



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO
IDAT
PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO**

PROYECTO ALFAST

**Trabajo de aplicación profesional para obtener el título de
Profesional Técnico en Diseño Grafico**

**Melisa Francheska Terry Avilés
(0000-0002-9221-2072)**

**Marjori Gianella Basilio Yactayo
(0000-0001-6504-1012)**

Lima - Perú

2022

Dedicatoria

En agradecimiento a nuestros familiares que fueron un soporte crucial para nuestro desarrollo Académico, siendo nuestros principales impulsores y guías durante todo nuestro proceso de estudio.

También queremos hacer una mención especial a IDAT que a pesar de esta crisis sanitaria nos ofreció una educación de calidad y supo adaptarse a lo digital. Además de darnos la facilidad de poder trabajar desde una plataforma tan innovadora como es "Eva".

De la misma forma agradecer a los docentes que fueron nuestros formadores, personas con un amplio conocimiento y formación que nos proporcionaron una educación de calidad, siendo nuestro soporte en este proyecto. Dándonos ese impulso que necesitábamos para culminar el desarrollo de nuestra tesis con éxito.

La realización de este proyecto no lo podemos catalogar como fácil o sencillo, durante todo el proceso de investigación pusimos a prueba todos nuestros conocimientos que hemos aprendido en el tiempo de preparación, así que estamos completamente agradecidos.

INDICE

Introducción	4
Resumen Ejecutivo	5
Capítulo I	6
Planteamiento del problema	6
Problema de investigación	6
1.1.1 Descripción de la situación problemática	6
1.1.2 Formulación del Problema	8
1.2 Justificación	9
1.3 Objetivos de la investigación	10
1.3.1 Objetivo Principal:	10
1.3.2 Objetivos Específicos:	10
1.5 Hipótesis	11
1.5.2 Específicos:	11
CAPITULO II	12
Impacto de las plataformas de delivery en los repartidores y repartidoras en Perú durante el Covid – 19	19
EL AUSPICIOSO FUTURO DEL DELIVERY EN AMÉRICA LATINA	24
2.3	28
CAPÍTULO III	30
Metodología de la investigación	30
3. Formulación del problema	30
3.1 Variables e indicadores	30
3.1.1 Variable independiente	30
3.1.2 Variables dependientes	30
3.1.3 Indicadores de variable independiente	30
3.1.4 Indicadores de variable dependiente	31
3.2 Tipos de investigación y análisis	31
CAPÍTULO IV	32
Diseño y Ejecución de la solución como desarrollo de la investigación	32
4.1 Métodos, técnicas e instrumentos	32
4.1.1 Interpretación de resultados	33
4.2 Universo objetivo.	39
4.3 Solución principal	40
4.4 Identidad de marca	40
4.4.1 Personalidad de la marca, concepto, identidad visual	41
4.4.1.1. Personalidad	41
4.4.1.2. Concepto de la marca:	41

4.4.1.3 Identidad visual: poner imagen del logo y describir	41
4.5 Lanzamiento de solución:	42
4.5.1 Plan Online (aumentar el boom digital, porque mi plan online va hacia tik tok) (que influencia)	44
CAPÍTULO V	51
5.1. Conclusiones	51
5.2. Recomendaciones:	52
ANEXO	53

Introducción

En la actualidad el diseño gráfico se basa en dar solución a una oportunidad o problema presentado en el contexto, mediante el uso de la comunicación y lenguajes visuales.

Ante el acontecimiento del covid 19 produjo un aislamiento social lo que propició el aumento del uso de las redes sociales y aplicativos móviles.

Nosotros como diseñadores debemos concebir, programar, proyectar y realizar soluciones con mensajes específicos a grupos sociales y con objetivos claros y determinados.

Nuestro proyecto se basa en desarrollar una solución digital a una problemática que afecta a los clientes que residen en distritos que están fuera de cobertura.

Resumen Ejecutivo

El contenido del presente trabajo de investigación tiene como objetivo ofrecer una alternativa de mejora al proceso de distribución de pedidos aplicada para La casa del Alfajor, esta alternativa de mejora consiste en la implementación de una aplicación móvil de reparto y ventas. Para el desarrollo de este proyecto se inició una investigación, dando como resultado las necesidades de los usuarios que nos permitirán desarrollar un aplicativo que cumpla con todos los estándares de calidad y operatividad que una solución tecnológica de este tipo deba tener.

En el Capítulo I, se establecen los objetivos y los problemas que se plantea ser resueltos con la introducción de esta aplicación móvil. Además de ello, se precisa cual será el alcance del proyecto y las restricciones que este tendrá. En el Capítulo II, Detallamos toda la información y conocimientos necesarios que deben tenerse para desarrollar un proyecto de este tipo. Esto significa que el contexto que sustenta el desarrollo del proyecto, el marco teórico que nos permite entender el desarrollo de esta tecnología a través de la historia y la metodología que utilizaremos para gestionar el proyecto y desarrollar aplicaciones móviles.

En el Capítulo III Se detallan todos los procesos involucrados en el desarrollo del proyecto, y se detallan los tipos de investigación y análisis requeridos para desarrollar la aplicación. En el Capítulo IV, Los resultados obtenidos luego de la realización de la encuesta, todos basados en las actividades identificadas, también se presentan en este capítulo. Con el apoyo de cuadros estadísticos y gráficos se pone en evidencia el nivel de satisfacción del usuario de La casa del Alfajor. De igual forma se detalla la solución presentada a través de la aplicación móvil. Finalmente, se mencionan las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado tras la realización de este informe.