



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO
“IDAT”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO

EL DISEÑO UX EN LA APP FOR YOU LIMA 2023

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

**DANIELA ALEXANDRA CASAVARDE CATALAN
(0009-0006-3653-1286)**

**Lima – Perú
2023**

A mi madre

Índice General

	Pág.
Resumen Ejecutivo.....	4
Introducción	5
 Capítulo I: Planteamiento del Problema	
Problema de Investigación	6
Problema de Investigación Start up de diseño en el Perú.....	7
<i>Formulación del Problema</i>	7
Justificación.....	8
Objetivos de la Investigación	9
Hipótesis.....	10
 Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la Identidad de Marca	
Antecedentes de la Investigación	10
Bases Teóricas.....	15
Definiciones y construcción de la identidad de marca	15
Gestión de branding.....	16
Definición de Términos Básicos	17

Capítulo III: Planteamiento de plan de marketing y estrategia

Definiciones e Indicadores.....	18
Tipos de Investigación y Análisis	25

Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución

Solución Principal	27
Desarrollo de piezas audiovisuales y gráficas de soporte	30
Fundamentaciones gráficas.	35
Costos del proyecto: Diseño y producción.....	36
Validación final de la propuesta de diseño.....	38

Conclusiones.....	50
--------------------------	-----------

Recomendaciones.....	51
-----------------------------	-----------

Referencias Bibliográficas.....	51
--	-----------

Anexos.....	52
--------------------	-----------

Resumen ejecutivo

El presente Proyecto titulado “El diseño UX en la app FOR YOU. lima, 2023” tiene como objetivo desarrollar el Diseño UX en la app For you para brindar un apoyo en el tratamiento de las mujeres que padecen de lupus hoy en día en Perú, para la cual se aplicará el instrumento cuantitativo (Encuestas) a un porcentaje de la población conformada por 60 personas, para lograr saber más sobre nuestro público y así lograr empatizar con ellos.

En el primer capítulo se desarrollará el planteamiento del problema donde se buscará formular el problema general y específico, dando la justificación teórica, metodológica y práctica del proyecto, a su vez se identificarán los objetivos del proyecto con sus respectivas hipótesis.

En el segundo capítulo se realizará el marco teórico donde primero se buscarán antecedentes de investigación que den un soporte a nuestro proyecto. Luego vendrán las bases teóricas donde argumentamos sobre la variable y los indicadores. Después se mostrarán las definiciones y construcción de la identidad de marca donde se conocerá más a fondo de ella. Y finalmente se definirán los términos.

En el tercer capítulo se buscará definir nuestra variable tanto en el aspecto práctico, teórico como operacional. Luego se explicará el tipo de investigación que se está ejecutando, que, en este caso, serían dos: la descriptiva y el estudio de caso.

En el cuarto capítulo se realizará el diseño y la ejecución de la solución, primero aplicaremos el instrumento de investigación que serían las encuestas, para así lograr recolectar información de nuestro público. Segundo analizaremos la información con el fin de formular las conclusiones aproximativas. Tercero desarrollaremos las piezas audiovisuales y gráficas de soporte. Luego se fundamentan las piezas gráficas ejecutadas. Después mencionaremos los

costos aproximativos de nuestro proyecto. Finalmente buscaremos la aprobación de tres expertos externos, para dar solidez a la propuesta.

Introducción

A continuación, se podrá apreciar la propuesta de una app de la marca FOR YOU que tiene como objetivo apoyar en su tratamiento a las pacientes que padecen lupus eritematoso sistémico en el Perú. La motivación que nos introdujo en esta investigación fue que hoy en día más 2000 personas sufren de lupus eritematoso sistémico y no solo lo llegan padecer adultos, sino también jóvenes e incluso niños, también se estima que el 90 % de las personas que viven con este mal son mujeres y que sus edades están en un rango de 15 y los 44 años. Es por eso que se decidió crear una app para las mujeres que sufren de este mal, ya que es algo novedoso y práctico ya que lo puedes descargar de la Playstore o App store con solo tener un celular conectado a internet.

En nuestra investigación buscaremos identificar las preferencias y necesidades de los usuarios a través de una encuesta. Y así lograr desarrollar una app eficiente y usable creando así una gran experiencia para el usuario.

Lo que finalmente esperamos lograr con esta app a corto plazo es lograr apoyar a las mujeres con lupus en el Perú para que así logren obtener una mejor calidad de vida y a largo plazo sería que la app llegará a ser una herramienta digital complementaria para el tratamiento del lupus internacionalmente.

Capítulo I: Planteamiento del Problema

Problema de Investigación

Unas de las ramas del diseño que ha destacado más en los últimos años en Perú por estar a la vanguardia de la tecnología y ser innovadora ha sido el diseño UI y UX. Según Don Norman (1993) El diseño UX *“es la forma en la que experimentas el mundo, tu vida, un servicio en sí, también es la forma en la que experimentas una app o un sistema informático”*.

En los últimos años la Fundación de Lupus de América ha investigado acerca del lupus y estima que 1.5 millones de ciudadanos de Estados Unidos, y al menos cinco millones de personas en el mundo padecen un tipo de lupus, también que el 90 % de las personas que viven con este mal son mujeres y que sus edades están en un rango de 15 y los 44 años. Hay algunas personas que no presentan síntomas visibles, así como también hay varios que pueden sufrir los siguientes síntomas: dolor, fatiga extrema, pérdida de cabello, problemas cognitivos y deficiencias físicas que afectan todas las facetas de sus vidas.

Debido a que esta enfermedad afecta a muchas mujeres alrededor del mundo, es que se creó el aplicativo FOR YOU, un aplicativo que busca mejorar el estilo de vida de las pacientes con lupus. Este aplicativo contará con diferentes secciones como: un calendario, un cuestionario de actividad del lupus, un diario, un recetario de comidas donde los usuarios pueden encontrar recetas aprobadas para personas con LES, etc.

Para llevar a cabo este gran proyecto se necesitará realizar una extensa investigación acompañada de encuestas y otras herramientas más de indagación. Así lograremos cumplir por completo con las necesidades de nuestros usuarios y a la vez demostrarles a las personas que sufren este mal que no están solas y que cuentan con el apoyo de la sociedad.

Problema de Investigación Start up de diseño en el Perú

Problema general

- ¿Cómo se desarrollará el Diseño UX en la app FOR YOU. Lima, 2023?

Problemas específicos

- ¿Cómo se diseñará el logotipo de la app FOR YOU. Lima, 2023?
- ¿Cómo se plantearán los colores en la app FOR YOU. Lima, 2023?
- ¿Cómo se crearán los iconos de la app FOR YOU Lima, 2023?

Justificación

Teórica

La siguiente investigación se justifica teóricamente, porque se empleará el diseño UX para la creación de un aplicativo que ayude a mejorar el estilo de vida de las mujeres que padecen lupus. Por ende, nosotros como profesionales del diseño, desarrollaremos una app estética y usable que llegue a satisfacer las necesidades y preferencias de nuestros usuarios.

Metodológico

Metodológicamente esta investigación se justifica porque aplicaremos el método científico para la creación del prototipo de la app, siguiendo los parámetros dados por la guía de IDAT para los estudios de investigación.

Práctica

La siguiente investigación se justifica en el ámbito práctico porque será un buen ejemplo para las investigaciones de otros aplicativos que se irán desarrollando en un futuro y que tengan como objetivo brindar un apoyo a las personas que padecen de enfermedades hoy en día.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Desarrollar el Diseño UX en la app FOR YOU. Lima, 2023.

Objetivos Específicos

- Diseñar el logotipo de la app FOR YOU. Lima, 2023.
- Plantear los colores en la app FOR YOU. Lima, 2023.
- Crear los iconos de la app FOR YOU. Lima, 2023.

Hipótesis

Hipótesis general

- El Diseño UX en la app FOR YOU. Lima, 2023 se desarrollará basándose en un estudio que afirme cuales son las necesidades y preferencias del usuario.

Hipótesis específicas

- El logotipo de la app FOR YOU. Lima, 2023 se diseñará tomando en cuenta los objetivos de la marca, así lograremos crear un logotipo dinámico, memorable y versátil.
- Los colores en la app FOR YOU. Lima, 2023 se aplicará de manera estratégica, así lograremos crear una armonía cromática que sea agradable para el usuario.
- Los iconos de la app FOR YOU. Lima, 2023 se crearán de manera sencilla y dinámica para los usuarios.

Capítulo II: Marco Teórico - Formulación de la Identidad de Marca Antecedentes de la Investigación

Internacionales

Cristiane Baldessar Mendez, Nádia Chiodelli Salum, Cintia Junkes, Lucia Nazareth Amante y Carlos Mauricio Lopes Mendez (2019) en su tesis titulada “Aplicativo móvil educativo y de follow up para pacientes con enfermedad arterial periférica” tuvieron como objetivo explicar el desarrollo de un prototipo de una app educativa y de *follow up* de enfermería para pacientes que padecen de la enfermedad arterial periférica para la cual emplearon una metodología cuantitativa y cualitativa, a través de unas encuestas y con realización de un prototipo obteniendo como conclusiones que la app se han convirtió en una gran herramienta para la enfermedad arterial periférica ya que ayuda a mejorar el monitoreo de pacientes como en el monitoreo de las causas de riesgo, a la evolución de la enfermedad y autocuidado, colaboración en su tratamiento, la participación familiar, así como planificar un cuidado personalizado y reducción de gastos para el sistema de salud.

Gisella Borja Roncallo & Jesús Blanco Jiménez (2020) en su tesis titulada “ Desarrollo de una aplicación móvil para el pre diagnóstico y atención del VIH/SIDA” tuvieron como objetivo desarrollar un aplicativo que permita al personal médico registrar los resultados de las PR para el diagnóstico por infección de VIH/SIDA y obtener una interpretación de los resultados, así

como, las medidas e indicaciones a seguir para la cual emplearon una metodología cuantitativa y cualitativa, a través de unas encuestas y con realización de un prototipo obteniendo como conclusiones la aprobación de la aplicación móvil para el pre-diagnóstico del VIH/SIDA en hombres y mujeres, para ser usado por el personal médico porque se confirmó que la app puede emitir un diagnóstico de forma rápida y eficiente, sin necesidad de ser un especialista en la rama del VIH. Por lo tanto, su adaptabilidad a entornos donde no existan laboratorios especializados y especialistas en el área es viable.

En definitiva, el desarrollo de aplicaciones móviles es una herramienta que debe ser aprovechada, no solo en el ámbito de salud, sino en cualquier ambiente que carezca de recursos, a fin de mejorar el acceso a la información.

Gloria Pamela Alzate Hincapié, Heidy Paola Arenas Martínez y Andrea Vásquez Zuluaga (2019) en su tesis titulada “ Prototipo app de diagnóstico periodontal para odontólogos” tuvieron como objetivo realizar un aplicativo para diagnosticar condiciones periodontales basado en la última clasificación de la enfermedad periodontal para la cual emplearon una metodología cualitativa, a través de un prototipo obteniendo como conclusiones que el desarrollo de este prototipo de app de diagnóstico periodontal resultó ser una herramienta digital muy útil para los especialistas y odontólogos generales, ya que guía a los mismos para llegar a un diagnóstico periodontal hipotético de manera rápida y ágil, tomando mucho menos tiempo del que tomaría la realización de este proceso sin la aplicación. También es una herramienta llamativa, ya que utiliza la tecnología como método para llegar al diagnóstico y en la actualidad, la tecnología y las apps son altamente utilizadas a diario por la mayoría de los ciudadanos del país.

Nacionales

Joe Llerena-Izquierdo y María Merino-Laz (2020) en su tesis titulada “Aplicación móvil de control nutricional para prevención de la anemia ferropénica en la mujer gestante” tuvieron como objetivo desarrollar una aplicación móvil para llevar un control nutricional de las mujeres en la etapa de gestación en el medio peruano, que permite tener una guía alimenticia mediante un calendario con sugerencias de alimentos que cumplen con el nivel de hierro determinado por la Organización Mundial de la Salud durante las etapas de gestación de forma que prevenga y se erradique la anemia ferropénica. Para la cual emplearon una metodología cuantitativa y cualitativa a través de unas encuestas y con realización de un prototipo obteniendo como conclusiones que los aplicativos son un gran aporte en la actualidad para la sociedad porque facilitan la vida cotidiana del usuario. Como lo hizo La Mugsá App. Esta app es una propuesta destinada a mejorar el nivel de conocimiento previo, durante y posterior al parto, con respecto al ámbito alimenticio. Además, brinda alimentos con su respectivo valor de hierro mediante un calendario nutricional y, además, permite consultar si el estado de salud de la paciente está acorde al tiempo de embarazo. Es por eso que es considerada como una estrategia de prevención para la anemia, de uso informativo y de guía nutricional. ya que demostró ser una herramienta eficiente.

Rhiannon Allen, María Calderón, David A J Moore, Katherine M Gaskell, Maricela Curisínche-Rojas y Sonia López (2021) en su tesis titulada “Factibilidad de una aplicación móvil para el monitoreo de contactos de tuberculosis multidrogorresistente en Perú” tuvieron como objetivo validar el aplicativo móvil Open Data Kit (AMODK) en contactos expuestos a

tuberculosis multidrogorresistente (TB-MDR) en Lima. Para la cual emplearon una metodología cuantitativa y cualitativa a través de unas encuestas y con realización de un prototipo obteniendo como conclusiones que el AM-ODK es una herramienta eficiente y aceptable para registrar contactos domésticos expuestos a los CI con TB-MDR en Lima. Estudios futuros deberían considerar el uso de aplicativos para el monitoreo de contactos de TB-MDR.

María José Marchena Balarezo y José Carlos Serrano Quispe (2020) en su tesis titulada “Análisis de aplicación “Perú en tus manos” creada para combatir COVID-19, Trujillo2020” tuvieron como objetivo Analizar la aplicación móvil de salud Perú en tus manos, para verificar que funcione correctamente y que cumpla con todas las necesidades del usuario para la cual emplearon una metodología cuantitativa y cualitativa a través de unas encuestas y con realización de un prototipo obteniendo como conclusiones que la app Perú en tus manos, utilizó un correcto lenguaje para dirigirse a peruanos de entre 26 y 60 años. Ya que logró ser comprendida por la mayoría de usuarios de estas edades. Los colores fueron bien ejecutados según la psicología del color y la figura. No se utilizaron gráficos muy elaborados y los iconos colocados son reconocidos a nivel mundial. No existen opciones para compartir su contenido. También brinda información estadística (cifras)del virus en el Perú, pero no conceptos del Covid-19. Las personas pueden responder una cierta cantidad de preguntas y también llamar en casos de emergencias.

Bases teóricas

Diseño UX

“El diseño UX es una filosofía de diseño basada en evidencias” (Yusef Hassan Montero, 2015.p.16) Al respecto, Rizo (2022) asegura que el diseño UX es una filosofía donde aspectos como el funcionamiento de la herramienta no es lo más importante para medir su éxito. En tanto, Allanwood (2021) añade que el diseño UX es una manera de pensar empáticamente y ponerse en los zapatos del usuario. No obstante Fernández (2021) precisa que el diseño UX suele identificarse más como una metodología que engloba un conjunto de técnicas que pueden aplicarse durante todo el ciclo de vida del producto. De esta forma podemos concluir que el diseño UX se basa en entender y empatizar con el usuario, así lograremos aplicar técnicas y estrategias innovadoras que brinden una experiencia inolvidable al usuario.

El logotipo

“Las marcas y los logotipos constituyen el lenguaje más internacional del mundo. Traspasan barreras y proporcionan a las organizaciones un medio por el cual pueden transmitir fácilmente un mensaje inequívoco y uniforme a los consumidores” (John Murphy,1989. p.7). Al respecto Airey (2010) asegura que un logotipo es solo una parte de la identidad de marca de una empresa. La Marca, en su conjunto representa mucho más. Starling (2011) precisa que” Un logotipo es una combinación de elementos especialmente diseñada en torno al nombre de una marca. Este incluye variaciones tipográficas, simbólicas y cromáticas que lo hacen único. No obstante Villamizar (2012) precisa que los logotipos son una parte fundamental del marketing. Sin muchas (o ninguna) palabras, pueden revelar el mensaje central de su empresa y resaltar

sus productos. De esta forma podemos concluir que los logotipos son un medio de comunicación muy poderoso y que es indispensable para cualquier empresa.

El color

“El color mejora la armonía entre elementos y funciona eficazmente tanto para destacar y organizar elementos como para recopilar información” (Yusef Hassan Montero, 2015.p.41) Al respecto Whelan (1994) asegura que el color es a las vez simple y complejo, y que significa cosas distintas para personas distintas en culturas diferentes. En tanto, Boerboom y Proetel (2018) añade que los colores despiertan nuestro interés, nos transmiten sentimientos e influyen en nuestra percepción de las cosas. Además, decoran, tranquilizan, inquietan o conmueven. No obstante, Heller (2004) precisa que todos los colores tienen un significado. El significado de cada color está determinado por su contexto, dependiendo de la cultura y país. Es por eso que el color de una vestimenta se percibe de manera diferente que el de una habitación, alimento u obra de arte. De esta forma podemos concluir que el color influye la forma en la que percibimos las cosas y el significado variara según el contexto, cultura, país.

El icono

“Un Icono es un signo que se refiere al objeto que denota sólo en virtud de sus caracteres propios, caracteres que el signo igualmente posee, exista o no tal objeto” (Lucia Santaella y Winfried Noth, 2003. p. 29). Al respecto Hassan (2015) asegura que los iconos aportan una vista agradable y pueden llegar a ser mucho más fácilmente distinguidos e inferidos que los escritos. En tanto González y Quindós (2014) añade “No necesitamos usar palabras cuando se utilizan los signos, iconos, símbolos y pictogramas ya que estos comunican perfectamente la información ,con un simple vistazo. No obstante, Zender & Mejía (2013) precisa que el lenguaje de íconos se utiliza para representar información normalizada y entendible de modo rápido, asociado casi siempre a las necesidades de los usuarios en la vía pública o en la interacción con tecnologías. De esta forma podemos concluir que los iconos son

parte de un lenguaje universal no hablado que en cualquier parte del mundo se lograra entender su significado sin necesidad de tanto texto.

Definiciones y construcción de la identidad de marca

For you

La marca FOR YOU es una empresa que se encarga de cuidar el bienestar de nuestros clientes que padecen de lupus eritematoso sistémico en el Perú que serían unos 2000 aproximadamente, por esa razón nosotros buscamos la forma de brindarles un apoyo en su tratamiento y así lograr que tengan una mejor calidad de vida porque sabemos que es lo más anhelan.

La empresa desea desarrollar una app que tiene como objetivo apoyar al usuario en su tratamiento de la enfermedad. Ya que le brindara 6 herramientas como: calendario, recetario, seguimiento de molestias, ejercicios, cuestionario y medicamentos, en busca de facilitar varios aspectos de su vida con respecto al lupus y mantenerla organizada al mismo tiempo.

Misión

- Apoyar a las mujeres con lupus en el Perú para que así logren obtener una mejor calidad de vida.

Visión

- La app llegue a ser una herramienta digital complementaria para el tratamiento del lupus internacionalmente.
- Religión: católica
- Nacionalidad: peruana

Público objetivo

Demográfica

- Edad: 16 - 30.
- Con o sin familia
- Educación: Media y superior
- Género: Mujeres
- Ocupación: Profesionales, universitarias.
- Nivel de ingreso: S/1,025 - S/2,000

Psicográfica

- NSC: D - D+ -C - C+ -B - B+ - A - A+
- Estilo de vida: Los sofisticados.
- Personalidad: Son optimistas, liberales, modernos y confían en sí mismos.
- Actitudes: Siguen tendencias, les importa mucho la imagen personal y el status

Conductual

- Momento de uso: Para llevar una vida más amena.
- Beneficio buscado: Cuidar su apariencia y salud.
- Frecuencia de uso: Lo usaría muy seguido ya que es una herramienta de apoyo para su tratamiento.
- Disposición: con solo tener un celular puede acceder a la app en sus tiempos libres.
 - Hábitos de consumo: Comprar productos de buena calidad y de marcas reconocidas que le brinden confianza.
- Condición de compra: Ellos adquieren productos innovadores que están en tendencia para así ganar reconocimiento social.

Valores

Pasión

Nosotros trabajaremos con amor y dedicación para siempre brindar el mejor servicio a las pacientes que padecen lupus en el Perú. Así motivaremos emocionalmente a nuestro público.

Calidad

FOR YOU buscará siempre cumplir con los parámetros establecidos y prometidos, así ganaremos la confianza del público desarrollando un producto eficiente buscando siempre estar cada vez más cerca de la perfección.

Honestidad

Buscaremos siempre ser transparente con nuestro público para lograr ganarnos la confianza y credibilidad del entorno.

Responsabilidad social

Nosotros queremos causar un impacto amplio y positivo en la sociedad, por esa razón elaboramos una versión gratuita y más limitada de la app para aquellas que no puedan pagar el producto principal así les mostraremos a nuestros clientes que nos preocupamos por su bienestar.

Objetivos

Generar conciencia de marca

Dando a conocer a la marca FOR YOU en las redes sociales con la ayuda de piezas digitales que impacten y llamen la atención del cliente para que sea conocida y reconocida por los consumidores a través de la exposición constante y coherente de la marca.

Descarga de la aplicación

Realizaremos una versión gratuita y más limitada de la app para que el público pueda probar la app, este se dará a conocer por medio de redes, así lograremos ganarnos la credibilidad del entorno.

Foda



Gestión de branding

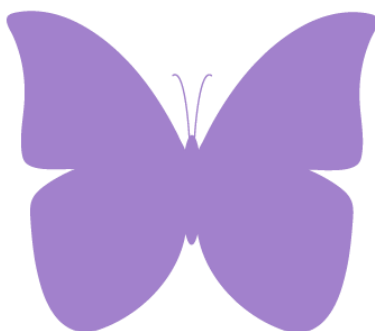
Logotipo

El logo FOR YOU significa en español "PARA TI" que hace referencia a la frase que dices cuando das un regalo especial a alguien, esta frase fue elegida ya que la app sería como un regalo especial hecho con amor y dedicación para las personas con lupus.



Gráfico

El icono que se utilizó para el logo, es una mariposa y este representa a la enfermedad del lupus por que las personas que mayormente sufren de esta enfermedad suelen tener como una erupción en forma de mariposa en el rostro.



Colores corporativos



HEX #bae5b7
 CMYK 33, 0, 37, 0
 RGB 186, 229, 183



HEX #a281cc
 CMYK 44, 54, 0, 0
 RGB 162, 129, 204

El color morado

Fue elegido porque este representa al lupus. También al mismo tiempo representa creatividad y autenticidad.

El color verde

Fue elegido porque representa la salud, también transmite calma y tranquilidad, así es como queremos que exactamente se sientan nuestro público cuando adquieran nuestro servicio.

Colores secundarios



HEX #edd3a9
 CMYK 8, 17, 38, 1
 RGB 237, 211, 169



HEX #b3d9e5
 CMYK 34, 4, 10, 0
 RGB 179, 217, 229



HEX #e0afe8
 CMYK 20, 38, 0, 0
 RGB 224, 175, 232

*Tipografía principal***Baloo bhai**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890¿?!-+#&/()[]{}";,

Esta fuente fue utilizada para brindar un toque de dinamismo y creatividad al logo, con el fin de conectarnos más con el público.

Tipografía secundaria

Montserrat medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890°#\$%&/ °!i=+¿? ``" ^*[]{};,:_-

Montserrat médium fue elegida como texto secundario ya que transmite seguridad y estabilidad al usuario ya que sus puntas son rectas y firmes.

Montserrat light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890°#\$%&/ °!i=+¿? ``" ^*[]{};,:_-

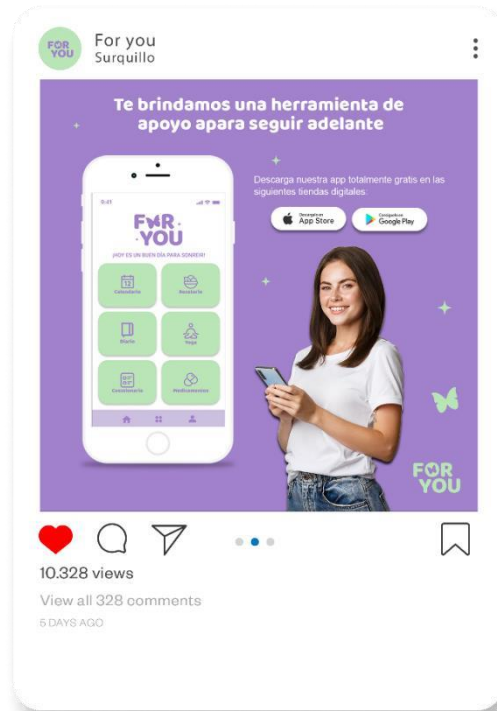
Lo importante es que nuestros mensajes se transmitan claramente, por esa razón escogimos la Montserrat, una tipografía totalmente legible y eficiente.

Aplicaciones

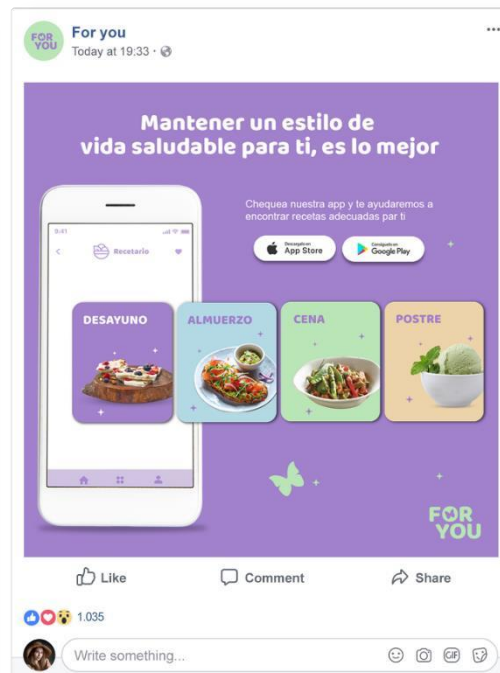
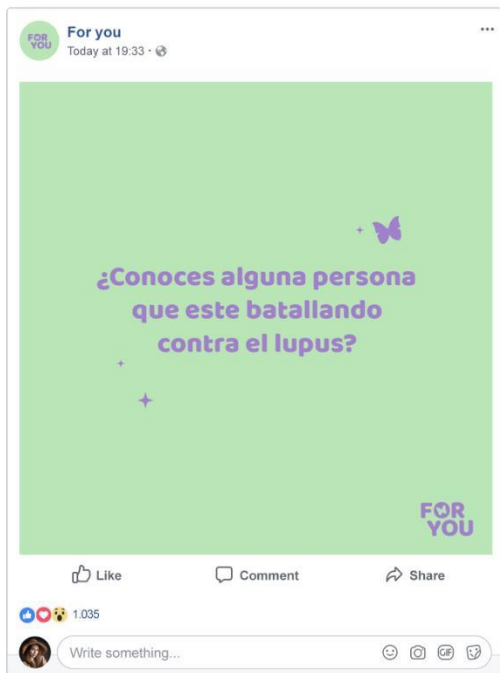


Redes sociales

Posts de Instagram



Posts de Facebook



Página web

FOR YOU APP | BLOG | CENTRO DE AYUDA [DESCARGAR](#)



Te brindamos una herramienta de apoyo para seguir adelante

Contamos con las siguientes secciones:
Calendario, recetas, yoga, diario y mucho más

[DESCARGAR GRATIS](#)

 Descárgalo en App Store
  Consíguelo en Google Play



FOR YOU APP | **BLOG** | CENTRO DE AYUDA [DESCARGAR](#)

🔍



¿Cómo nació FOR YOU?

La marca FOR YOU es una empresa que se encarga de cuidar el bienestar de sus clientes que sufren lupus.





REMEDIOS CASEROS para complementar tu tratamiento

La marca FOR YOU es una empresa que se encarga de cuidar el bienestar de sus clientes que sufren lupus.



Definición de Términos Básicos

Diseño UX

Hassan (2015) afirma que “El diseño UX es una filosofía de diseño basada en pruebas. El proceso está, por una parte, conducido por el conocimiento experimental del público que tiene como objetivo, y, por otra parte, dirigido por principios del diseño UX y la investigación científica nos ofrece.” (pág.16).

Lupus eritematoso sistémico

Jerry (2018) asegura que” El lupus es una enfermedad autoinmune sistémica que ocurre cuando el sistema inmunitario de su cuerpo ataca sus propios tejidos y órganos. La inflamación causada por el lupus puede afectar varios sistemas del cuerpo, incluidos pulmones, corazón, cerebro, células sanguíneas, riñones, piel y articulaciones.” (pág.3).

Tipografía

Kane (2012) asegura que “La tipografía es un conjunto de signos especialmente rico, porque consigue hacer visible el lenguaje. Si sabemos cómo aplicar de una manera estratégica la tipografía, lograremos crear un diseño gráfico eficiente y llamativo.” (pág.7).

Logotipo

Starling (2011) precisa que” Un logotipo es una combinación de elementos especialmente diseñada en torno al nombre de una marca. Este incluye variaciones tipográficas, simbólicas y cromáticas que lo hacen único. Sin embargo, lo que hace que un logotipo tenga éxito es una cuestión diferente. Probablemente la forma más poderosa de comunicar el espíritu de la marca

al mundo. Es cuando. Un logotipo de éxito tiene valores propios que van más allá de la simple identificación de una marca. Este lleva la personalidad, los valores y el espíritu de la organización o el producto a todos los rincones de la empresa y al mundo exterior.” (pág.10)

Icono

González y Quindós (2014) añade “ Los iconos, símbolos y pictogramas se utilizan para comunicar información sin necesidad de palabras, con un simple golpe de vista. Ya que cuentan con diferentes conceptos, acciones o servicios de interés para el usuario que pertenecen a distintas culturas e idiomas.” (pág. 17).

Definiciones e Indicadores

Variable ***Diseño UX***

Indicadores ***Logotipo***

Color

Icono

Definición Práctica

El diseño UX es una manera de pensar empáticamente, buscando entender al público para así brindarle una experiencia que mejore y agilice sus vidas. Para lograrlo se necesita

aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, con la ayuda de las siguientes disciplinas: la usabilidad, arquitectura de información, el diseño de interacción, etc.). Todo esto es necesario para lograr brindarle una experiencia inolvidable al usuario y al mismo tiempo cumplir con sus necesidades.

Definición Teórica

Carrano y Duarte (2015) afirma que “El Diseño UX es el campo que, a través de disciplinas como la arquitectura de información, el diseño de interacción y la usabilidad estudia las emociones, pensamientos y sensaciones que las personas experimentan cuando usan un producto con el objetivo de diseñar experiencias placenteras.” (pág.25)

Definición Operacional

El objetivo del diseño UX es lograr diseñar experiencias inolvidables. Por esa razón se empleará la metodología design thinking. Primero se realizarán encuestas a 60 mujeres que padecen de lupus eritematoso sistémico para lograr saber más sobre nuestro público y así lograr empatizar con ellos, luego se definirá cuál es el problema general, después se idearan varias propuestas de solución, así se lograra construir un prototipo adecuado y eficiente. Finalmente se realizará un testeo para lograr identificar los errores que podría mostrar la app, con el fin de pulir aún más el producto para que se acerque cada vez más a la perfección.

Tipos de Investigación y Análisis

Descriptivo

El presente proyecto de investigación es descriptivo porque recolectaremos datos del público a través de encuestas, esta encuesta será realizada a 60 mujeres que padecen de lupus eritematoso sistémico. Toda la información recopilada será estudiada y analizada minuciosamente, luego idearemos soluciones aptas para el usuario tomando en cuenta las disciplinas del diseño UX como: la arquitectura de información, el diseño de interacción y la usabilidad, así lograremos generar un prototipo adecuado y eficiente para ellos.

Estudio de caso

El proyecto es estudio de caso porque se emplearán método cuantitativo y cualitativo (encuesta y prototipo) para recopilar información relevante de las mujeres que padecen de lupus en el Perú, esta información servirá para describir, comparar, evaluar y comprender diferentes aspectos de esta investigación. Después de las encuestas emplearemos la metodología de diseño centrado en el usuario, así lograremos diseñar un prototipo que cumpla con las necesidades y preferencias de nuestros usuarios. Finalmente realizaremos un testeo, para verificar que prototipo funcione efectivamente sin un margen de error.

Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución

Solución principal

Aplicación del instrumento de investigación

Encuesta

En el caso del diseño UX de la app FOR YOU ubicada en Perú, aplicaremos una encuesta a 60 personas del género femenino entre la edad de 15 a 50 que padecen de lupus eritematoso sistémico a través de redes utilizando la herramienta google forms. Con el fin de conocer aún más al usuario y todo lo que esté relacionado a su estilo de vida, así lograremos empatizar con el usuario e identificar sus necesidades y preferencias.

Al respecto se construyó el siguiente cuestionario a partir de la variable (diseño UX).

- Actualmente. ¿Cómo te sientes? con respecto al lupus.
- ¿Cómo es que organizas tu vida con respecto al lupus?
- ¿Qué alimentos son los que comúnmente no puedes consumir porque te causan complicaciones?
- ¿Te gustaría que hubiera un lugar donde encontrar recetas dietéticas más fácilmente y aprobadas para personas con lupus?
- ¿Te ejercitas diariamente?
- ¿Qué tipo de ejercicios prácticas?
- ¿Tomas siempre tus medicamentos a la hora indicada?
- ¿Tienes algún método o forma de saber cómo te está yendo en tu enfermedad?
- Si existiera una app que ayude a mejorar el estilo de vida del lupus ¿Lo usarías?
- ¿Qué es lo primero que te atrae de un aplicativo?

Análisis de los resultados del instrumento

Después de aplicar la encuesta a 60 potenciales usuarios de la marca FOR YOU se pudo obtener los siguientes resultados:

El 44% de las encuestadas afirma sentirse más o menos y un 17% mal con respecto al lupus esto prueba que esta enfermedad requiere de una atención personalizada y de mucho apoyo por parte de los reumatólogos ya que no es muy sencilla de controlar. También el 91.8% utiliza herramientas de organización como: diarios, horarios y recordatorios para lograr seguir al pie de la letra las indicaciones del doctor y así llevar una vida más amena.

El 80% asegura que no pueden consumir: carnes rojas, alimentos altos en sal, dulces, embutidos, harinas, gaseosas, comida muy condimentadas o picantes, frituras, alimentos con preservantes si llegaran a consumir algunos de estos alimentos sufrirían dolores en las articulaciones o algunas otras molestias. Por esa razón el 100% de los encuestados afirmaron que les gustaría que hubiera un lugar donde encontrar recetas dietéticas y aprobadas para las personas con lupus.

De las 60 mujeres encuestadas el 27.1% si practica deporte diariamente, en cambio el 72.9% no lo hace, esto se entiende ya que el nivel de la actividad del lupus no es muy estable en la mayoría de pacientes. También se pudo afirmar que el 19% realiza aeróbicos y que el 9.5% yoga, en cambio los demás pacientes practican algún otro deporte: como, pilates, bicicleta, natación, etc.).

El 30 % respondió que no siempre toman sus medicamentos a la hora indicada, ya que se les suele olvidar o a veces se niegan por los efectos secundarios que ocasionan estas pastillas. Por otra parte, el 98% de las encuestadas afirmaron que si usarían una app que ayude a mejorar el estilo de vida de las personas que padecen lupus. También el 81% precisa que lo primero que le atrae de un aplicativo es que sea fácil de usar.

Conclusiones aproximativas

Tras la lectura e interpretación de los resultados podemos afirmar lo siguiente:

Es necesario agregar herramientas de organización como: diarios, horarios y recordatorios en la app para así lograr que las pacientes que padecen lupus mantengan un

orden en sus horarios alimenticios, rutinas de ejercicio y toma de medicamentos, etc. Todo eso con el objetivo de llevar una vida mucho más saludable y amena.

Las encuestadas mencionaron una lista de los alimentos que no pueden consumir. Por esa razón creemos que es importante agregar una sección donde los usuarios de la app encuentren fácilmente recetas adecuadas para ellos, ya que a veces hay algunas recetas dietéticas que se pueden encontrar en internet en las que se suelen freír las verduras o utilizan carnes rojas y esos son algunos de los alimentos que se deben de evitar estas personas.

Creemos que se debería de implementar unas rutinas de ejercicios que no sean tan intensas en la app como: yoga y aeróbicos. Así lograremos que el usuario mantenga un estado físico saludable y al mismo tiempo obtenga fuerza y resistencia.

La mayoría de mujeres encuestadas buscan algo fácil de usar por eso buscaremos diseñar una app intuitiva y dinámica que sea fácil de entender para el usuario, haciendo uso de la frase de “menos, es más” y escogeremos una gama de colores amigable para el público y que vaya acorde con la marca.

Fundamentaciones gráficas

En la variable, que es diseño UX se recomendó, mediante los expertos consultados, agregar herramientas de organización como: diarios, horarios y notificaciones push en la app de esta manera lograremos que los pacientes que padecen lupus mantengan un orden en sus horarios alimenticios, rutinas de ejercicio y toma de medicamentos, etc. También los encuestados mencionaron una lista de los alimentos que no pueden consumir. Por esa razón se agregó una sección donde los usuarios de la app encuentren fácilmente recetas adecuadas para ellos, ya que a veces hay algunas recetas dietéticas que usan ingredientes que no pueden consumir los pacientes con lupus, como: carnes rojas, harinas o comidas condimentadas, etc. Todo esto con la finalidad de ayudarlos a llevar una alimentación más saludable. Luego se implementaron unas rutinas de ejercicios que no sean tan intensas en la app como: yoga y aeróbicos. Así lograremos que el usuario mantenga un estado físico saludable y al mismo tiempo obtenga fuerza y resistencia. Y finalmente se decidió diseñar una app intuitiva y dinámica que sea fácil de entender para el usuario, haciendo uso de la frase de “menos, es más” y se implementó una gama de colores amigable para el público.

Costos del proyecto: diseño y la producción

Para desarrollar la app de la marca FOR YOU se ha calculado cuáles serán los costos aproximados según la duración del proyecto que sería 2 meses:

PERFILES PROFESIONALES	PAGO x 2 MESES
Productor manager	s/ 8.200
Diseñador UI	s/ 7.300
Desarrollador software	s/5.760
Desarrollador backend	s/6.772
Tester	s/4.000
TOTAL:	s/32.032

Validación final de la propuesta del diseño

Después de obtener el visto bueno de expertos en el tema sobre nuestro aplicativo se recurrió a realizar un proceso de validación externa por parte de 3 expertos.

N°	EXPERTO	PROFESIÓN
1	Aaron Huaynate Espinoza	Growth Hacker
2	Kevin salazar ruiz	Ing. de software
3	Rocio Quilla	Senior UX Designer

Ficha de validación N.º 1

Nombre y Apellido: Aaron Huaynate Espinoza

Profesión: Growth Hacker

Centro de labor: Solera Systems SAC

APP FOR YOU	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Calendario	X		Ninguna
Recetario	X		Ninguna
Diario	X		Usar como imput para generar data
Ejercicios	X		Ninguna
Cuestionario	X		Ninguna
Medicamentos	X		Agregar pantalla de como se verán las alertas
Foro	X		Ninguna

Luego de la revisión del prototipo de la app FOR YOU se VALIDA / NO SE VALIDA las secciones de la app.

Aaron Huaynate

FIRMA

Ficha de validación N.º 2

Nombre y Apellido: Roció Quilla

Profesión: Senior UX Designer

Centro de labor: YAPE - BCP

APP FOR YOU	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Calendario	X		Ninguna
Recetario	X		Ninguna
Diario	X		Ninguna
Ejercicios	X		Ninguna
Cuestionario	X		Ninguna
Medicamentos	X		Ninguna
Foro	X		Ninguna

Luego de la revisión del prototipo de la app FOR YOU se VALIDA / NO SE VALIDA las secciones de la app.



FIRMA
Ficha de validación N.º 3

Nombre y Apellido: Kevin Salazar Ruiz

Profesión: Ing. de software

Centro de labor: +1 SAC

APP FOR YOU	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Calendario	X		Ninguna
Recetario	X		Ninguna
Diario	X		Ninguna
Ejercicios	X		Ninguna
Cuestionario	X		Ninguna
Medicamentos	X		Ninguna
Foro	X		Ninguna

Luego de la revisión del prototipo de la app FOR YOU se VALIDA / NO SE VALIDA las secciones de la app.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several fluid, connected strokes, positioned above a horizontal line.

FIRMA

Conclusiones

Para el desarrollo el diseño UX de la app se realizó una encuesta para conocer las necesidades y preferencias de los pacientes con lupus más a fondo, es por eso que nuestra presente app cuenta con una estética amigable, herramientas de organización, un recetario nutricional, un diario de molestias, una sección de medicamentos y un cuestionario cumpliendo así con los requerimientos de nuestro público y también lograr que se lleven la mejor experiencia.

Podemos concluir que el logo de For You logro transmitir la esencia de la marca, ya que cuenta con un diseño agradable a la vista que está compuesto por un gráfico y una tipografía, el gráfico que se utilizó fue una mariposa ya que esto representa a las personas con lupus, la tipografía (FOR YOU) que se implementó es amigable y a la vez cuenta con un concepto significativo, ya que **FOR YOU** significa en español " **PARA TI**" que hace referencia a la frase que dices cuando das un regalo especial a alguien, esta frase fue elegida ya que la app sería como un regalo especial hecho con amor y dedicación para las personas con lupus.

Se concluyó que los colores planteados para la app FOR YOU fueron la mejor opción ya que en la psicología del color el verde representa la salud, calma y tranquilidad y el morado no solo representa creatividad y autenticidad, sino que también gracias a la investigación descubrimos que la enfermedad del lupus está representada por ese color.

Los iconos que fueron creados para el aplicativo cumplieron con su finalidad por que represento de una forma eficiente y rápida las herramientas del aplicativo, todo con tal de cumplir con las necesidades del usuario.

Recomendaciones

Se recomienda que para el desarrollo de apps enfocadas en las mujeres que padecen alguna enfermedad, se tenga en cuenta sus preferencias y necesidades, pues esto permitirá que la app se convierta en una herramienta útil y eficiente para las pacientes ya que les brindara apoyo en sus tratamientos, diagnósticos, etc.

Para el diseño de un logotipo de apps se recomienda aplicar la simplicidad y originalidad, porque al ser simple, será más fácil recordarlo, también debe ser original para poder ser distinguido entre las demás marcas. Con todo esto lograremos crear un logo memorable y consistente que cumpla con las expectativas de los clientes, y también transmita el mensaje de la marca de forma certera.

Plantear los colores de una app es muy importante por eso se recomienda guiarse de las tendencias, también de la psicología del color y de las armonías cromáticas, estos conceptos te ayudarán a elegir estratégicamente y de una forma certera los colores indicados para el aplicativo. Es necesario investigar esos temas pues los colores tienden a tener diferentes significados dependiendo del contexto por eso es muy importante que sean elegidos con cuidado.

Se recomienda que para la creación de iconos para aplicativos enfocadas en personas que padecen alguna enfermedad, se tenga en cuenta la simplicidad y la consistencia a la hora de realizar los iconos de las herramientas o secciones de la app, pues esto ayudara a que los iconos sean fáciles de entender y eficientes.

Referencias Bibliográficas

Airey, D. (2010). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. New Riders.

Allanwood, G. & Beare P. (2021). *Diseño de experiencias de usuario* (2ª ed.). Parramón

Allen, R., Calderón, M. Moore, D. A., Gaskell, K., Curisinche-Rojas, M., López, S. (14 de junio de 2021). Factibilidad de una aplicación móvil para el monitoreo de contactos de tuberculosis multidrogorresistente en Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2021.382.6236>

Alzate Hincapié, G. P., Arenas Martínez, H. P., Vásquez Zuluaga, A. (2019). *Prototipo App de diagnóstico periodontal para odontólogos*. [Tesis de Especialización, Universidad autónoma de Manizales de Colombia]. <https://repositorio.autonoma.edu.co/handle/11182/1022>

Baldessar Mendez, C., Chiodelli Salum, N., Junkes, C., Nazareth Amante, L., Mauricio Lopes Mendez, C. (2019) Aplicativo móvil educativo y de follow up para pacientes con enfermedad arterial periférica. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.2693-3122>

Boerboom, P. & Proetel, T. (2019). *El color como material y recurso visual*. GG.

Borja Roncallo, G. Y., & Blanco Jiménez, J. (30 de junio de 2021). Desarrollo de una aplicación móvil para el prediagnóstico y atención del VIH/SIDA. *Revista SEXTANTE*, 24, 20–28. <https://doi.org/10.54606/Sextante2021.v24.03>

Córdova Cruzado, M. S. (2017) *Lupus Erimatoso Sistémico (les)* [Tesis de grado, Universidad Tecnológica de los Andes]. <http://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/54>

Espinoza, A. (13 de agosto de 2021). ¿Cuánto cuesta desarrollar una app en Perú?. Doapps. <https://doapps.pe/blog/cuanto-cuesta-desarrollar-una-app/>

Fernández Casado, P. E. (2021) *UX Design: Hazlo fácil pensando en el usuario*. Ra-Ma.

Jerry, F. (2018). *Curación del lupus*. Ileleji Gift.

Hassan Montero, Y. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Independently published.

Heller, E. (2013). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. GG.

Kane, J. (2012). *Manual de tipografía: Nueva edición*. GG.

La Fundación Lupus de América. (23 de febrero de 2022). Datos y estadísticas sobre el lupus. Lupus Foundation of America. Recuperado el 30 de mayo de 2023 de <https://www.lupus.org/es/resources/datos-y-estadisticas-sobre-el-lupus>

Llerena Izquierdo, J., Merino Laz, M. (06 de enero de 2021). Aplicación móvil de control nutricional para prevención de la anemia ferropénica en la mujer gestante. *Revista Científica y Tecnológica InGenio revista de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería*.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/385/3851793003/index.html>

Murphy, J. & Rowe M. (1989). *Como diseñar marcas y logotipos*. GG.

Prado Morales, W. R., Barquero Cornelio, F. J. (2020) *Análisis de aplicación "Perú en tus manos" creada para combatir COVID-19, Trujillo-2020*. [Tesis de Título Profesional, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/70992>

Rizo, E. (2022). *Más que diseño de experiencia (UX) Life-centered design para productos y servicios*. ALPHA EDITORIAL ESIC.

Santaella, L. & Noth, W. (2003). *Imagen: comunicación, semiótica y medios*. EDITION REICHEMBERGER.

Starling, L. (2011). *The logo decoded*. Textstream.

Quindós González, T. & González Miranda, E. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*. Campgrafic Editors.

Villamizar, L. (14 de marzo de 2022). *Monografía diseño de logotipos*. Scribd. Recuperado el 02 de junio de 2023 de <https://www.scribd.com/document/564465987/monografia-diseno-de-logotipos>

Zender, M. & Mejía, M. (2013). *Mejorar el diseño de iconos*. UNIVERSITY OF CINCINNATI, SCHOOL OF DESIGN.

