



**idat**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO**

**“IDAT”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO**

**EL DISEÑO UI/UC EN LA APP LEATHER RIMAC 2023**

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

**GIACOMO ALESSIO VASSALLO VASQUEZ**

**(0 0009-0007-3467-6788)**

**Lima-Perú**

**2023**

*Mi familia*

## Índice General

<b>Resumen Ejecutivo.....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
 <b>Capítulo I: Planteamiento del Problema</b>	
Problema de Investigación.....	5
Problema de Investigación Startup de diseño en el Perú.....	5
<i>Formulación del Problema.....</i>	<i>6</i>
Justificación.....	7
Objetivo de la Investigación.....	8
Hipótesis ¿Cómo plantear la Start up de manera diferente, funcional y competitiva....	9
 <b>Capítulo II: Marco Teórico – Formulación de la Identidad de Marca</b>	
Antecedentes de la Investigación.....	10
Bases Teóricas.....	15
Definiciones y construcción de la identidad de marca.....	15
Gestión de branding.....	16
Definición de Términos Básico.....	17
 <b>Capítulo III: Planteamiento de Plan de marketing y estrategia</b>	
Definiciones e Indicadores.....	18
Tipos de Investigación y Análisis.....	25
 <b>Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución</b>	
Solución Principal.....	27
Desarrollo de piezas audiovisuales y gráficos de soporte.....	30
Fundamentaciones Gráficas.....	35
Costos del Proyecto: Diseño y producción.....	36
Validación final de la propuesta de diseño.....	38

<b>Conclusiones.....</b>	<b>50</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>51</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>51</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>52</b>

### **Índice de Tabla**

<b>Tabla 1. Título de la tabla.....</b>	<b>15</b>
<b>Tabla 2. Título de la tabla.....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 3. Título de la tabla.....</b>	<b>18</b>

## Resumen Ejecutivo

El presente trabajo titulado. El diseño UI/UX de la app **LEATHER**.

Rímac, 2023. Tiene por Objetivo desarrollar el diseño y el UX de la app LEATHER. Rimac 2023, para personas que buscan en sus artículos o accesorios de vestir productos originales de cuero, para poder realizar la investigación se aplicó el instrumento de encuestas y se procedió con los mecanismos de investigación sugerida. se validó los patrones y se tuvo en cuenta los alcances estudiados minuciosamente con cada productor de cuero y todas las propuestas planteadas por cada cliente realizado a través de encuestas a unas 50 personas, mayores de edad entre 18 a 50 años, en la ciudad de Lima, en diversos centros comerciales utilizando la herramienta google form. Con el propósito de conocer sus hábitos y consumos a fin de que el diseño de la app sea útil y confiable .

Y ahora se procede a presentar una conclusión para el desarrollo y se presenta que es muy amigable y de mucha confianza para el público requerido.

En el primer capítulo para llevar al desarrollo este gran proyecto se realiza una amplia y extensiva investigación que incluía entrevistas a fabricantes, encuestas a personas que usan accesorios de cuero, para así llegar a entender y como poder solucionar este gran problema que se tenía desde hace muchos años, en el cual se pudo solucionar con el uso de la tecnología y demostrarles que ya no será un problema a futuro.

El en transcurso del segundo capítulo el logotipo Leather tiene un significado en español que quiere decir “cuero” nos hace referencia que nuestro concepto fundamental es el cuero y por lo tal queremos posicionarnos con la misma palabra demostrando el amplio concepto que enmarca el cuero para el público mediante una buena representación del logotipo.

Luego en el tercer capítulo se define a lo largo de la investigación las variables con sus respectivos indicadores se trata de una estrategia que tiene como objetivo principal entregar

mejores experiencias a todos los usuarios de servicios y productos tanto digitales como físicos.

Luego a lo largo del cuarto capítulo se puede ver las encuestas que se realizó para determinar dicho proyecto de solución a fin de que resulte satisfactorio con resultados favorables después de los análisis minuciosos con los elementos gráficos desarrollados de una manera muy profesional.

## Introducción

### ¿Qué los motivó a realizar esta investigación?

El presente trabajo se trata de una investigación en donde analizare los problemas de muchos empresarios dedicados a la fabricación de cuero. Esta investigación empecé hace años desde que empezó trabajando en RENZO COSTA en el año 2012 a consecuencia de ser parte del equipo de trabajadores de dicha empresa vi los problemas que padecían como la falsificación de productos de cuero, en donde vi y pude comprender que el trabajo de cuero es muy complicado donde tienen que curtir pieles permitidas y legales si dañan el ecosistema

Para lo cual empecé haciendo encuestas mediando el método cuantitativo, a productores y ver cuál es su problema y que solución esperan, fue ahí que se me ocurrió hacer LEATHER, una app mediante el cual consiste en el escaneo a los códigos de todos los productos y enlazan de inmediato con el fabricante y así podrán tener la seguridad que los productos de cuero son de garantía y legales.

Mediante la presente investigación deseo alcanzar en ser un aplicativo que brinde seguridad y confianza a todo público que busca accesorios originales en sus prendas de vestir y poder dar esa seguridad que lo que están usando es original.

Mediante la presente investigación lo que deseo es aportar seguridad y confianza que muchas personas pierden por diferentes circunstancias a través del aplicativo, visualmente, dinámicos y modernos a todo público exigente en cuero 100% original.

## Capítulo I

### Planteamiento del problema

#### Problema de Investigación

Con la práctica de interfaces de usuarios, o UX/ UI incluidas con iniciales en inglés ‘User Experience’ y ‘User Interface’, son opiniones nuevas en Latinoamérica. El proceso para el diseño de UI está enfocado a entender y crear la experiencia del usuario realizando mención de cómo se ha sentido antes, durante y después de haber utilizado el artículo o servicio. (Torres, 2018).

China exporta una gran cantidad de cuero adulterado en el mundo, ya que este país que produce grandes artículos como carteras, zapatos, casacas, billeteras, monederos pantalones de cuero adulterados, que son semejantes a los originales.

En los últimos años la gran cantidad de incautaciones llevadas a gran a escala global a consecuencia de la falsificación de artículos de cuero entre 2020 y 2021. El comercio ilícito en el sector de la marroquinería suscitó casi 18.000 incautaciones en 2021.

Es así que a causas de que mucha persona afectada a nivel mundial por la cantidad de productos falsificados se creó **LEATHER**. Rímac, 2023, es un aplicativo que permite Escanear los artículos de cuero y envía de inmediato un enlace al origen de fabricación de procedencia, ya que cuando son falsificados no tendrá el enlace que conecte.

Para llevar al desarrollo este gran proyecto se realizará una amplia y extensiva investigación que incluirá entrevistas a fabricantes, encuestas a personas que usan accesorios de cuero, para así poder llegar a entender y como poder solucionar este gran problema que tenemos desde hace muchos años, en el cual se podrá solucionar con el uso de la modernidad tecnológica y demostrarles que ya no será un problema a futuro.

Problema de investigación Start up de diseño en el Perú.

### **Formulación problema**

#### *Problema General*

¿Cómo plantear el diseño UI de la app **LEATHER**. Rímac 2023?

#### *Problema Específico*

¿Cómo se planteará patrón de la app **LEATHER**. Rímac, 2023?

¿Cómo se planteará el icono de la app **LEATHER**. Rímac, 2023?

¿Cómo se plantearán la plataforma de la app **LEATHER**. Rímac, 2023?

### **Justificación:**

#### *Teórica:*

El presente desarrollo de la investigación se justifica con la teoría porque se plantea crear un aplicativo que ayude a las personas a poder distinguir el cuero original, de tal manera, como diseñadores creativos, aportaremos un programa móvil creativo e innovador que ayude a las personas o clientes de una manera inusual a no ser estafados o engañados en sus compras.

#### *Metodológicamente:*

Metodológicamente esta investigación se justifica porque emplearemos el método científico al avance de nuestro proyecto, siguiendo las referencias de la guía de IDAT, para las monografías de investigación.

### *Práctica*

Esta investigación se justifica desde el aspecto práctico porque será un buen aporte para todo tipo de persona que busca accesorios de vestir de un buen cuero, también beneficiará a todas las empresas que fabrican cuero original dándoles la oportunidad de llegar a más mercado y generando más puestos de trabajo.

## **Objetivos de la investigación**

### *Objetivo General*

Realizar el diseño UI de la app de la app **LEATHER**. Rimac, 2023.

### *Objetivos Específicos*

Realizar el patrón de la app de la app **LEATHER**. Rímac, 2023.

Realizar el icono de la app de la app **LEATHER**. Rímac, 2023.

Plantear la plataforma de la app de la app **LEATHER**. Rímac, 2023.

**Hipótesis ¿Cómo plantear la Start up de manera original , que funcione bien y competitiva?**

### *Hipótesis general*

El diseño UI de la app **LEATHER**. Rímac, 2023 se desarrollará basándose en el estudio que nos muestre cuales son los problemas y gustos del usuario.

### *Hipótesis específicas*

EL patrón de la app **LEATHER**. Rímac, 2023 se desarrollará en base a una encuesta a los usuarios.

El Icono de la app **LEATHER**. Rímac, 2023 se creará de una manera sencilla y práctica, utilizando modelos tradicionales

La plataforma de la app **LEATHER**. Rímac, 2023 se creará utilizando los conceptos que distinguen al producto.

## Capítulo II

### Marco teórico - Formulación de la identidad de una Marca

#### Antecedentes de la Investigación

##### Internacionales:

Arroyo-Quiroz y Wyatt Próxima (2019) en su investigación titulado El tráfico Ilícito de mercaderías adulteradas, Oficina de Naciones Unidas.2019. (Usa). Tuvieron como objetivo Analizar el problema al tratarse de un movimiento criminal a nivel mundial que moviliza miles de millones de dólares para lo cual emplearon el método cuantitativo minucioso de investigación haciendo preguntas a varias personas para lo cual se realizó a una conclusión que la falsificación de cuero es un problema que influye lamentablemente a grandes masas a nivel mundial.

Euipo (2021) en su investigación titulada El cuero es lastimosamente un producto que se adultera mucho en la UE (Unión Europea) 2021 tuvieron como objetivo Analizar el problema Según detalla la noticia de Equipo y OCDE para lo cual emplearon el método cuantitativo a 58 personas mediante encuestas para ver la información y ver qué tipo de plan de marketing usan y llegando al análisis Que el comercio electrónico se ha incrementado velozmente en los años atrás, una tendencia que se incrementó en la pandemia del covid-19.

Vicky Vilches (2019) En su investigación titulada mercado, las adulteraciones y millonarias pérdidas para el público que gusta de lujos. España 2019 tuvo como objetivo estudiar el problema de perdidas debido a la falsificación para lo cual emplearon el método cuantitativo.

Mediante encuestas a 70 productores de cuero y teniendo un numero de cifras llegando a conclusiones que con unas copias cada vez más logradas son uno de los grandes dolores para el mercado de lujo.

### **Nacionales.**

Díaz (2023) en su investigación titulada 'El Hueco: el centro comercial que nació por invasiones y se convirtió en el corazón de la piratería' Lima 2023 tuvo como objetivo Analizar porque ese lugar se volvió el corazón de la piratería utilizando el método cuantitativo, haciendo encuestas a 85 clientes preguntándoles las razones que compran ahí, llegando a la conclusión el centro comercial fue creado mediante una invasión sin ningún tipo de ordenamiento adecuado.

López Gómez, Stiven (2023) En su investigación titulada 'Analiza la importancia de los residuos de cuero, tuvo como objetivo Detectar y crear métodos de rastreo para lo cual emplearon la metodología cuantitativa, haciendo encuestas a diferentes importadores online llegando a la conclusión que el Perú incrementado y últimos años gran movimiento labor de lucha contra la adulteración virtual, clausurando diferentes sitios web.

David Reyes (2018) en su investigación titulada '¿Cómo afecta la piratería al Perú?' Tuvo como objetivo ver y analizar cuanto afecta el desarrollo en el Perú utilizando el método cuantitativo y realizando encuestas a 58 empresarios llegando a la conclusión que cuando se habla de piratería en Perú, se habla de un problema que afecta al desarrollo en el plagio y el robo de ideas de propietarios en un 100%.

## **Bases Teóricas**

### **Cuero**

Según Reyes Vásquez, J, J (2020) en su investigación titulada “Sistema de administración de producción de cuero de la empresa CETICUERO Curtiduría de la Ciudad de Ambato” nos dicen propone un Sistema de Gestión por Procesos en la línea de producción de cuero de la empresa Ceticuero Curtiduría, concentrados en procesos operativos de esta empresa en base a pautas internacionales SRT – Buenas Prácticas Industria del Cuero; y a los procedimientos obligatorios en normas ISO 9001:2015.

Al respecto JM Quinde Camacho (2021) nos dice, El presente trabajo de investigación tiene como propósito la optimización de los procesos productivos, analizando los tiempos de producción del cuero en la empresa “Curtiembre Quisapincha”

En tanto GA Ponce de León Rodríguez (2021) nos dice, La presente investigación se realizó en la empresa Pieles del Sur E.I.R.L dedicada a la producción de cueros. con la razón de poder resolver diversos problemas que poseía la empresa mediante de metodologías de mejora.

No obstante C. Ayala Garcia, J. (2021) nos dice, La fabricación del cuero es considerada una de las labores más contaminantes del estado actual industrial.

De esta forma podemos concluir debido a varias investigaciones se viene elaborando la optimización del proceso de producción, pero lamentablemente es considerado como una práctica contaminante.

### **Patrón**

Según FJ García-Peñalvo (2023) nos dice que el análisis de la modernidad y de la Inteligencia Artificial en los sectores educativos tras el lanzamiento de ChatGPT.

Al respecto A Cuevas Cerveró, F. (2023) nos dice en su informe que el objetivo de nuestro proyecto de innovación ha sido promover las competencias digitales del profesorado y alumnado vinculadas a la seguridad informática y del smartphone en el aula estimulando de este modo un empleo didáctico del teléfono móvil y un uso seguro Online.

En tanto F Gortázar Bellas, M , M. (2023) nos muestra Diapositivas de creación de producción de Aplicaciones repartidas del Grado en Ingeniería de Pc.s de la Universidad Rey Juan Carlos muy útiles.

No obstante CRL Paz (2023) nos dice que el sector Ingeniería de Software de la de Informática de la Cujae, se profundiza en desarrollos de métodos de investigación que permitan transferir como estudios de casos las lecciones aprendidas en intervenciones consultoras en el análisis de iniciativas de transformación digital.

De esta forma podemos concluir que con competencia de aplicaciones y proyectos de innovación y con la ayuda de la Inteligencia artificial se puede desarrollar mejor software creando patrones digitales didácticos e innovadores.

## **Icono**

Según M García Puente (2020) nos menciona que el uso de tecnología informáticas lleva años proporcionando el trabajo y ahorrando tiempo en cualquier ámbito laboral.

Al respecto A García Matilla (2022) nos Dice que Pantallas y dispositivos móviles. Una necesaria para la educación.

En tanto D Wood (2022) nos dice que para crear diseños con interfaces de usuario es necesario la comunicación fuertemente visual y veraz.

No obstante SS Wuchi Delgado (2020) la importancia del diseño en los iconos móviles educativas debería ser reconocida y considerada por todos, tanto usuarios como desarrolladores de aplicaciones, ya que esta es la que le permite al cliente tener una experiencia de usuario adecuada.

De esta forma podemos concluir que el uso de herramientas informáticas nos lleva a facilitar el trabajo mediante íconos que nos lleven a interface y le permita al cliente tener una experiencia necesaria y clara.

### **Plataforma**

Según NK Dávila Piñeres, F (2018) el diseño de un programa para la administración de riesgo en la plataforma informática de la EAB-ESP, dichos riesgos se generan respuestas de los cambios generados en la plataforma informática

Al respecto MAT De la Cruz (2020) nos dice Las aplicaciones virtuales ayudan mucho para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato

En tanto MLB Consuegra, Gómez, LMS Botana, (2020) nos dice La unión de aplicaciones interactivas al desarrollo de enseñanza para el aprendizaje es hoy una realidad en las universidades cubanas, no obstante existen carencias en el plano teórico y práctico correlativo con las hipótesis de conocimientos en el aula virtual.

No obstante Cachay Zapata (2020) en su trabajo de investigación describe un plan de negocio para innovar tecnología, modernidad en las plataformas de dígitos que se relacionen con cada clientes. con productores que desarrollan productos de cuero y que actualmente solo ofrecen sus productos en Internet mediante el uso de internet.

De esta forma podemos concluir que los desarrollos de una plataforma informática sirven mucho para fomentar aprendizajes y procesos de enseñanzas.

## **Definiciones y Construcción de la identidad de la marca**

### **LEATHER**

Es una app que fue creado y desarrollado en el año (2023). el aplicativo es dar solución por medio de un escaneo al código del artículo donde de inmediato los enlaza con el fabricante, este aplicativo es creado para personas que gustan usar en sus accesorios, artículos de cuero y tienen inseguridad de que sean artículos falsificados.

### **Misión**

Dar seguridad a personas que gustan comprar artículos de cuero y consolidarnos como

Una empresa líder en detección de productos originales en cuero, brindando enlaces de todos los fabricantes de cuero a nuestros clientes.

### **Visión**

Poder llegar a usuarios de todo el mundo mediante la creación de una app de alta calidad y manteniendo una renovación constante del aplicativo.

### **Valores**

#### **Pasión:**

Somos una empresa, muy amantes del cuero

#### **Confianza:**

Demostraremos que nuestro propósito es dar un buen servicio.

**Transparencia:**

Siempre estaremos atentos a cualquier duda y sugerencia de cada cliente.

**Responsabilidad:**

El servicio adecuado, la seriedad como trabajos es nuestro propósito cada día con cada cliente.

**Objetivos****Foda**

<b>Debilidades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No ser una app para todo público.</li> </ul>	<b>Amenaza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No tener el público adecuado.</li> </ul>
<b>Fortalezas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser una app exclusiva para un cierto público.</li> </ul>	<b>Oportunidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante nuestro enlace damos oportunidad a fabricantes de cuero a ser más reconocidos.</li> </ul>

**Gestión de branding****Logotipo**

El logotipo LEATHER significa en español que quiere decir “CUERO” nos hace referencia que nuestro concepto fundamental es cuero, por lo tal queremos posicionarnos con la misma palabra.



### Color Corporativo

TCOLOR #805

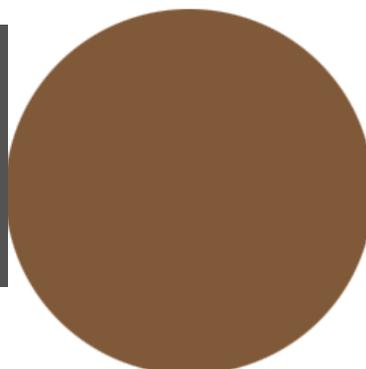
R 128 C 46

G 89 M 73

B 56 Y 87

K 13

<input type="radio"/> R:	<input type="text" value="73"/>	<input type="radio"/> C:	45%
<input type="radio"/> G:	<input type="text" value="41"/>	<input type="radio"/> M:	72%
<input type="radio"/> B:	<input type="text" value="20"/>	<input type="radio"/> Y:	85%
#	<input type="text" value="492914"/>	<input type="radio"/> K:	69%



### Color Corporativo

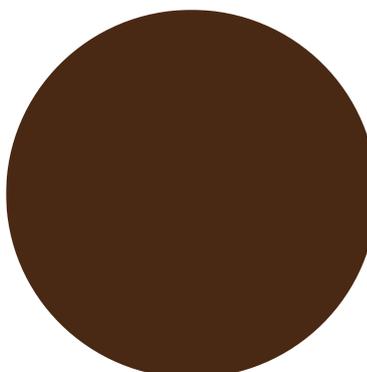
COLOR #492914

R 76 C 45

G 41 M 72

B 20 Y 85

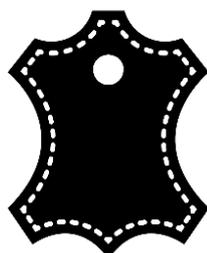
K 69



### Gráfico

El elemento que hemos utilizado para el logotipo es una síntesis de un dibujo de un cuero acompañado de una cinta, dando a entender que nuestro aplicativo escanea las etiquetas de productos de cuero.

### Elementos complementarios



### Tipografía

Hobo Std Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789 () ¿? ¡! \*%'"

### Definición de términos

Descubre 100% cuero auténtico

**Diseño UI**

Marti Gimenez (2023) nos precisa que el diseño UI que es Prototipo final en alta definición del modo visual

**Cuero**

JA Totoy Rodríguez (2022) la presente investigación analiza la importancia del marketing digital en la comercialización de artículos de cuero, teniendo como objetivo principal conocer su incidencia en locales que comercializan esta clase de productos.

**Patrón**

C Amigo Vera (2022) el presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad el diseño de mobiliario para distintos espacios a partir de patrones matemáticos existentes en la naturaleza.

**Icono**

MA Pereyra (2022) el presente trabajo final de grado pertenece a la licenciatura de diseño de indumentaria y textil.

**Plataforma**

DJ Rojas Torres (2020) el concepto del proyecto es desarrollar a partir de la necesidad de clientes que buscan un mejor cuidado personal con artículos naturales e innovadores.

### Capítulo III:

#### Planeamiento del plan de marketing y estrategia

##### Definiciones e Indicadores

Variable : Diseño UI

Indicadores : Patrón

Icono

Plataforma

##### *Definiciones practicas*

Es una estrategia que tiene como objetivo principal entregar mejores experiencias a todos los usuarios de servicios y productos tanto digitales como físicos.

##### *Definición teórica*

E Rizo (2023) nos dice que crear artículos sin tener en cuenta la experiencia de usuario es como conducir de manera intuitiva.

##### *Definición Operacional*

Analizaremos el diseño UI, mediante encuestas a diversos productores de cuero para conocer y para poder calcular de una manera más organizada cuáles son sus problemas y que tanto les afectan los productos falsificados y así poder ver una solución mediante la tecnología a sus problemas de una manera rápida.

## **Tipos de Investigación y análisis**

### *Descriptivo*

El presente trabajo es una investigación en donde analizare los problemas de muchos empresarios dedicados al desarrollo de cuero. Esta investigación empecé hace años desde que empezó trabajando en RENZO COSTA en el año 2012 a consecuencia de ser parte del equipo de trabajadores de dicha empresa vi los problemas que padecían como la falsificación de artículos de cuero, en donde vi y pude comprender que el trabajo de cuero es muy complicado donde tienen que curtir pieles permitidas y legales si dañan el ecosistema

Para lo cual empecé haciendo encuestas mediando el método cuantitativo, a productores y ver cuál es su problema y que solución esperan, fue ahí que se me ocurrió hacer LEATHER, una app mediante el cual consiste en el escaneo a los códigos de todos los productos y enlazan de inmediato con el fabricante y así podrán tener la seguridad que los artículos de cuero son de garantía y legales.

## **Capítulo IV:**

### **Diseño y Ejecución de la Solución**

#### **Solución Principal**

##### **Aplicación del instrumento de investigación**

El diseño UI de una app para personas que gustan usar productos de cuero, hemos procedido a encuestar a 50 personas, mayores de edad entre 18 a 50 años, en la ciudad de Lima, en diversos centros comerciales utilizando la herramienta google form. Con el propósito de conocer sus hábitos y consumos a fin que el diseño de la app les sea de mucha utilidad y pueda impactar en su uso y les mejore en sus compras con el servicio que se les brinda para que puedan tener una mayor tranquilidad y seguridad en sus compras.

Al respecto se formularon lo siguiente en el cuestionario a partir de la variante (Diseño UX).

#### **Patrón**

- ¿Reconoce usted el patrón de LEATHER?
- ¿Es fácil manejarlo?
- ¿Cómo te gustaría que fuera?

#### **Icono**

- ¿Te gusta la presentación del Icono de LEATHER?
- ¿Qué colores te gustaría que tenga en Icono?
- ¿Qué sugerencia nos puedes dar?

#### **Plataforma**

- ¿Te gusta la plataforma de LEATHER?

- ¿Estás de acuerdo que la plataforma se enlace con el fabricante de cuero mediante el escaneo artículo de cuero?
- ¿Te resulta satisfactorio?

Dicho cuestionario fue aplicado los días jueves 27 de abril hasta el día sábado 29 de abril a un Total, de 50 clientes que asistieron a compran a diversos centros comerciales productos de cuero.

### **Análisis de los resultados de instrumento**

Mediante la aplicación de la encuesta a 50 personas que asistieron a diversos centros comerciales el cual se les mencionó del aplicativo LEATHER se obtuvo las siguientes respuestas:

- El 98 % les pareció muy interesante y muy novedoso el aplicativo, consideran que será de mucha utilidad y con mucha frecuencia. el 8 % considera que es mentira, sienten bastante desconfianza con el artículo debido a que la marca no es reconocida el 15 % mostro poco interés en la app.
- El 80 % se siente identificado con el Icono de la marca debido a que los colores y la manera como está representado el cuero lo ven bastante adecuado y muy moderno, que con solo verlo les llama bastante la atención y el 95 % considera que la creación del icono es uno de los mejores símbolos bien definidos de un artículo y el 20 % cree que se mejore los colores.

- De los 50 encuestados el 96 % considera y siente que los enlaces con los fabricantes de cuero, es una gran tranquilidad y seguridad para todos sus productos, debido a que es una app que lo llevan en el celular, será una gran seguridad en todas sus compras a futuro de todos sus productos el 35 % considera que se tuvo en cuenta bien cómo funcionará los enlaces.
- En tanto el 90 % dice que recomendaría el aplicativo por su buena creatividad en enlazar con los fabricantes de cuero.

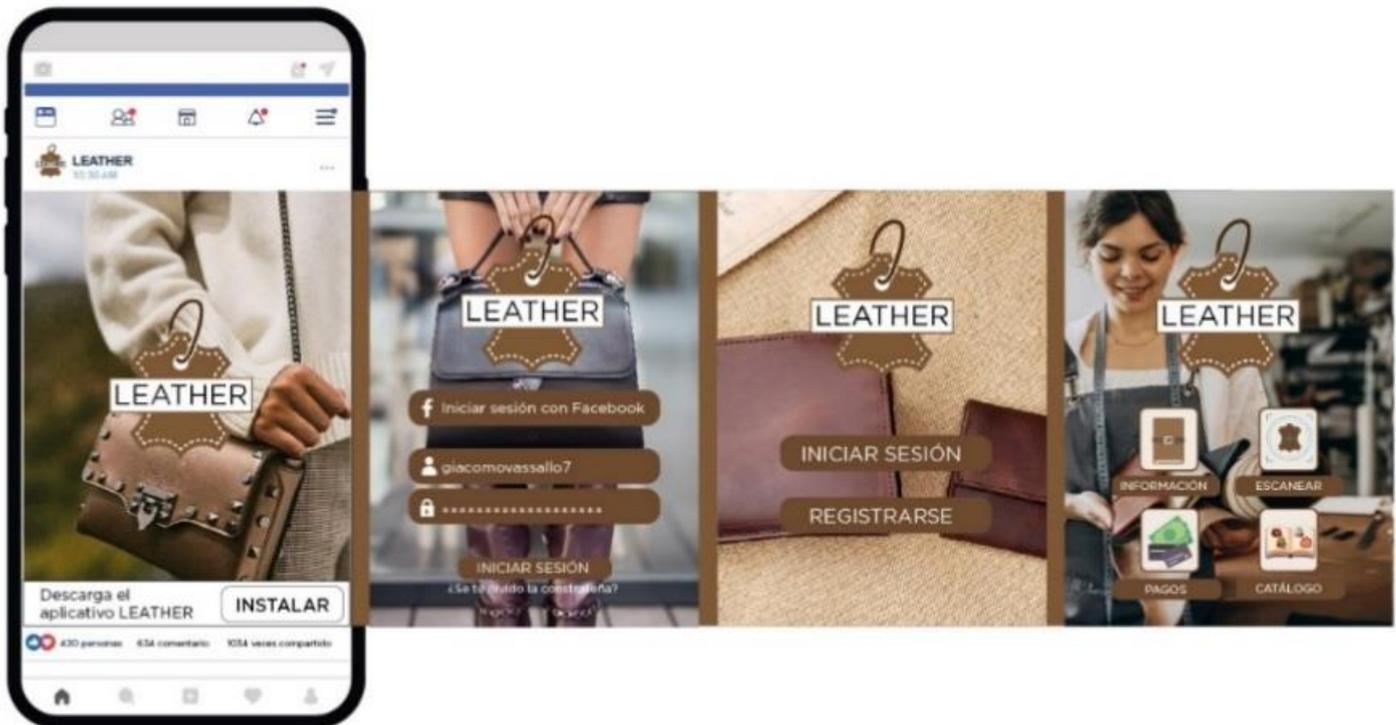
### **Conclusiones aproximativas**

Después de leer e interpretar de los resultados podemos confirmar lo siguiente:

- Viendo el resultado de que un sector de público no cree que puedan existir aplicativos mediante el uso de su celular pueden tener grandes beneficios debemos trabajar en buscar una manera de darles más confianza y credibilidad que si es posible tener esas grandes ventajas.
- Es necesario agregar que los colores que nos identifiquen en nuestro icono representativo tiene una gran aceptación visual pero debido a que hay un grupo reducido que sugiere algunos cambios en el color, se tendrá que tomar en cuenta dicha observación.
- Creemos que los enlaces de nuestra plataforma deben de ser bien estructurados para que al momento de ser escaneado los productos de cuero no tengan ninguna falla con el enlace hacia el fabricante.
- Viendo el resultado en la mayoría de los cuestionarios buscaremos diseñar y mejorar la estructura y en el modelo del patrón, el Icono que nos representa y la plataforma para tener una mayor cobertura que satisfaga las urgencias de los clientes.

## Desarrollo de piezas audiovisuales y gráficas de soporte

### Presentación de la app LEATHER



La app presenta las siguientes Ventanas:

- Presentación
- Enlaces
- Escaneo
- Pagos
- Numero de Código
- Información
- Comunícate con nosotros

## Presentación del key visual LEATHER

Como concepto creativo

Nuestra frase es:

"DESCUBRE EL VERDADERO CUERO"

Poniendo en nuestra presentación

Un celular escaneando un producto.

www.leahter.com

LEATHER

DESCARGA EL APLICATIVO

**DESCUBRE**

**EL VERDADERO CUERO**

35%

GET IT ON Google Play

Available on the App Store

The advertisement features a background of a leather workshop with a person in a brown apron. A smartphone is shown on the right, displaying a red handbag with a gold tassel. A yellow crosshair and corner brackets are overlaid on the phone screen, indicating an AR scanning feature. A progress bar at the bottom of the phone screen shows 35% completion. The text 'LEATHER' is inside a white leather tag icon. Social media icons for Facebook and Instagram are on the left, along with the website URL. At the bottom, there are logos for Google Play and the App Store.

**Presentación de nuestra valla outdoor**  
Manteniendo una imagen clara y directa



## Presentación de volante promocionales LEATHER

LEATHER

DESCARGA EL APLICATIVO  
**DESCUBRE**  
**EL VERDADERO CUERO**

www.leahter.com

leahterperu

35%

GET IT ON  
Google Play

Available on the  
App Store

## Presentación de FLYER para Instagram



### Fundamentaciones gráficas.

En el desarrollo de la aplicación LETHER se recomendó, mediante los expertos consultados, realizar una propuesta llamativa que genere confianza y a la vez que sea de fácil manejo y rápido, de esta manera se construyó una propuesta del logotipo que se basó en la silueta de una piel de animal y de color marrón que se asemeje al cuero, toda vez que, de acuerdo con los entrevistados, es el propicio para los conocedores de cuero.

### Costos del proyecto: diseño y la producción

Para realizar el aplicativo LEATHER se ha calculado los siguientes costos aproximados:

Diseño de la aplicación	S/ 1.000
Diseño de publicidad gráfica	s/. 500
Impresión	S/ 800
Transporte	S/ 250
Colocación de banners y letreros de móviles	S/ 450
...	
...	
Total	S/ 3.000

### Validación final de la propuesta del diseño

A fin de contar con el visto bueno de expertos en la materia sobre nuestra propuesta de la creación de la app LEATHER se recurrió a ejecutar un proceso de validación externa por parte de 3 expertos.

N.º	Experto	Profesión
1	Carlos Garcia	Jefe de producción RENZO COSTA
2	Mario Rozales	Diseñador Gráfico
3	Carlos Bazan	Experto en diseño UX

### Ficha de validación N.º 1

**Nombre y Apellido:** Carlos Garcia

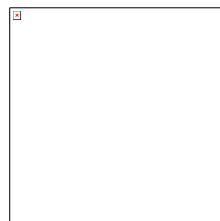
**Profesión:** Jefe de producción RENZO COSTA

**Centro de labor:** Renzo Costa

	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Patrón		x	
Icono		X	
Plataforma	X		

Luego de la revisión de las propuestas de diseño se VALIDA / NO SE VALIDA las piezas gráficas del trabajo.

FIRMA



### Ficha de validación N.º 2

**Nombre y Apellido:** Mario Rozales

**Profesión:** Diseñador Gráfico

**Centro de labor:** Imprenta

	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Patrón	X		
Icono		X	Un poco más grande
Plataforma	X		Trata de hacerlo un poco más pequeño

Luego de la revisión de las propuestas de diseño se VALIDA / NO SE VALIDA las piezas gráficas del trabajo.

FIRMA

### Ficha de validación N.º 3

**Nombre y Apellido:** Carlos Bazan

**Profesión:** Experto en Diseño UX

**Centro de labor:** “Velez”

	Aprueba	Desaprueba	Observaciones
Patrón	X		
Icono		X	
Plataforma	X		

Luego de la revisión de las propuestas de diseño se VALIDA / NO SE VALIDA las piezas gráficas del trabajo.

FIRMA

## Conclusiones

Para el desarrollo de la app Leather, Rimac, 2023 se tuvo en cuenta los alcances, propuestas y deseos de los productores de cuero, de modo tal que la propuesta que en esta investigación se presenta es amigable para ellos.

Para el planteo del enfoque Leather se tuvo en cuenta:

El Patrón

El Icono

La Plataforma

## Recomendaciones

Se recomienda que para el desarrollo de apps enfocadas en clientes que buscan originalidad en productos de cuero se tenga en cuenta de forma rigurosa a sus preferencias, solicitudes y necesidades pues esto permitirá que la app se convierta en una herramienta que les brinde seguridad y apoyo en sus compras.

Se recomienda para el desarrollo del patrón sea de mucha envergadura para que tenga entre el público usuario y la empresa una conectividad de buen nivel prestando un servicio adecuado de modo que proporcionando interacción e intercambiando información entre ambos se brinde una buena relación de una manera muy necesaria y generando una buena coordinación.

Se recomienda para el icono que tenga una imagen conceptual y que sea legible ya que es un elemento muy importante usando la simplicidad, demostrando una personalidad que represente la empresa de una manera muy cautelosamente y cuidadosamente debido a que es la imagen principal en la app que nos represente.

Se recomienda para el desarrollo de la plataforma una presentación muy amena de una manera muy ligera manteniendo una conectividad bien elaborada en todo el enlace y desarrollo de cada parte del aplicativo.

## Referencias Bibliográficas

Carlos Ramon López Paz ( 2023) Aplicaciones de la inteligencia computacional, estudios de caso y soluciones digitales

[Aplicaciones de la inteligencia computacional, estudios de caso y soluciones digitales | Revista Cubana de Transformación Digital \(uic.cu\)](#)

Eduardo Barbero (2023) Revista del Calzado

[Revista del Calzado en Twitter: ""Cómo optimizar y reducir costes en el desarrollo de tu colección": ponencia de Eduardo Barbero \(Red21\) en el Foro de Expertos de #futurmoda. https://t.co/GXXY1qSMTL" / Twitter](#)

Juan Carlos (2023) Diapositivas de la asignatura de Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas

[Diapositivas de la asignatura de Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas \(urjc.es\)](#)

Pérez Lizano, Fernando Javier (2019) Plan de negocio para la implementación de empresa de comercio electrónico de productos de marroquinería

[Plan de negocio para la implementación de empresa de comercio electrónico de productos de marroquinería \(udep.edu.pe\)](#)

Reyes Vásquez, John Paul (2020) Sistema de gestión por procesos en línea de producción de cuero.

[Repositorio Universidad Técnica de Ambato: Sistema de gestión por procesos en línea de producción de cuero de la empresa CETICUERO Curtiduría de la Ciudad de Ambato \(uta.edu.ec\)](#)

Anexos

Se desarrolló el siguiente cuestionario

- ¿Reconoce usted el patrón de LEATHER?
- ¿Es fácil manejarlo?

- ¿Cómo te gustaría que fuera?

### **Icono**

- ¿Te gusta la presentación del Icono de LEATHER?
- ¿Qué colores te gustaría que tenga en Icono?
- ¿Qué sugerencia nos puedes dar?

### **Plataforma**

- ¿Te gusta la plataforma de LEATHER?
- ¿Estás de acuerdo que la plataforma se enlace con el fabricante de cuero mediante el escaneo artículo de cuero?
- ¿Te resulta satisfactorio?

Teniendo las respuestas:

- El 98 % les pareció muy interesante y muy novedoso el aplicativo, consideran que será de mucha utilidad y con mucha frecuencia. el 8 % considera que es mentira, sienten bastante desconfianza con el artículo debido a que la marca no es reconocida el 15 % mostró poco interés en la app.
- El 80 % se siente identificado con el Icono de la marca debido a que los colores y la manera como está representado el cuero lo ven bastante adecuado y muy moderno, que con solo verlo les llama bastante la atención y el 95 % considera que la creación del icono es uno de los mejores símbolos bien definidos de un artículo y el 20 % cree que se mejore los colores.

- De los 50 encuestados el 96 % considera y siente que los enlaces con los fabricantes de cuero, es una gran tranquilidad y seguridad para todos sus productos, debido a que es una app que lo llevan en el celular, será una gran seguridad en todas sus compras a futuro de todos sus productos el 35 % considera que se tuvo en cuenta bien cómo funcionará los enlaces.
- En tanto el 90 % dice que recomendaría el aplicativo por su buena creatividad en enlazar con los fabricantes de cuero.