

Gumpá

Aplicación de beneficios para Enseñanza Superior

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE ANIMADOR Y DISEÑADOR DIGITAL MENCIÓN DISEÑO EN INTERACCIÓN DIGITAL Y AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO EN ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL

ALUMNA: PAULA PEÑA BARRERA
PROFESOR GUÍA: DANIEL BERZELLER NAJUM

SANTIAGO DE CHILE, AGOSTO 2024

Índice



Introducción

Motivación



Marco Teórico

Mapa de Venn
¿Qué es Beneficio?
¿Qué es Uso práctico?
¿Qué es Recurso tecnológico?
¿Qué es Enseñanza Superior?
¿Qué es Diseño UX/UI?
¿Qué es Tiempo Libre?



Área de Intervención

Definición de Usuario
¿Qué?
¿Porque?
¿Para qué?
¿Como?
Antecedentes



Ideación

Propuesta formal
Diagrama de flujo
Naming
Paleta de Color
Tipografía
Bocetos logo
Logo
Propuestas APP
MoodBoard
Avatar
Inspiración
Prototipo



Bibliografía

Conclusiones

Introducción

Motivación

Lo que me motivó para llevar a cabo este proyecto fue el mal que daba el tener poco dinero y la solución que le daba a este problema era no hacer nada.

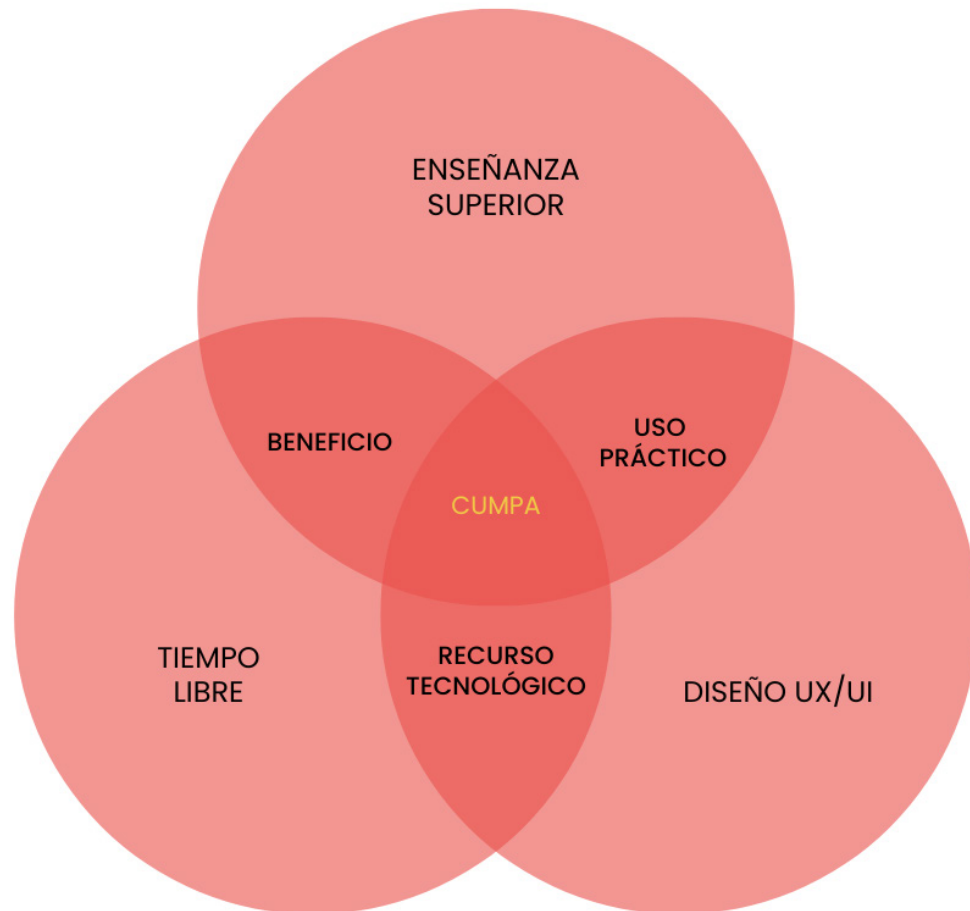
Mi objetivo es ofrecer un espacio donde los usuarios puedan acceder a entretenimiento y oportunidades con descuento. Además, buscamos fomentar la colaboración entre ellos, permitiendo que intercambien ideas y se apoyen mutuamente en la búsqueda de alternativas asequibles.



Marco Teórico

Mapa de Venn

En este diagrama se grafican las principales áreas de estudio. Enseñanza Superior, Tiempo Libre y el uso del diseño de ux/ui. También existen subtemas como beneficio, uso práctico e recurso tecnológico



¿Qué es Beneficio?

Beneficio emerge como un oasis de bienestar y gratificación, un refugio que nos brinda alivio en medio de las dificultades y nos impulsa a seguir adelante en nuestro camino hacia la plenitud. Es la respuesta anhelada, la solución esperada que transforma las carencias en satisfacciones, las dificultades en triunfos.

¿Qué es uso Práctico?

Se refiere a la utilidad real y tangible de algo en situaciones cotidianas o en aplicaciones concretas. Es el valor que un objeto, herramienta, método o conocimiento tiene cuando se aplica en la vida diaria o en tareas específicas. En otras palabras, es cómo algo puede ser utilizado de manera efectiva y beneficiosa en situaciones del mundo real.

¿Qué es Recurso Tecnológico?

Es cualquier herramienta, dispositivo, sistema, software, o infraestructura que se utiliza para facilitar, mejorar, o realizar tareas específicas mediante el uso de tecnología. Estos recursos pueden incluir desde computadoras y teléfonos inteligentes hasta aplicaciones de software, redes de comunicación, equipos de laboratorio, maquinaria automatizada, y plataformas digitales.

¿Qué es Enseñanza Superior?

Son los diversos niveles de educación que se aportan después de salir de la enseñanza media. Este nivel está dividido en las siguientes instituciones, Universidades, Institutos Profesionales y Centros de Formación Técnica.

¿Qué es Diseño UX/UI?

Diseño UX es el diseño de productos y servicios priorizando al ser humano, con el objetivo de crear experiencias agradables para nuestros usuarios.

Diseño UI se refiere al diseño de la interfaz de usuario, es decir, todo lo creado para el usuario para que navegue en el sitio algunos ejemplos son botones, textos, imágenes etc.

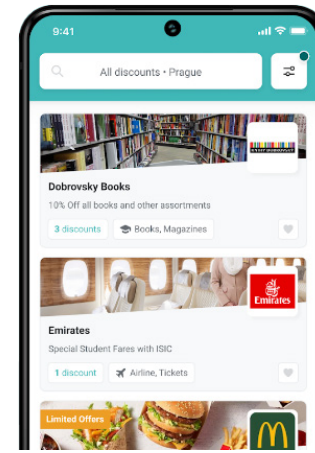
¿Qué es Tiempo Libre?

Es el periodo de tiempo disponible para una persona para realizar actividades de carácter voluntario, cuya realización reportan una satisfacción y que no están relacionadas con obligaciones laborales y/o formativas.

Antecedentes

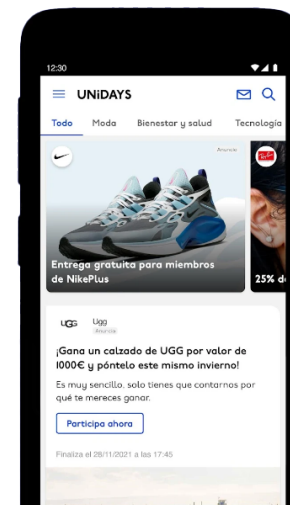
ISIC

El Carné de Estudiante Internacional es la forma en la que miles de estudiantes en todo el mundo se identifican. Desempeña un papel de apoyo y mejora en el intercambio intercultural y la creación de oportunidades educativas.



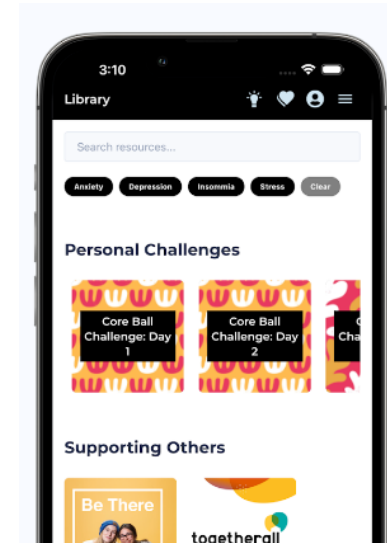
Unidays

Aplicación para que ahorrar dinero sea más fácil, estés dentro o fuera de casa, en la tienda o comprando online, los mejores descuentos están a un click de distancia.



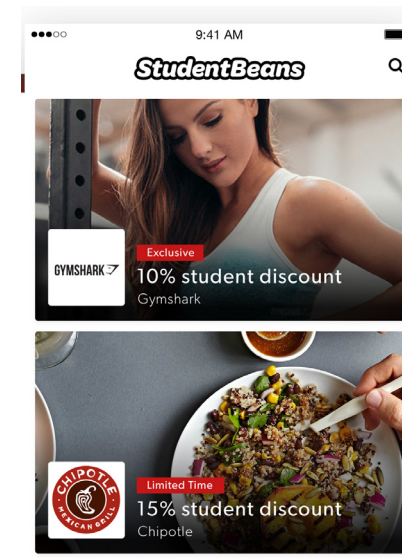
StudentVIP

La aplicación móvil conecta a los estudiantes con su información de atención médica, asesoramiento, citas médicas virtuales y mucho más.



Student Beans

Ayuda a encontrar ofertas para estudiantes, conseguir códigos de descuento y ahorrar dinero en las marcas más populares.



Área de Intervención

Objetivo General

Facilitar a mi audiencia la obtención de sus deseos sin que tengan que invertir mucho esfuerzo, asegurándome de que el proceso sea sencillo y accesible para todos

Objetivos Específicos

Proveer recursos y herramientas prácticas que simplifiquen el proceso para que mi audiencia logre sus metas con mayor facilidad

Diseñar y ofrecer servicios personalizados que respondan a las necesidades particulares de mi público, minimizando el esfuerzo requerido por su parte

¿Qué?

Es una aplicación intuitiva que te facilitará descubrir una variada lista de eventos y beneficios en tu entorno cercano. Con un enfoque especial en opciones con descuentos, te brinda la oportunidad de explorar experiencias gratificantes

¿Porque?

Comprendo que la falta de información puede restringir la capacidad de disfrutar. Mi principal objetivo con esta aplicación es enriquecer las experiencias de ocio y empoderar a los usuarios al ofrecerles acceso a actividades y beneficios previamente desconocidos

¿Para quién?

Jóvenes de 18 a 30 años, principalmente estudiantes, buscan financiar sus actividades y pasar tiempos de manera accesible. La aplicación les ofrece servicios y beneficios que mejoran su calidad de vida, facilitando soluciones económicas para sus necesidades y promoviendo un equilibrio personal.

¿Como?

Mediante una aplicación móvil

Ideación

Propuesta formal

Esta aplicación permite a los usuarios acceder a oportunidades con descuentos significativos en productos o servicios que desean adquirir. Funciona mediante la colaboración con diversas empresas que ofrecen sus productos o servicios a precios reducidos a través de la plataforma. Los usuarios pueden explorar estas ofertas, seleccionar las que más les interesen y aprovechar los descuentos exclusivos que la aplicación proporciona.

El proceso es sencillo: los usuarios se registran en la aplicación, navegan por las distintas categorías de ofertas disponibles y eligen aquellas que mejor se adapten a sus necesidades. Una vez seleccionada la oferta, pueden adquirir el producto o servicio con un descuento considerable.

Diagrama de Flujo

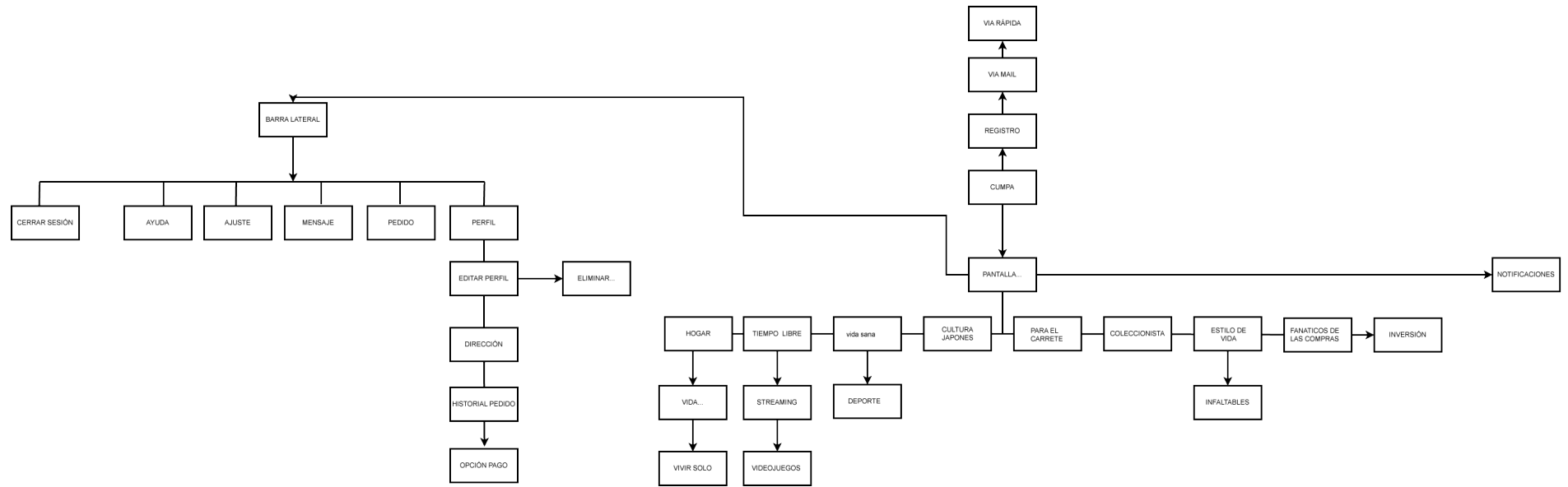
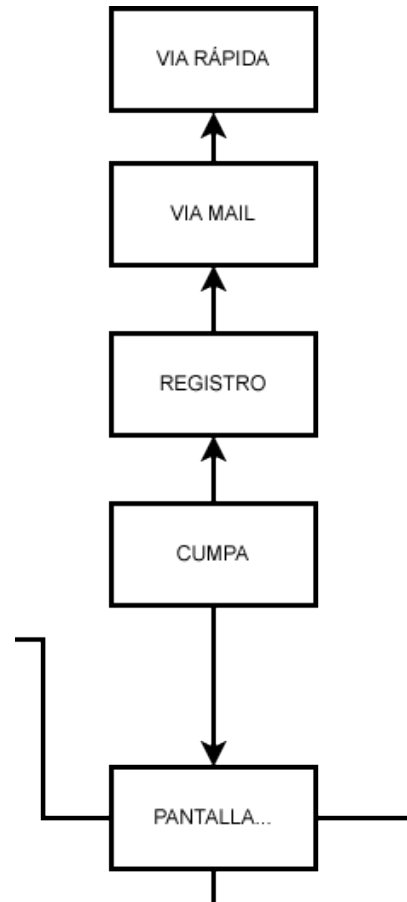
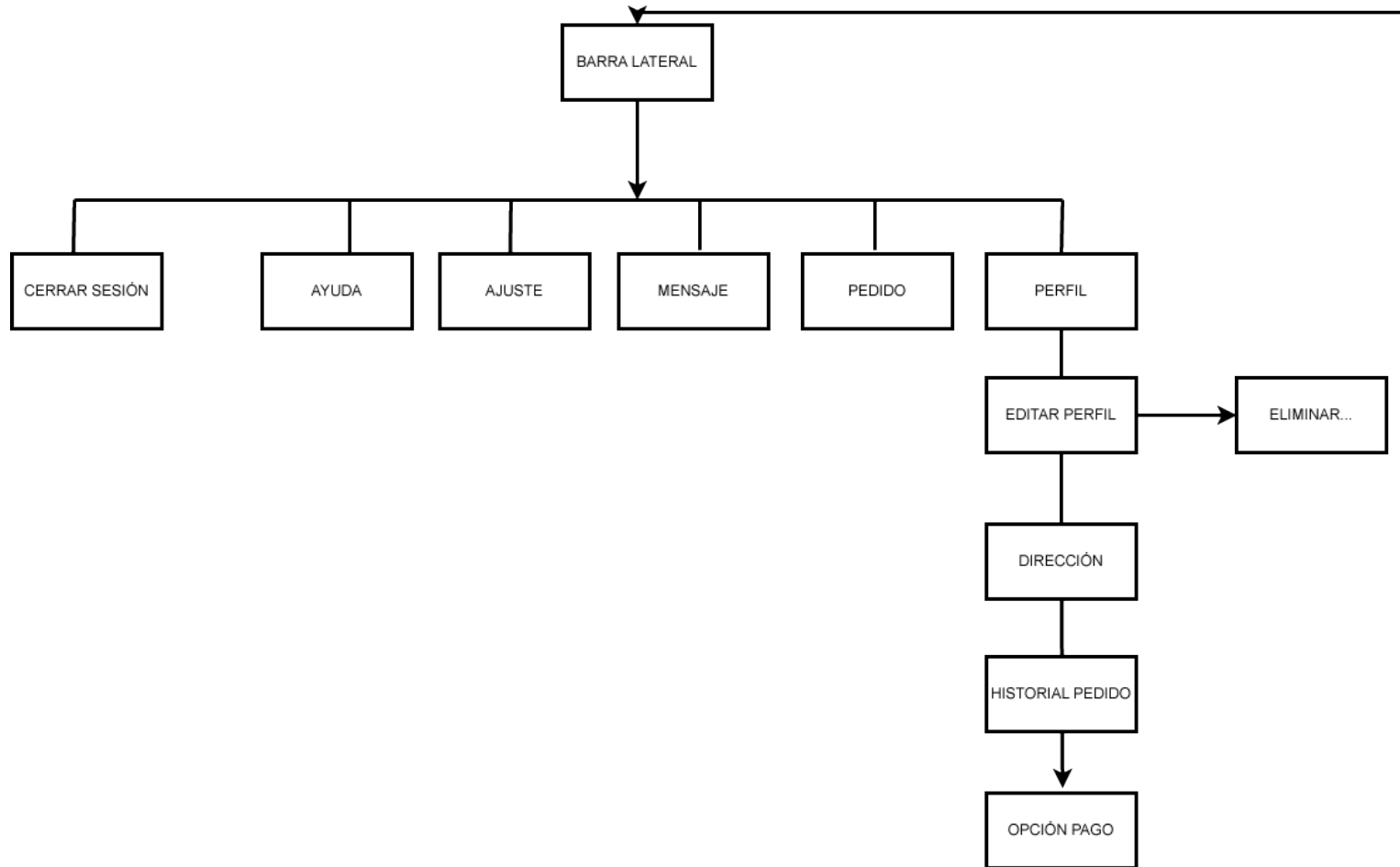
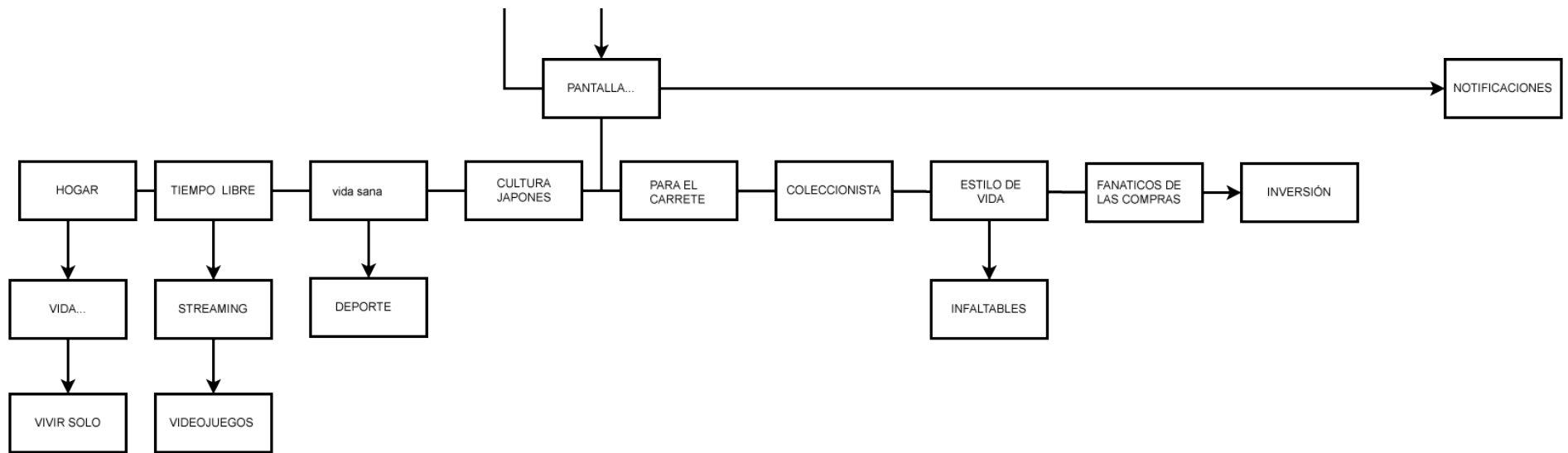


Diagrama de Flujo







Naming

Cuando comencé a buscar el nombre ideal para mi proyecto, pasé por varios nombres que no me convencían por completo, como UniPlus, Benemax, Stuplus, Combe, Compabe, Gruvig, Grudes y Vigorid. Sentía que ninguno cumplía con mi deseo de que todos los usuarios se sintieran parte de este. Finalmente, llegué al nombre ideal Cumpa.

Cumpa es una abreviación coloquial de 'compañero', evoca camaradería, amistad y apoyo mutuo, resonando con la idea de una comunidad inclusiva. Es corto, fácil de pronunciar y recordar, y tiene connotaciones positivas en muchos contextos culturales, especialmente en América Latina.

Paleta de Color



#FFE510

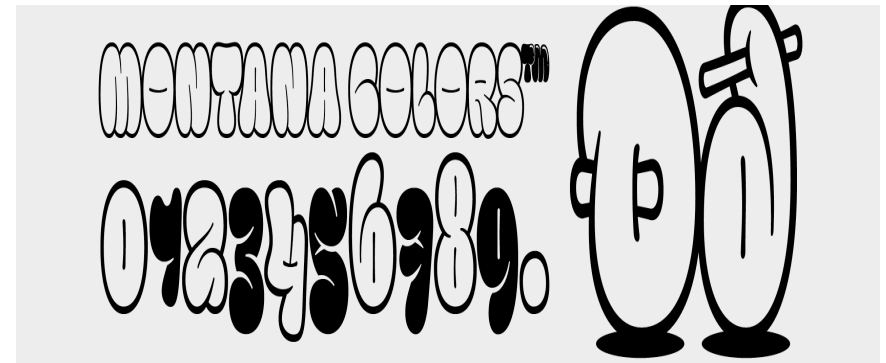


#EA504A

Tipografía

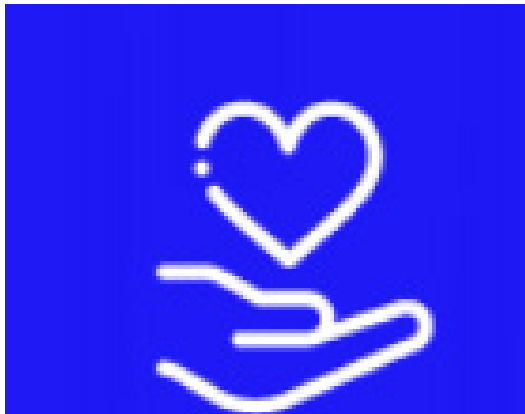
Para el logo se uso Throwup tipografía de display inspirada en la cultura del graffiti, específicamente en los “Flops” o “Bombs”. Estos generalmente se hacen con pintura en aerosol y válvulas

Para los títulos de la aplicación se uso Tanker es una fuente sans serif condensada, de un solo peso y solo en mayúsculas. La segunda tipografía usada en esta plataforma es poppins es una tipografía sans serif pura y geométrica que fue diseñada de forma gratuita para que pueda usarse en todo el mundo. En esta tipografía, encontrará curvas hermosas y llamativas y, además, también se usa como fuente web.



TANKER

Bocetos Logo



Primer logo

En este prototipo no había pensado en ninguna cosa solo me gusto



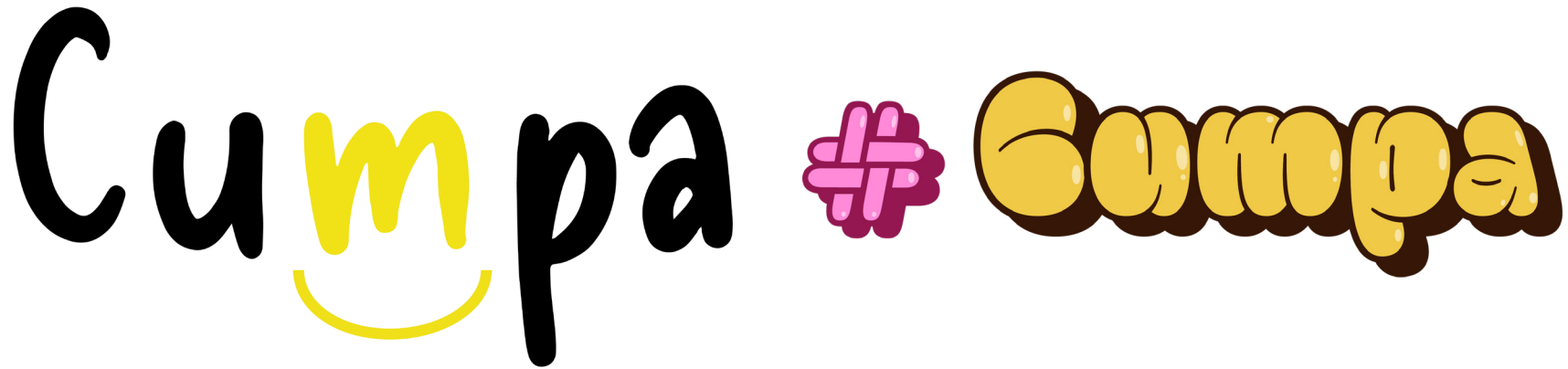
Segundo logo

En esta instancia me había centrado en el concepto de la geolocalización



Tercer logo

Al seleccionar el nombre, se probaron varias tipografías, siendo esta una de las opciones evaluadas.



La otra posibilidad fue esta añadiendo una sonrisa a mi propuesta con la finalidad de intentar ser más amigable y cercana para facilitar al usuario. Sin embargo, esta fue descartada pues resulta similar al logo de la empresa de alimentos de consumo rápido McDonald's: la M. A pesar de que se quiso lograr un imán de amistad y cercanía en el diseño, la comparación inevitable al ser solo una letra latiniza el nombre de la empresa de comida rápida podría crear una confusión y una percepción errada.

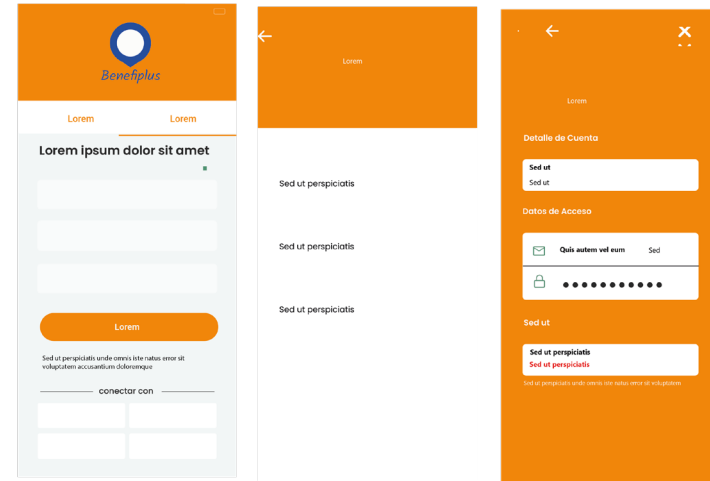
En la última propuesta, se consideró una segunda opción que, aunque similar a la versión final, incluía un ícono adicional. Este ícono fue agregado con el propósito de probar si podía utilizarse como un elemento extra para enriquecer el diseño. La intención era explorar la posibilidad de añadir un detalle distintivo que pudiera aportar un valor visual adicional y ofrecer más versatilidad en la aplicación del logo.

Logo

Después de un largo proceso de diseño y revisión, finalmente hemos llegado al logo final. Este resultado es fruto de múltiples iteraciones y ajustes basados en todas las correcciones y sugerencias realizadas anteriormente. Cada detalle ha sido cuidadosamente considerado para asegurar que el logo represente fielmente la identidad y los valores de nuestra organización. Agradezco a todos los que contribuyeron con su valiosa retroalimentación y paciencia durante este proceso.



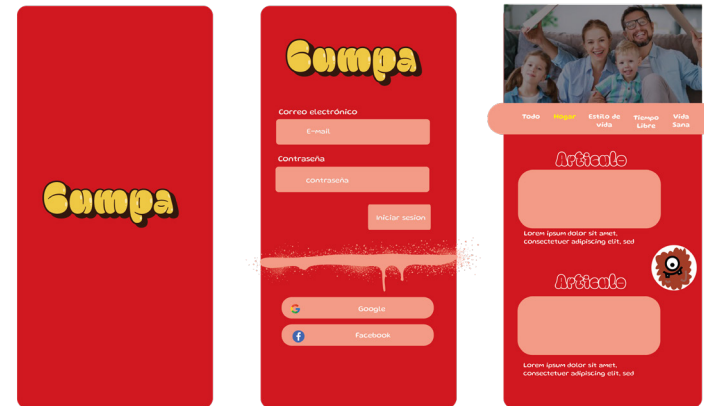
Propuestas APP



Primer prototipo el mas alejado de todos en cual no estaba incorporado intereses ni otros elementos debido a una baja investigación y entendimiento de hacia donde era el camino

El segundo prototipo se le modifiko color y diagramación con estos ajuste se buscaba ser acorde a las preferencia del público objetivo

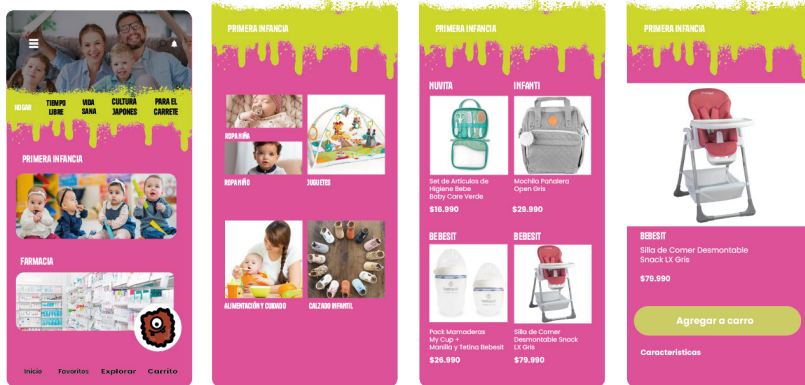
Propuesta APP



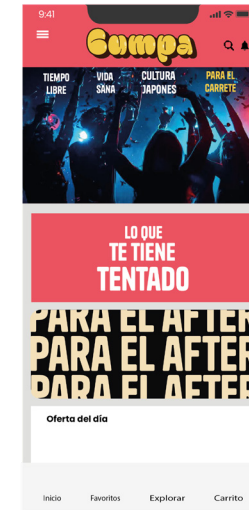
El tercer prototipo se reajustó diagramación ya que no encontraba que fuera atractivo o llamara la atención

Este prototipo calzaba con mi idea de divertido se incluyó tipografías y extras como asistente con cuerpo de monstruo que fue aceptado y se comenzó a hacer otras vistas

Propuesta APP

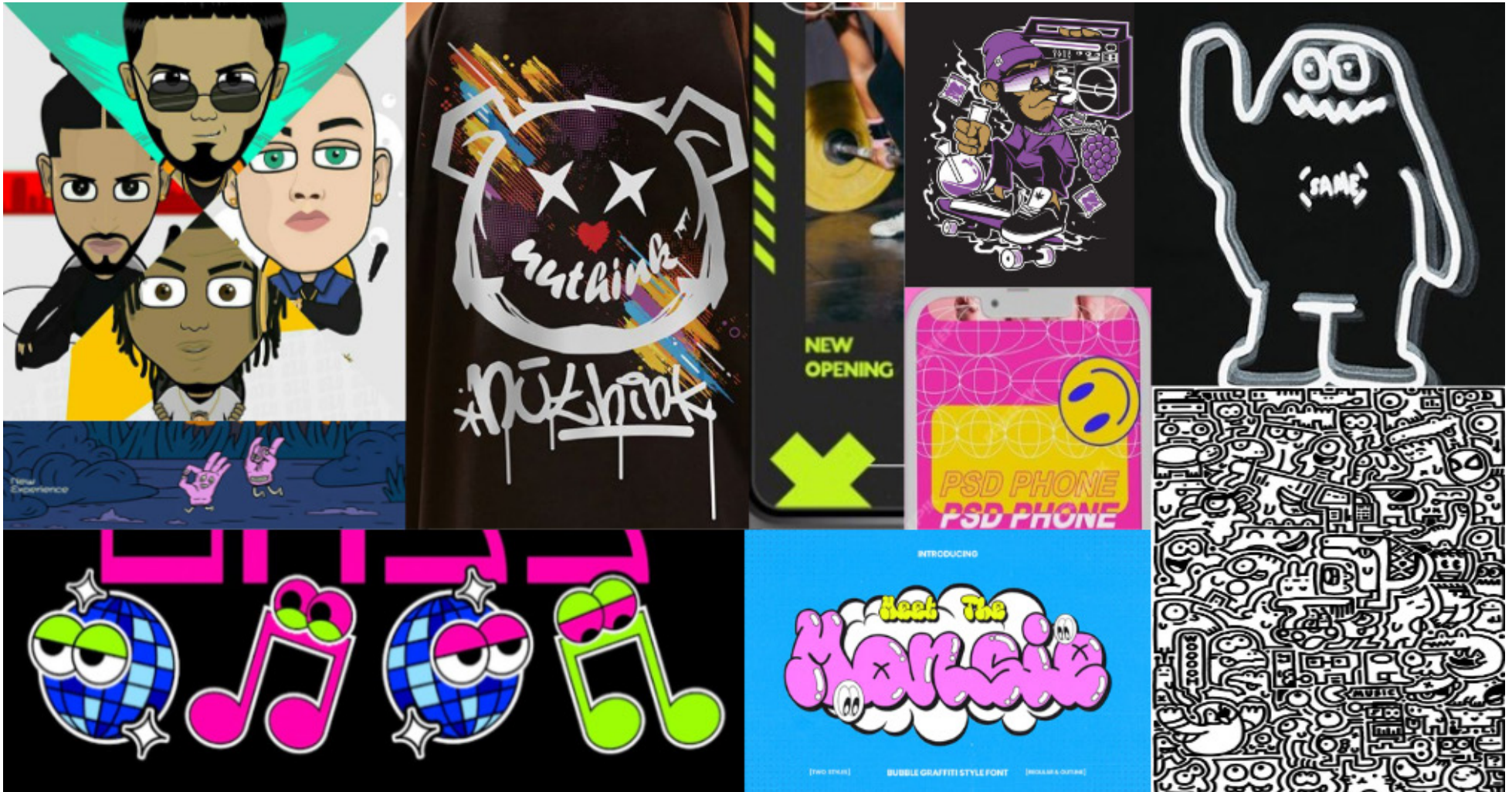


El quinto continuación del anterior en este me aleje mucho del estilo gráfico por lo cual se propuso otra opción

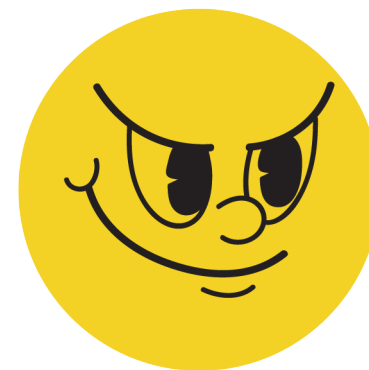


Ultima propuesta esta propuesta se logro llegar a lo que se esperaba en diseño, tipografía y lenguaje con el cual me estaría comunicando como mi usuario

Moodboard

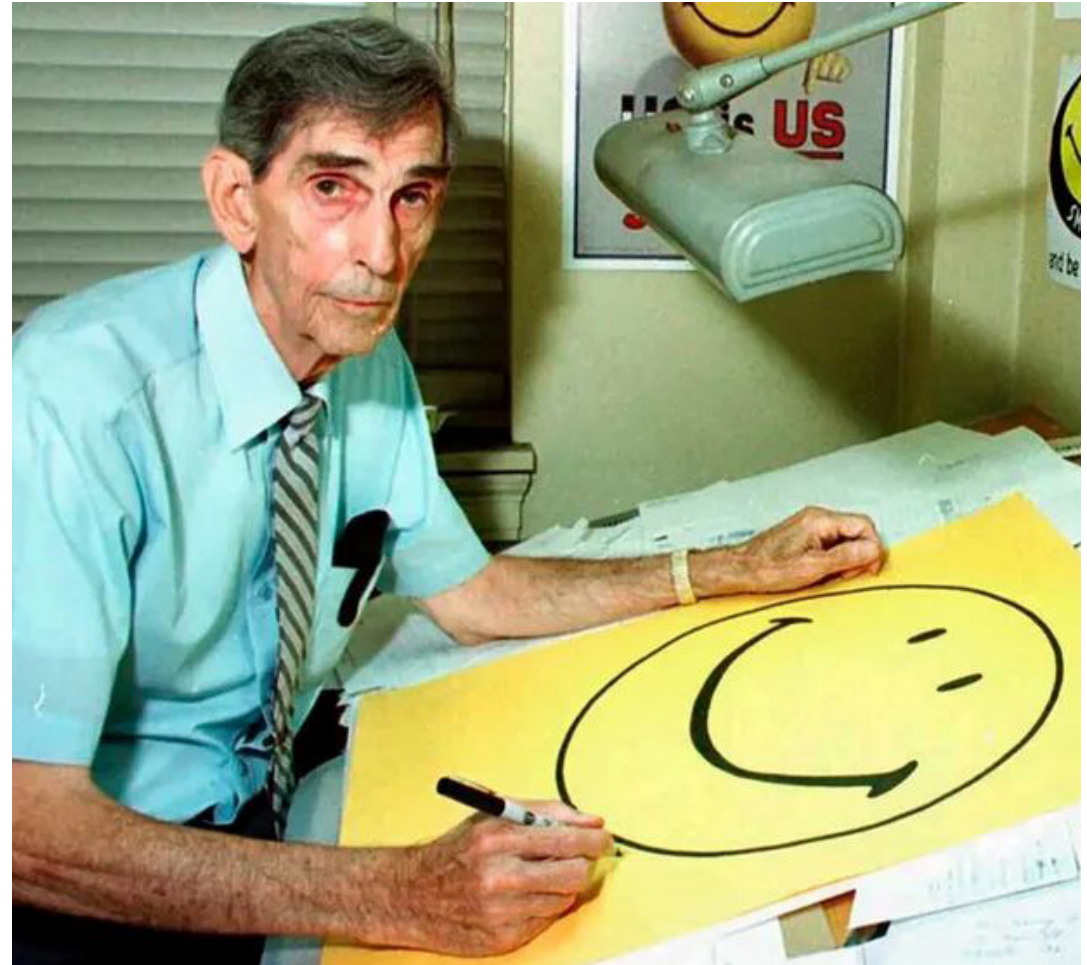


Avatar



Inspiración

Harvey Ball, diseñador gráfico y publicista nacido el **10 de julio de 1921** en Worcester, Massachusetts, creó la famosa carita feliz en 1963 para mejorar la moral de los empleados de una compañía de seguros. Ball estudió en la Escuela de Arte de Worcester y sirvió en la Segunda Guerra Mundial. Fundó su propia empresa de diseño gráfico y nunca registró la carita feliz, permitiendo su uso libre en todo el mundo. En 1999, fundó el "World Smile Day", celebrado el primer viernes de octubre de cada año. Harvey Ball **falleció el 12 de abril de 2001**.



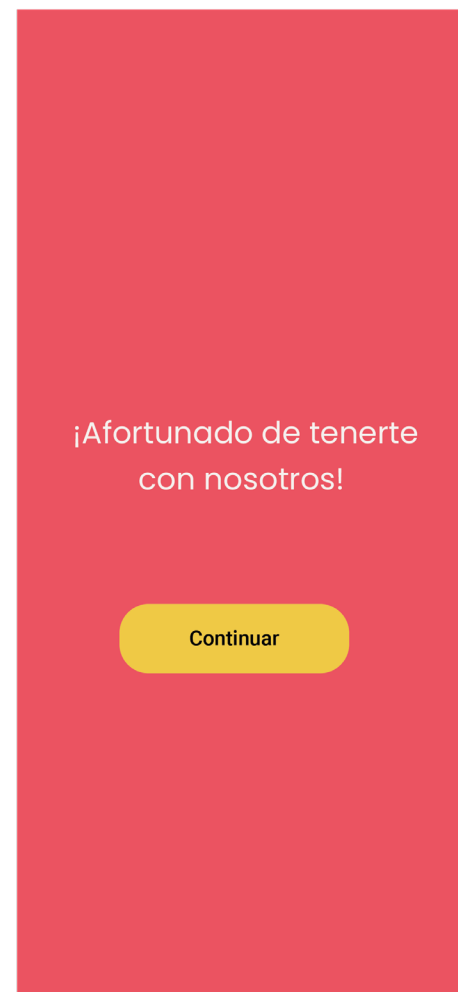
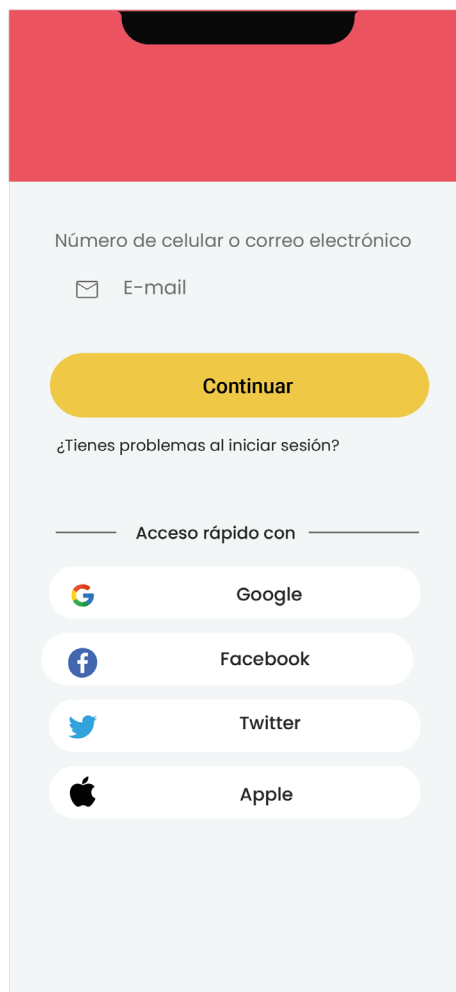
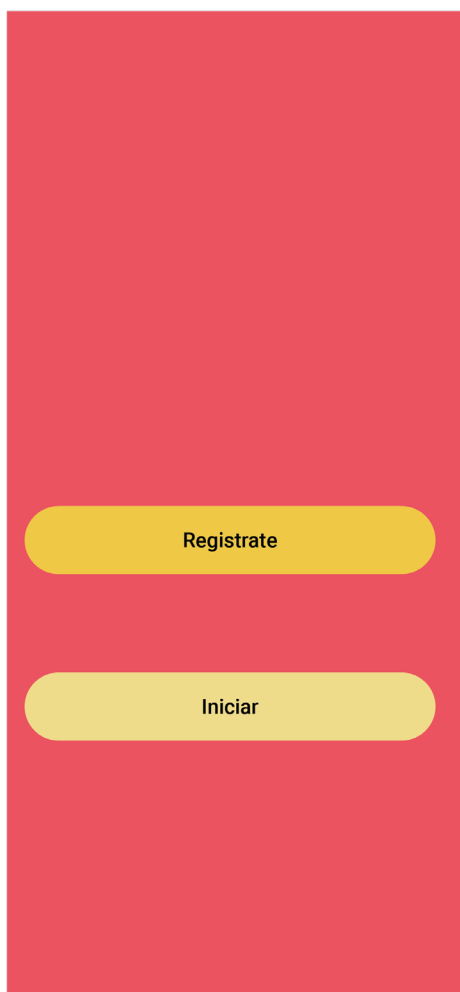
Inspiración

Cuphead es un videojuego perteneciente al género de corre y dispara, publicado por la empresa canadiense StudioMDHR. Inspirado en los dibujos animados de los años 30, los aspectos visual y sonoro están diseñados con esmero empleando las mismas técnicas de la época, es decir, animación tradicional a mano, fondos de acuarela y grabaciones originales de jazz.



Prototipo

Registro



Bienvenida

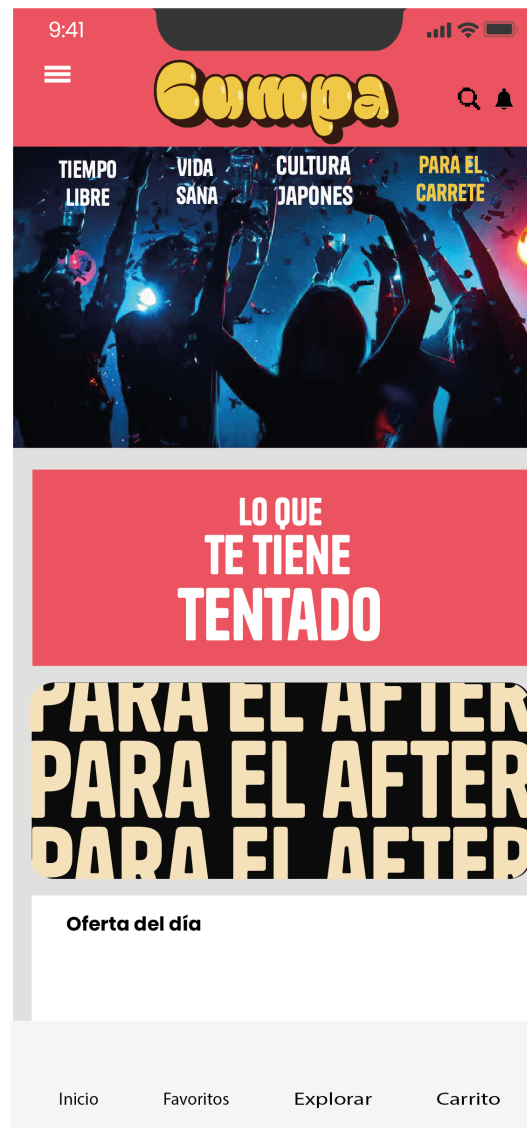


Hola soy cumpa
tu amigo de confianza
te ayudaré en todo que necesites

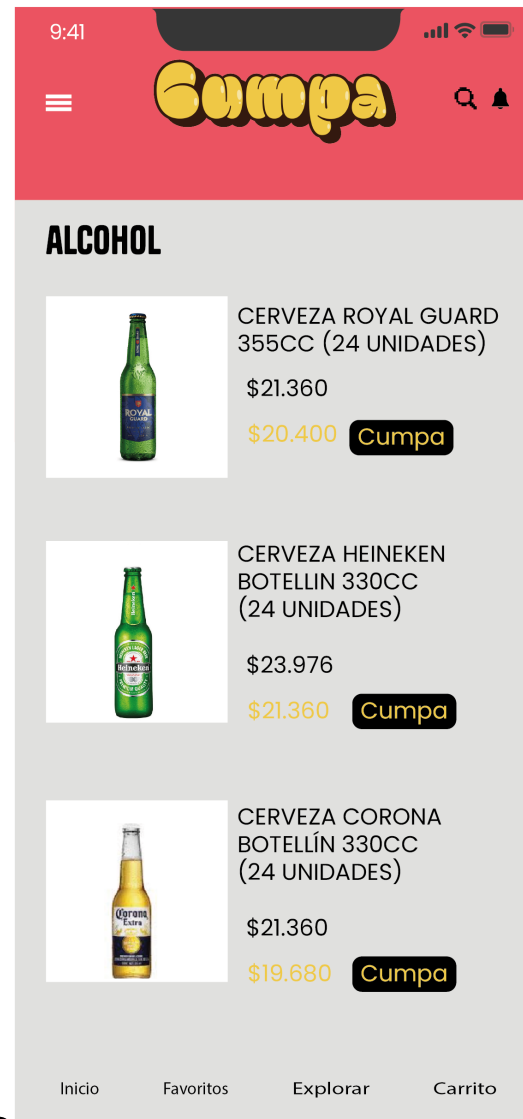
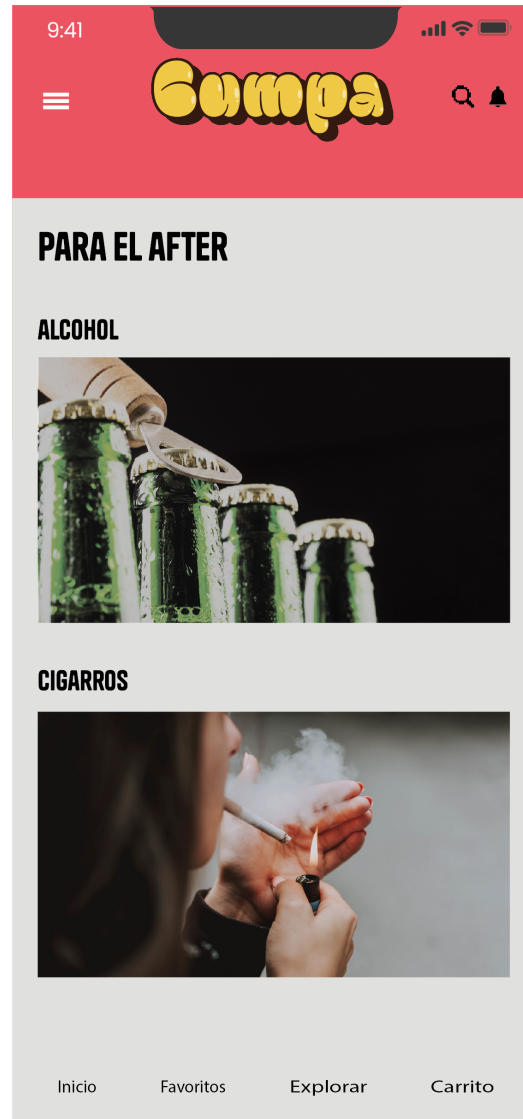


Estaré a un costado
Buscame cuando me necesites

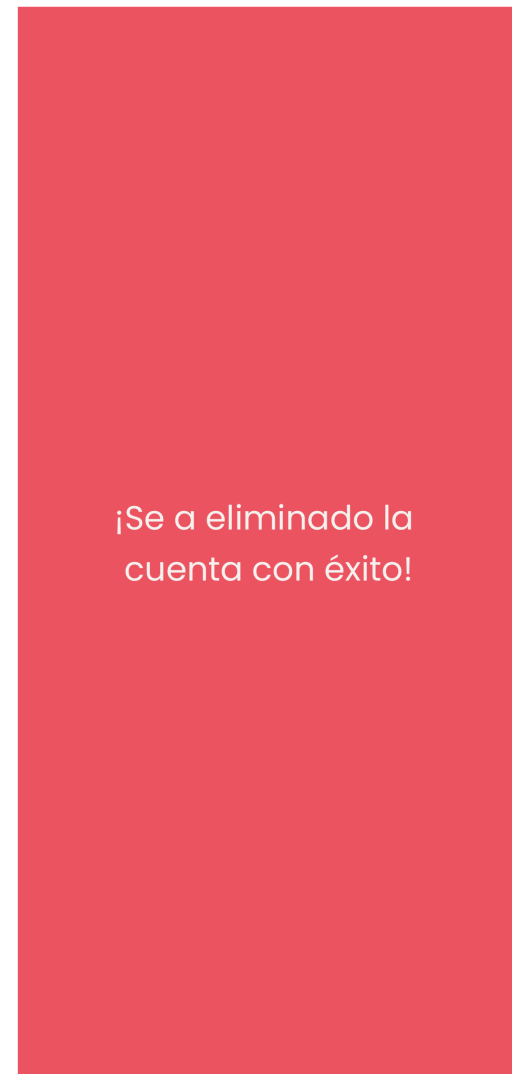
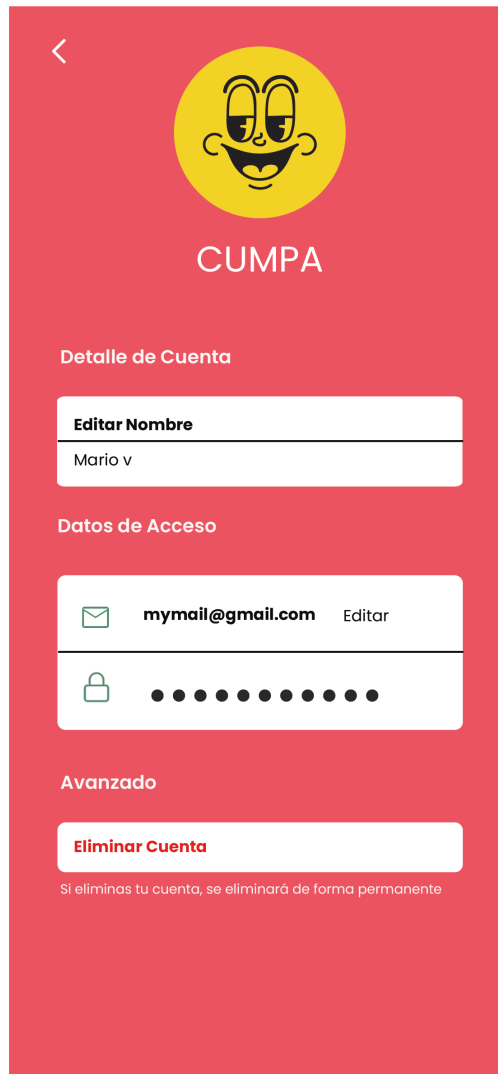
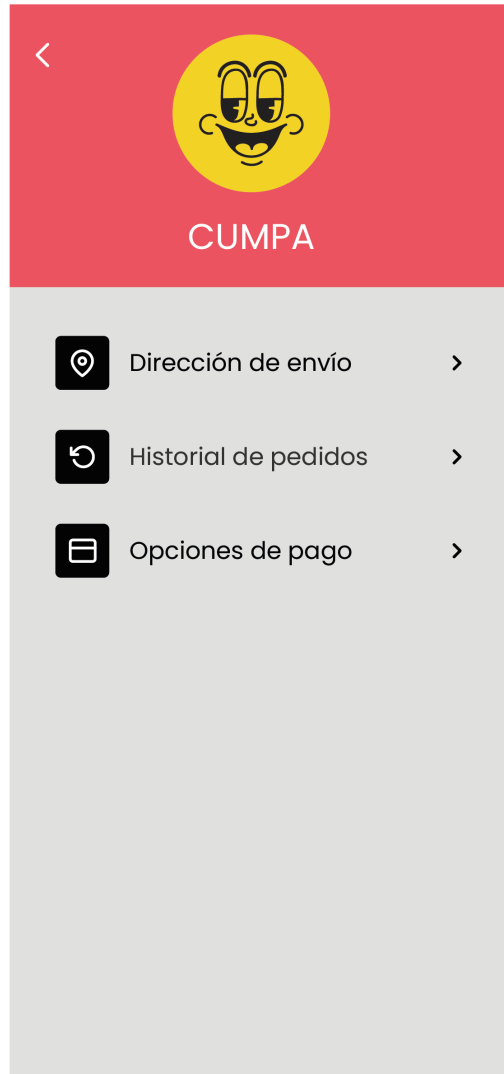
Inicio



Compra



Perfil



Perfil



Bibliografía

SEMESTRE	PRIMER SEMESTRE																			
MES	MARZO			ABRIL					MAYO				JUNIO				JULIO			
FECHA	12-04	19-04	26-04	02-04	09-04	16-04	23-04	30-04	07-05	14-05	21-05	28-05	04-06	11-06	18-06	25-06	02-07	09-07	16-07	16-07
SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Investigación																				
Propuesta conceptual/formal																				
Prototipo / Desarrollo																				
Memoria Digital / Desarrollo																				
Memoria Digital / Entrega																				
Presentación Defensa / Desarrollo																				

Conclusiones

Después de haber pasado por largos procesos de prueba y error he comprendido que cada etapa tiene su dificultad pero con esfuerzo y dedicación se puede llegar a un buen resultado

Bibliografía

<https://www.significados.com/beneficio/>

Fuente: <https://concepto.de/recursos-tecnologicos/#ixzz8cstgAH9d>

<https://www.gluo.mx/blog/que-es-diseno-ux-ui-y-cuales-son-sus-ventajas#que-es-el-diseno-ui>

<https://www.significados.com/tiempo-libre/>

<https://dpej.rae.es/lema/educaci%C3%B3n-superior>

<https://concepto.de/arte-callejero/#ixzz8ZlL7xqRR>

<https://www.chilelibredetabaco.cl/tabaco-y-tabaquismo-en-chile/>

<https://www.adlatina.com/publicidad/el-mercado-de-las-cervezas-en-chile#:~:text=Royal%20Guard%20es%20la%20cerveza,cercana%20al%2090%20por%20ciento.>

<https://www.infobae.com/historias/2023/10/06/el-hombre-que-en-diez-minutos-y-a-cambio-de-45-dolares-dibujo-un-icono-de-la-cultura-global-la-carita-feliz-de-harvey-ball/>

https://store.playstation.com/es-cl/product/UP8062-CUSA20499_00-CUPHEAD000000000