



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL
FACULTAD DE NEGOCIOS Y TECNOLOGÍA
CARRERA DISEÑO CROSSMEDIA



APLICACIÓN MÓVIL

María Ignacia García Quezada

Javiera Muñoz Camprubi

Proyecto para optar a título técnico en Diseño Crossmedia

Septiembre 2019

Santiago, Chile

© (María Ignacia García Quezada - Javiera Muñoz Camprubi)

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra, con fines académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando incluya la cita bibliográfica del documento.

Índice

Introducción	4
Motivación	5
Problemática	6
Justificación	7
Objetivos	8
Investigación	9
Aplicaciones similares	10
Estadísticas	11
Análisis	13
Encuesta 1	14
Encuesta 2	16
Encuesta 3	17
Análisis	19
Investigación de campo	20
Gastos	21
Propuesta	22
Ideación	23
Logotipo	24
Colores	26
Tipografía	26
Uso	27
Prototipo	29
Conclusión	34

A crowd of people is silhouetted against a dark background illuminated with vibrant blue and purple light. In the center, a large, complex geometric structure is formed by a network of glowing white dots connected by thin lines, resembling a crystalline or molecular model. The scene is framed by a white border.

Introducción

Motivación

Cuando nos dieron el encargo de salida intermedia, comenzamos con un proyecto muy opuesto al que tenemos ahora. Decidimos encontrar un tema en común entre las dos, que nos mantuviera motivadas, así fue cómo pensamos en distintas problemáticas que queríamos obtenerles una solución. Así fue cómo llegamos a algo que hacemos en común que es carretear los fines de semana.

Ambas teníamos las mismas incomodidades y situaciones que sabíamos que podían mejorar, ahí nos dimos cuenta cuál era nuestro tema. Necesitábamos regular y cambiar ciertas cosas del ambiente en una discoteque, sentirnos seguras y cómodas sin tener que privarnos de nuestras acciones.

Problemática

Al empezar a investigar más sobre el tema, nos dimos cuenta que habían mas problemas que podíamos solucionar, por lo que decidimos que nuestro proyecto tuviera más funciones que pudiesen mejorar la experiencia que es salir a carretear.

El problema principal era el no saber quién estaba dispuesto a bailar, quienes no, y todo lo que conlleva esto, como que te saquen a bailar inesperadamente, y no puedan tomar el rechazo como algo natural, llegando a tal punto de acosar.

Justificación

Los hábitos de consumo de información entre el público joven y adolescente han cambiado. A raíz de la adopción diaria de las tecnologías y la aparición de las redes sociales, la forma de comunicación se ha transformado. El grupo de edad en que nos hemos centrado es la denominada Elder Generación Z y los Younger Millennials. Estas generaciones nacieron entre los años 1990 y 2000, son nativos digitales y están hiperconectados. Para esta generación, su vida física y virtual no son independientes.



Objetivos

General

Generar una propuesta que contribuya a mejorar el ambiente en las discotecas.

Específicas

Diseñar una aplicación para celulares que pueda ayudar con la problemática.

A photograph of a man in a white t-shirt and glasses looking upwards in a crowd at a concert. The scene is lit with purple and blue lights. The word "Investigación" is overlaid in white text on a white-bordered box.

Investigación

Aplicaciones similares



TINDER

La app te propone contactos cercanos al usuario y el usuario desliza a un lado o a otro la foto que aparece (la de la cuenta de Facebook) para descartar (de forma anónima) la propuesta o para decir que le gusta. Si coincides con un usuario al que también le gustas, ambos accedéis a un **chat privado** y ahí comienza el juego.



GRINDR

Es una de las más utilizadas por la comunidad gay. Ofrece dos versiones, una básica y otra de pago, que tiene más servicios. Con la versión básica puedes subir imágenes a tu perfil y chatear con los usuarios cercanos a donde te encuentras.



BADOO

La geolocalización es uno de sus puntos más potentes, pues resulta atractivo para el usuario que muestre qué otros usuarios activos tiene a su alrededor, sobre todo cuando existe un filtro en función de tus gustos. Al igual que en Tinder, puedes elegir o descartar las propuestas desde la app y también iniciar un chat, pero en este caso es de pago, con alguna función básica gratis.



HPPN

Esta app pone el acento en la geolocalización, la actualización en tiempo real, su carácter multimedia, sus servicios alternativos. La timeline representa la calle en donde camina el usuario y hace memoria de sus encuentros con otros usuarios. Creada con el Facebook Connect, también permite sincronizar con Instagram y con Spotify.

Estadísticas

Estudio "Aplicaciones de cita en Santiago", de Ideas País (La Tercera) en 35 comunas de Región Metropolitana, Febrero 2019.

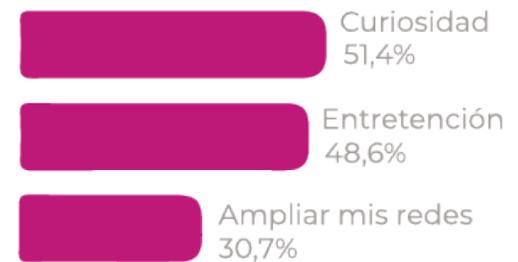
Aplicaciones de citas más utilizadas

(Podían elegir más de una opción)



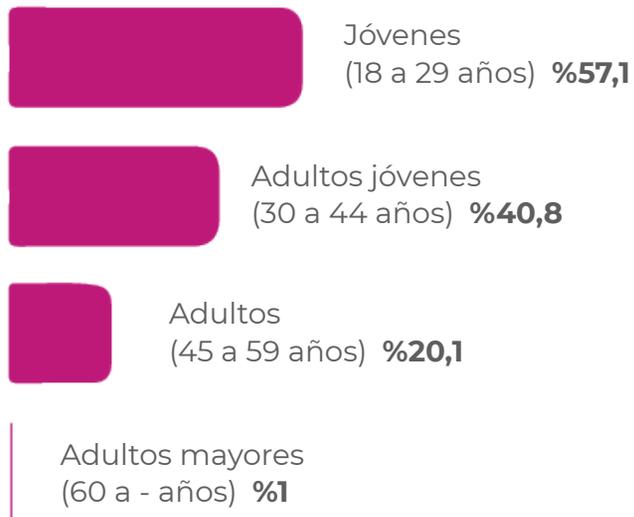
Razones para utilizarlas

(Podían elegir más de una opción)

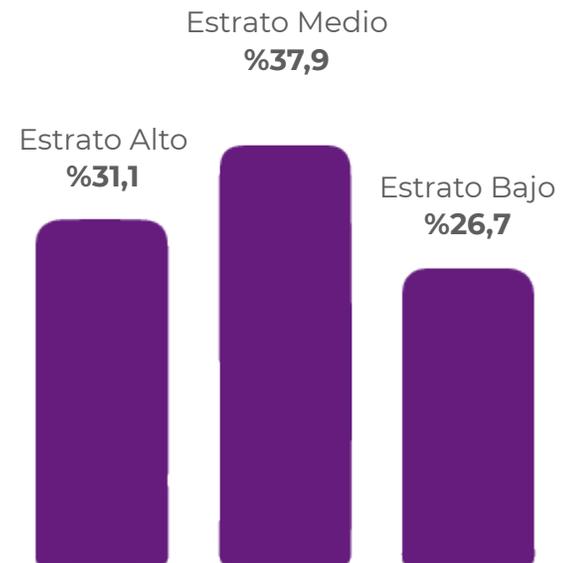


Estudio "Aplicaciones de cita en Santiago", de Ideas País (La Tercera) en 35 comunas de Región Metropolitana, Febrero 2019.

Usuario según edad



Según nivel socioeconómico





Análisis

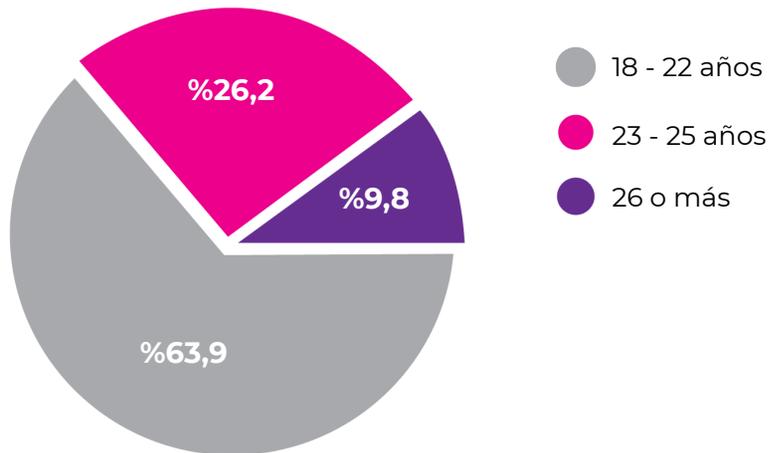
Primera encuesta de Ideas país

El rango de edad de personas que ocupan más aplicaciones de citas son de 18 – 29 años siendo una gran parte de clase media. Las razones principales por la cual más descargan estas apps son por curiosidad y entretención.

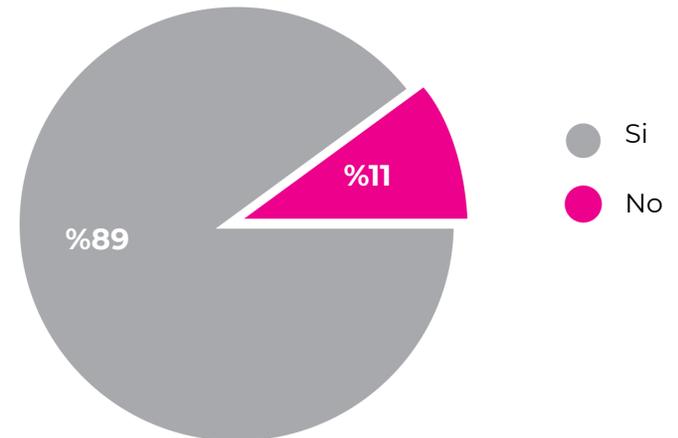
Encuesta 1

Respuestas de encuesta online de grupo de 80 jóvenes.

¿Cuál es tu edad?

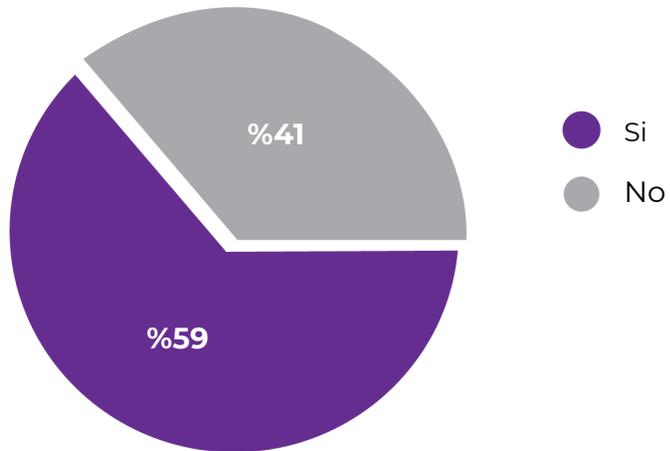


¿Ocupas celular en la disco?

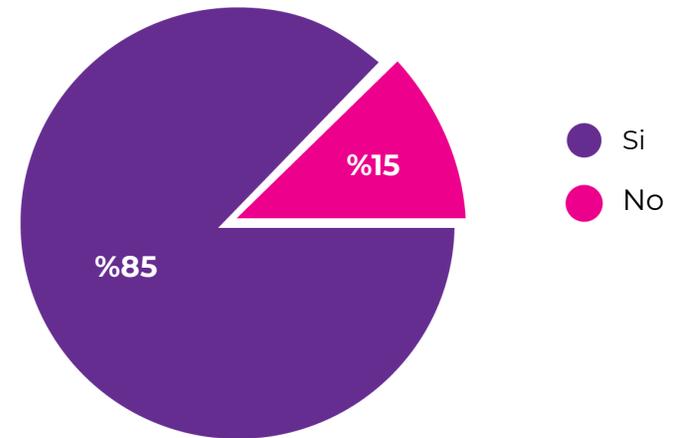


Respuestas de encuesta online de grupo de 80 jóvenes.

¿Te has limitado a sacar a alguien a bailar por miedo al rechazo?



¿Ocuparías una app para saber quién esta disponible para bailar?



Encuesta 2

Respuestas de encuesta realizada en Barrio Bellavista más populares entre grupo de 20 jóvenes entre 18 – 25 años.

App que más ocupan cuando carretean :

- **Instagram**
- **Uber**
- **Whatsapp**

¿Ocuparían una app para saber quién esta disponible en la disco? :

El 55% de las personas entrevistadas dijo que si.

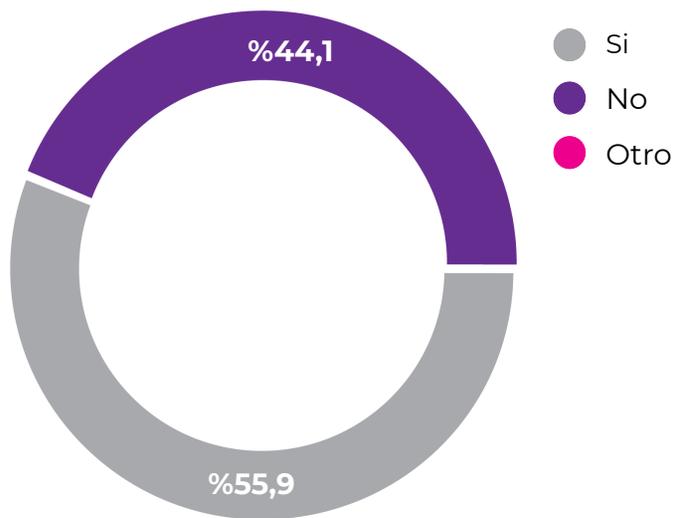
Qué les motivaría para ocupar una app de este tipo:

- **Descuentos en tragos**
- **Descuentos en entradas**

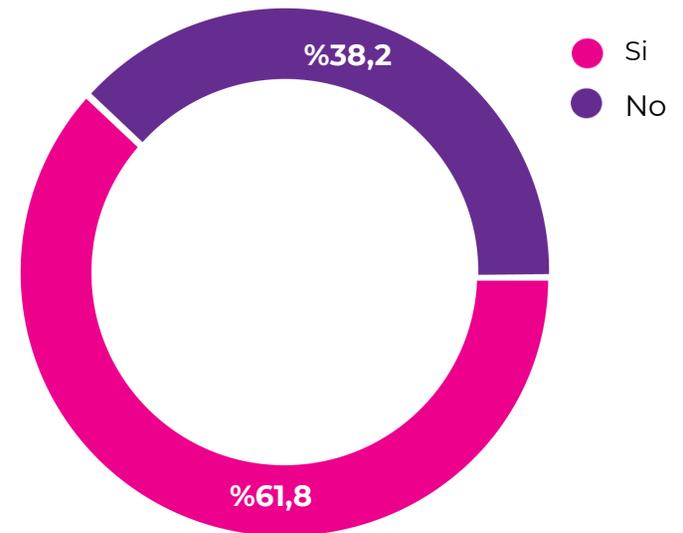
Encuesta 3

Respuestas de encuesta online de grupo de 40 jóvenes.

¿Eres mujer?

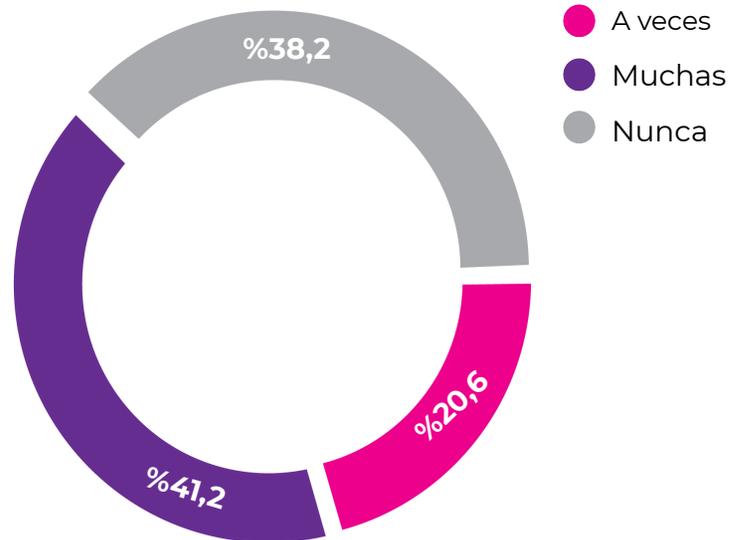


¿Te has sentido acosada/o en una disco?



Respuestas de encuesta online de grupo de 40 jóvenes.

(En ambiente de disco) ¿Te han seguido insistiendo después de haber dicho "No"?



(Con respecto a la pregunta anterior) ¿Esta actitud te ha arruinado el ánimo?





Análisis

Estadísticas

Rango de edades que más salen a discos son de 18 – 25 años, la mayoría de ellos ocupan el celular en la disco para subir historias a Instagram, hablar por Whastapp con amigos o pedir un Uber. Una gran parte de ellos ha confesado que se han limitado a sacar a bailar por miedo al rechazo. Y un gran porcentaje ocuparía una app para saber quién esta disponible dentro de la disco.

Unas de las motivaciones por la cuál descargarían este tipo de aplicaciones serían descuentos en cosas (tragos, entradas, etc.)

Por otra parte no podemos dejar de lado la experiencia de la mujer en estos ambientes, la mayoría de ellas se ha sentido acosadas en una disco, por ejemplo al decir que "no" muchos hombres han seguido insistiendo después de esta respuesta, esta actitud ha arruinado el ánimo de estas mujeres, algunas a tal punto que han querido retirarse de el lugar.



Investigación de campo

Fotos de Club Matta ubicada en la comuna de Santiago, y Boston discoteque ubicada en Barrio Bellavista.

Costos

Costos	Precios	Descripción
Marca	\$165.785	Registro de marca On
Patente	\$924.760	Registro de patente
Pagos fijos	\$260.000	Cuentas eléctricas e internet
Membresía Desarrolador Apple	US\$99	Cuenta para publicar la app en AppStore
Membresía Desarrolador Android	US\$25	Cuenta para publicar la app en PlayStore
Desarrollo de aplicación	\$5.500.000	Desrrollo de la aplicación y testeo
Total	\$6.938.495	

- Al momento de crear una empresa se debe saber y establecer ciertos parámetros de mantención del negocio, por lo que se crean diferentes presupuestos.
- La tasación de la inversión inicial fue de \$6.938.495 para el inicio del proyecto, el cual será financiado mediante préstamo bancario. También se postulará a Incuba UC: Geek Camp o Capital Semilla.
- On será propuesto a discoteques con el fin de que puedan financiar parte del proyecto ya que podrán promocionar y obtener más vistas con la aplicación.

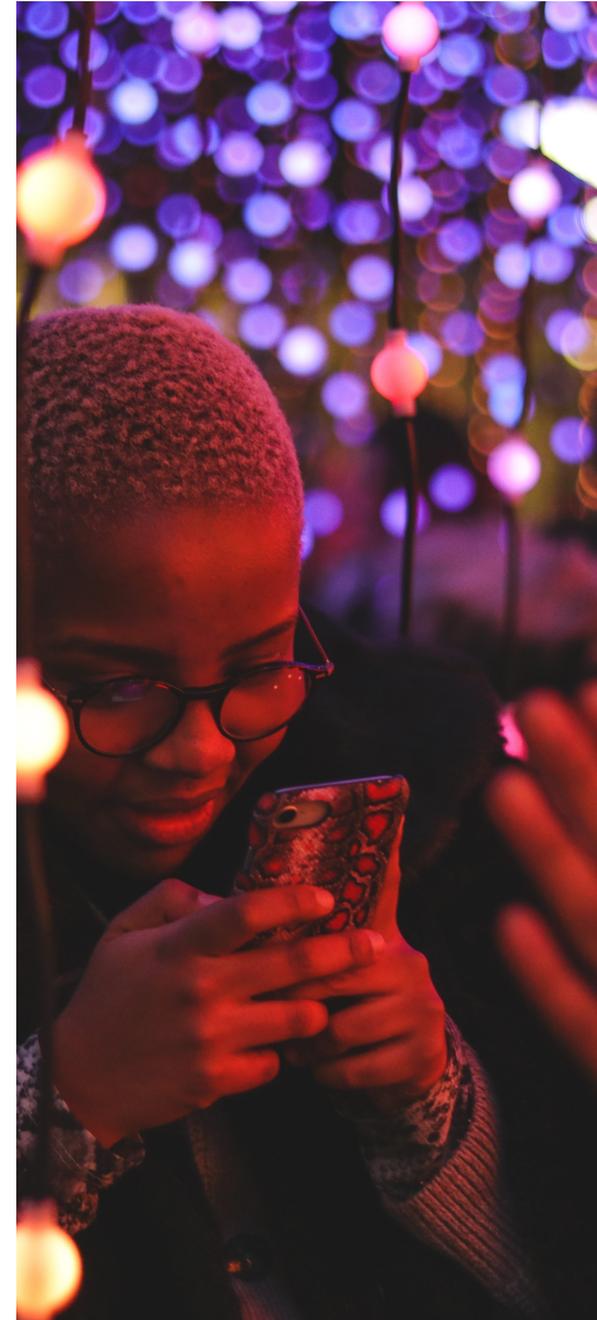
Propuesta

Aplicación Móvil

Nuestra propuesta como solución a la problemática es crear una red social formato aplicación que ayudará a mejorar el ambiente en una disco.

Esta cuenta con dos modos:

- **Modo previa:**
 - Descuentos en Uber, entradas a discos, botillerías, etc.
 - Información de botillerías y discoteques.
 - Lives de discos (Instagram).
- **Modo disco:**
 - Perfiles disponibles dentro de la disco
 - Opciones de mood
 - Perfil individual
 - Chat privado
 - Toques
 - Verificación de perfil



The image features a dark background with vibrant, multi-colored light trails in shades of purple, blue, and yellow. These trails create a sense of motion and energy, swirling and looping across the frame. In the center, a white-bordered rectangular box contains the word "Ideación" in a bold, white, sans-serif font. The overall aesthetic is futuristic and creative, suggesting a process of brainstorming or idea generation.

Ideación

Logotipo

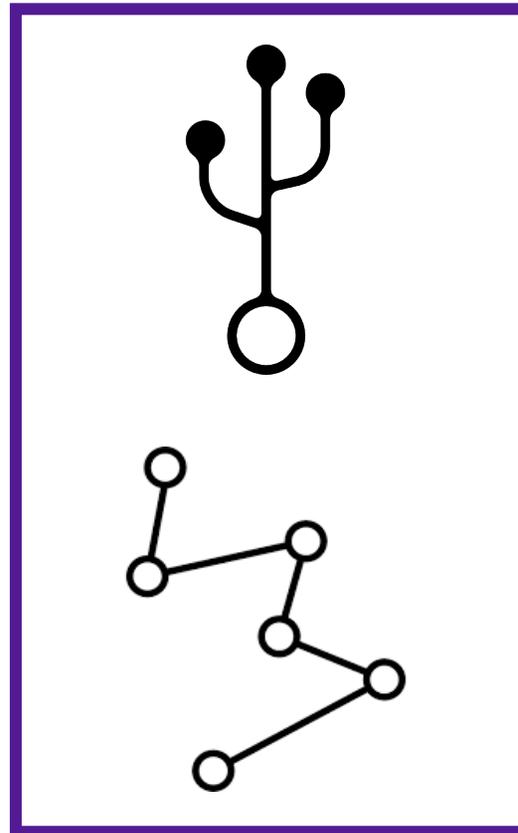
Investigación

Para crear el logo buscamos símbolos para representar la conectividad y la palabra "On" o "Encendido".

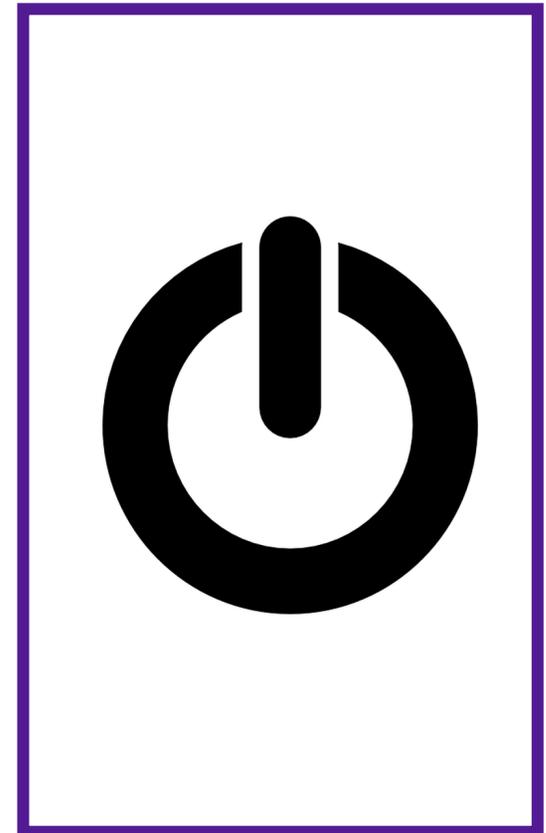
El símbolo de encendido, es una mezcla de los números binarios 0 y 1, que representan apagado y encendido respectivamente; al juntarlos en un solo símbolo, se representa que el botón puede apagar y encender.

Según el estándar, el símbolo se llama "Stand-By", y significa que el botón **cambia el estado de energía** del dispositivo.

Los símbolos de conexión representan la conectividad en red. El círculo representa **conexión de elementos separados** y la línea indica una **interconexión entre dos símbolos** y la dirección de flujo.



Símbolos de conexión



Símbolo Encendido / Apagado

Logotipo

Creación

Después de la investigación tomamos las características más importantes de cada símbolo para nosotras que serían el cambio de estado de energía de algo, que en nuestro caso esperamos que sea de una persona . Y por otra parte la representación de la interconexión de elementos separados que podría suceder entre dos personas en la disco.



Colores

Elección

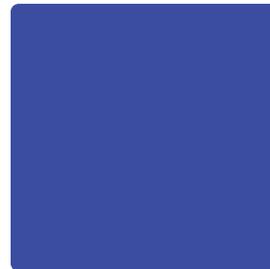
Durante la investigación de campo notamos que en todas las discotecas que entramos se repetía el mismo patrón de colores, los cuales eran tres, por lo que decidimos escoger dos y crear el tercero a partir de ellos, logrando obtener la gradiente representada en el logo.



R: 237

G: 19

B: 90



R: 59

G: 77

B: 160



Tipografía logo

Elección

Poppins es una tipografía San Serif que es limpia, neutra, transmite modernidad y seguridad.

Para crear nuestro imagotipo era necesario una letra sin mucho adorno, mas limpia y simple.

Poppins

Poppins Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890



ON

Uso logo

Fondos

Muestras de uso del imagotipo en fondo oscuro y claro.

- **Letra en fondo oscuro:**



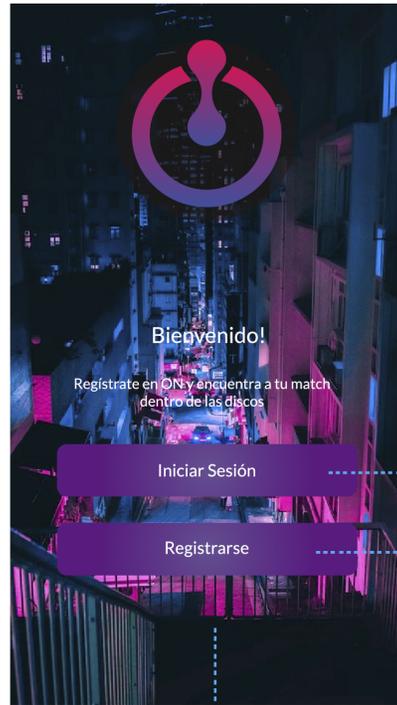
R: 209
G: 211
B: 212

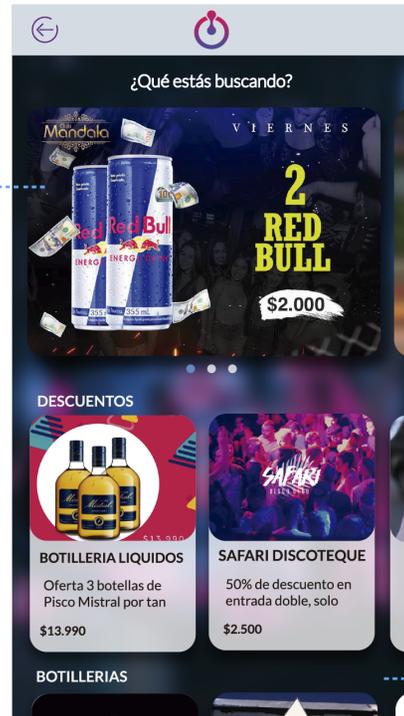
- **Letra en fondo claro:**

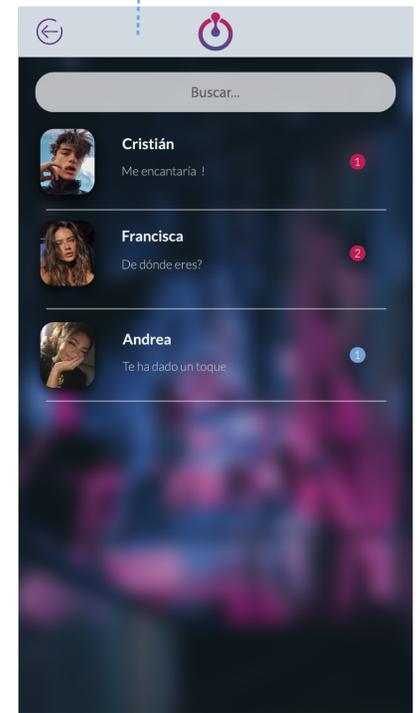


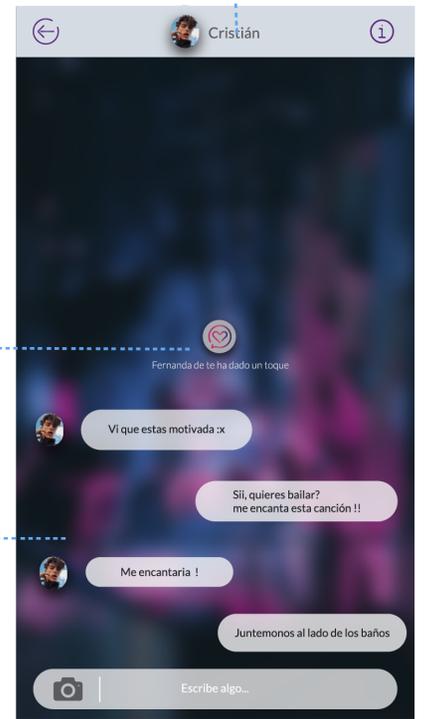
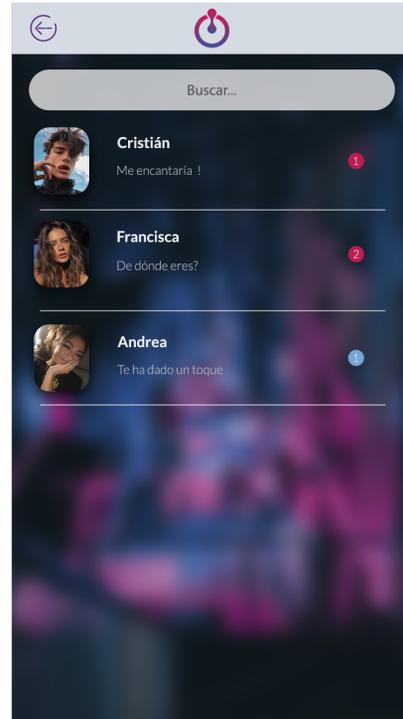
R: 0
G: 0
B: 25

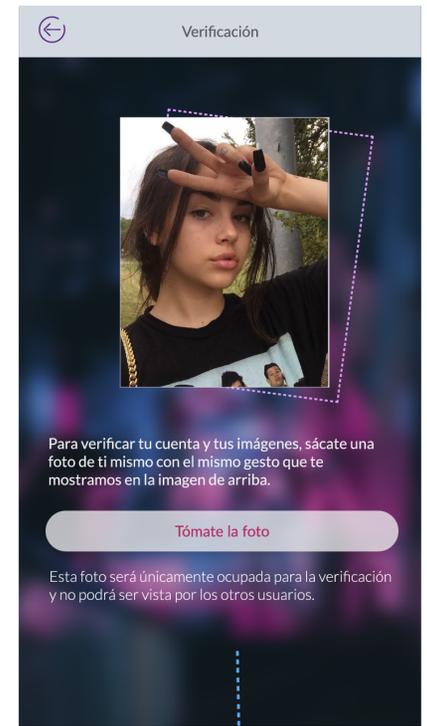
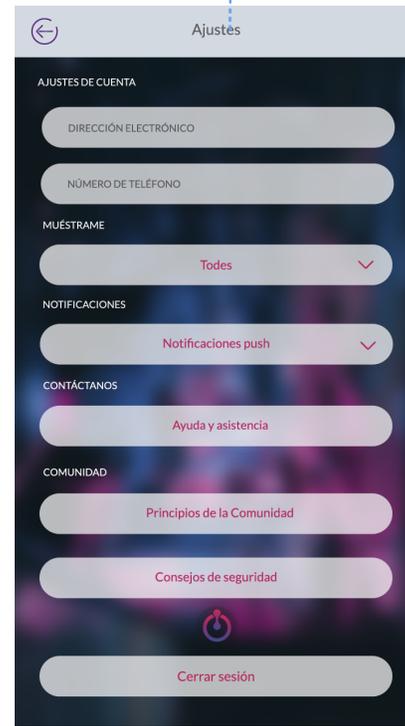
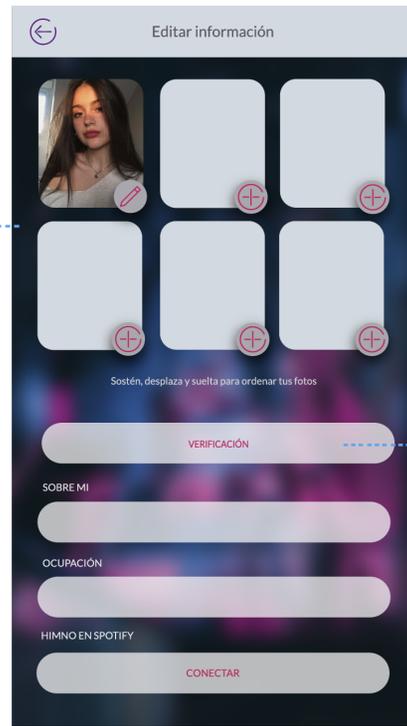














Conclusión

Conciencia en ambiente de Disco

A través de los años las generaciones han ido cambiando y por esto también han ido cambiando las formas de carretear.

Actualmente las formas de bailar, de prepararse e incluso las formas de llegar a un carrete son muy distintas a unos años atrás.

El ambiente en una discoteque es muy diverso, por lo cual el respeto es primordial para lograr un buen ambiente.

Gracias al diseño y la tecnología podemos crear una aplicación para evitar poco a poco el pasar a llevar a otras personas y generar una buena conexión entre ellas.