



Diseño Gráfico

***Aplicación móvil paraguaya de cálculo de tarifas para
diseñadores gráficos freelance. Diseñapp***

**Flavio Alvarenga
Ismael Sánchez**

**Tutores:
Carmen López**

**Asunción - Paraguay
2021**



ÍNDICE

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
1. Planteamiento del Problema	8
1.1. El Problema	8
1.2. Formulación del problema de investigación	8
1.3. Objetivos.	9
1.4. Justificación.	9
1.5. Limitaciones.	10
2. Marco referencial.	11
2.1. Aspectos históricos.	11
2.2. Antecedentes.	15
3. Marco Teórico y Definición de Términos Básicos.	18
3.1. Marco teórico.	18
3.2. Definición de Términos Básicos	23
4. Marco Metodológico	31
4.1. Nivel de investigación	31
4.2. Diseño de la investigación	31
4.3. Población y muestra	31
4.4. Tipo de muestreo.	31
4.5. Instrumentos y sistemas de recolección de datos.	32
4.6. Gráficas.	32
5. Síntesis y diagnóstico.	35
5.1. Síntesis	35
5.2. Diagnóstico	35
6. Planteamiento del Problema de Diseño.	36
6.1. El Problema de Diseño	36
6.2. Objetivos de Diseño	36
7. Propuesta Creativa de Diseño Gráfico.	38
7.1. Desarrollo de la Propuesta Creativa.	38
7.2. Justificación de la Propuesta Creativa.	39
7.3. Aspectos comunicacionales.	40
7.4. Aplicación de la identidad en merchandising	46



8. Desarrollo de piezas gráficas	51
8.1. Implementación de piezas gráficas	51
8.2. Cronograma de implementación	67
9. Presupuesto – Plan de Inversión	68
10. Conclusión	70
11. Bibliografía.	71
12. Anexos.	108



RESUMEN

La rentabilidad constituye una herramienta indispensable para cualquier proyecto con fines de lucro, en muchos casos las decisiones no se toman únicamente en base a historiales, al contrario se debe realizar sobre proyecciones efectivas que a la vez nos permitan anticiparnos a corregir hechos negativos y sacar una mayor remuneración en nuestras horas de trabajo invertidas.

El presente proyecto reconoce la necesidad de incorporar una herramienta de orientación y cálculo de rentabilidad para diseñadores que trabajan de manera freelance, el objetivo principal deriva en el diseño de un aplicativo móvil que posea recursos esenciales para poder realizar cálculos, orientado a diseñadores freelancer.

Para la realización del proyecto, se tienen en cuenta tres técnicas en la fase de investigación: la exploración de campo, la observación y la encuesta, donde con los resultados obtenidos llegamos al análisis de que existen varios diseñadores freelancer interesados en ofrecer sus trabajos al mercado, pero que no tienen en cuenta varios de los gastos que inciden económicamente durante el desarrollo del trabajo desde su inicio. Estos gastos deben ser tenidos en cuenta primordialmente para acceder un punto de referencia en el que ellos sean rentables realizando este trabajo, esto a la vez acompañado de la ausencia de conocimientos y conceptos sobre presupuestos y rentabilidad, que los orilla a tener una ganancia mínima o nula que generalmente no les permite cubrir ni siquiera lo que los diseñadores invierten en el desarrollo del trabajo.

En la estructura del proyecto final del aplicativo móvil, se utilizan metodologías para el diseño de experiencia de usuario e interfaz junto con la metodología de Javier Cañas (Diseñador UX/UI, Udey).

Para la producción de los prototipos se emplean herramientas como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects y Adobe XD.