

# PROYECTO de GRADO 2024-2



## Tema

Creación de un prototipo de un espacio digital seguro y personalizado que fomente la autenticidad en las conexiones, dirigido a la Generación Z mayor de 18 años en Colombia, para promover relaciones genuinas y minimizar los riesgos de seguridad en las plataformas actuales.



Creando conexiones significativas

## Objetivo general

Desarrollar una **plataforma innovadora** para la Generación Z en Colombia que facilite **conexiones significativas basadas en intereses compartidos**, permitiendo a los usuarios hacer amigos o buscar citas, **garantizando su seguridad y bienestar emocional** con medidas de protección avanzadas y mecanismos de interacción constante.

## Objetivos específicos

- 01** Entender las necesidades de los usuarios para mejorar las interacciones sociales online, superando las limitaciones de las redes sociales actuales.
- 02** Crear un sistema de perfil personalizado con un algoritmo que recomiende planes y actividades según intereses compartidos, ya sea para hacer amigos o buscar citas.
- 03** Diseñar un mecanismo de retroalimentación emocional que garantice un entorno seguro y cómodo para todos los usuarios.

## Metodología



1

**Empatizar**  
(Design Thinking + User-Centered Design)

Comprender profundamente a los usuarios y sus necesidades.

**Técnicas:**  
**Investigación cuantitativa:** Realizar encuestas para obtener datos detallados sobre las expectativas y desafíos de los usuarios.

**Análisis etnográfico:** Observar directamente a los usuarios en su entorno digital para captar cómo interactúan con las plataformas actuales. Fichas persona y mapas de empatía: Crear perfiles detallados y mapas de empatía para visualizar las necesidades y expectativas de los usuarios.



2

2

**Definir**  
(Design Thinking + Lean UX)

Sintetizar la información y definir claramente los problemas y oportunidades clave.

**Técnicas:**  
**Problem Statement:** Definir el problema central que la plataforma debe resolver, basado en los insights obtenidos.

**User Stories y Jobs to be Done:** Redactar historias de usuario y tareas para guiar el diseño del producto, asegurando la alineación con las necesidades del usuario.



3

3

**Idear**  
(Design Thinking + Agile UX)

Generar soluciones creativas y colaborativas.

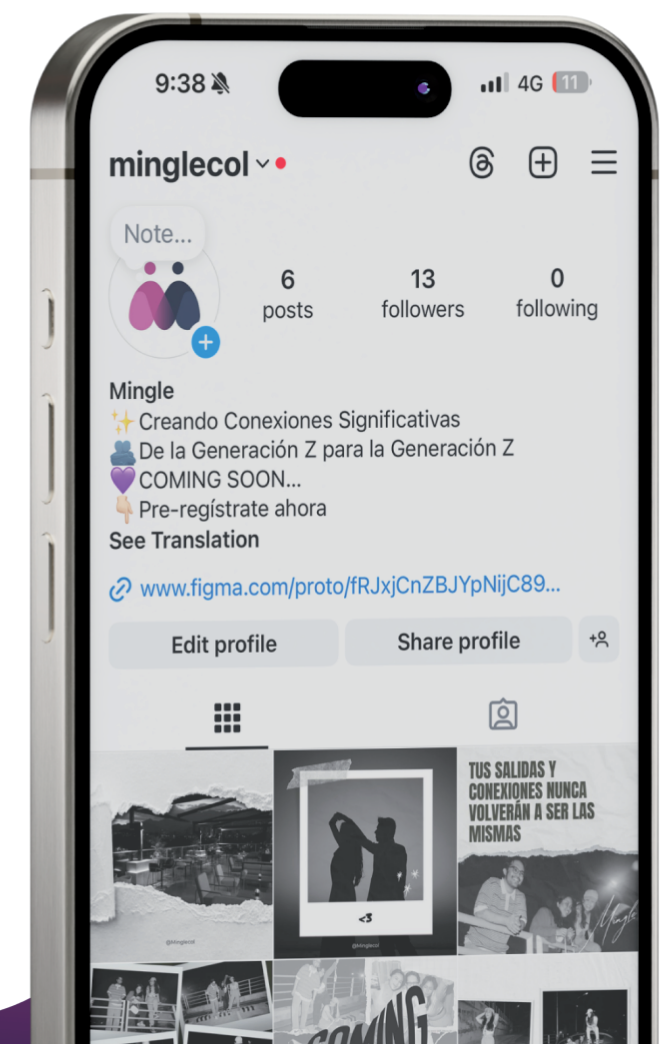
**Técnicas:**  
**Sesiones de brainstorming y co-creación:** Involucrar a diseñadores, desarrolladores y usuarios para generar ideas innovadoras.

**Priorizar funcionalidades:** Utilizar métodos como MoSCoW para enfocar el desarrollo en lo que realmente importa para los usuarios.

## Sistema producto

El proyecto incluye un ecosistema digital integral:

- Manual de marca que define identidad y tono.
- Prototipo de app para la Generación Z con funciones innovadoras.
- Plan de programación con equipo multidisciplinario y 7 fases: investigación, diseño, desarrollo, pruebas, lanzamiento y mantenimiento.
- Evento de lanzamiento híbrido para generar visibilidad.
- Prototipo de página de pre-registro con beneficios exclusivos.
- Estrategias de pre-lanzamiento, lanzamiento y post-lanzamiento para crear comunidad.
- Plan de negocio y monetización con una versión gratuita del app con funciones básicas y suscripción premium con beneficios exclusivos y precios accesibles. Además, fuentes de ingresos adicionales.



Nara Valbuena Vargas

Énfasis y/o Complementaria: Editorial y empaques

Director de Proyecto: Carlos Amezquita

Diseño de Comunicación Visual - Dpto. Creación

