



GROW ATCH

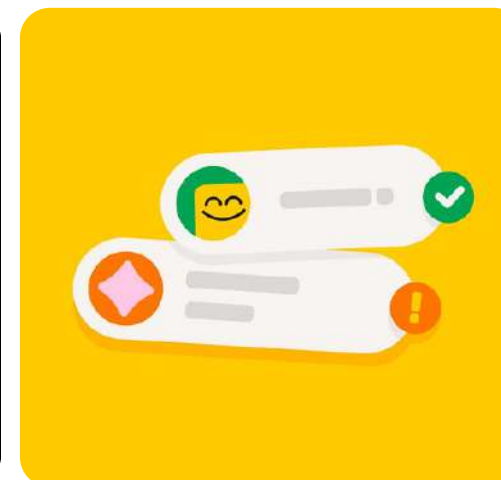
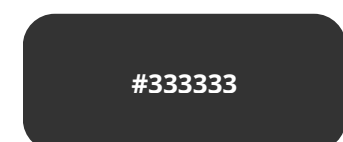
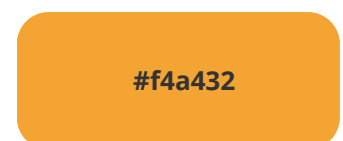
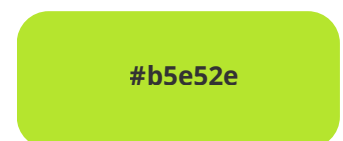
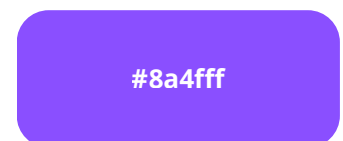
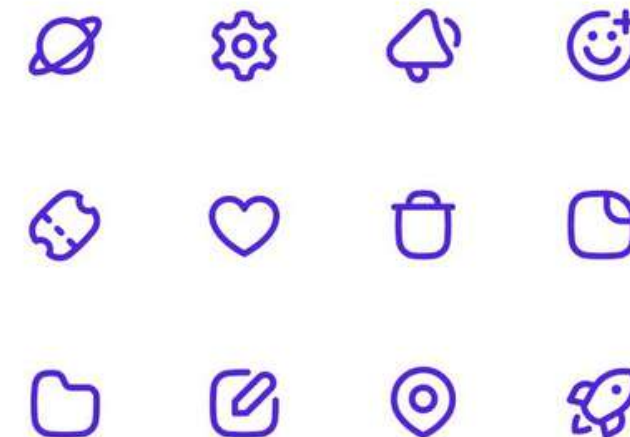
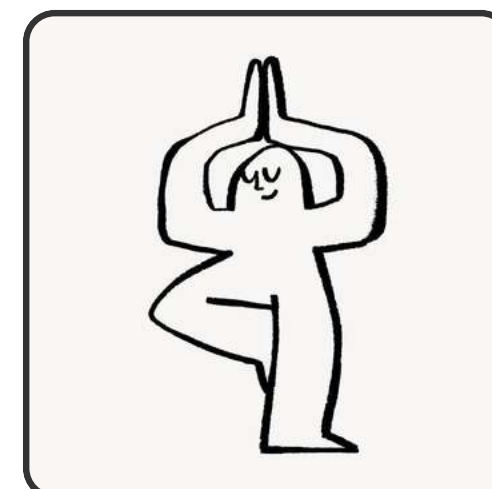
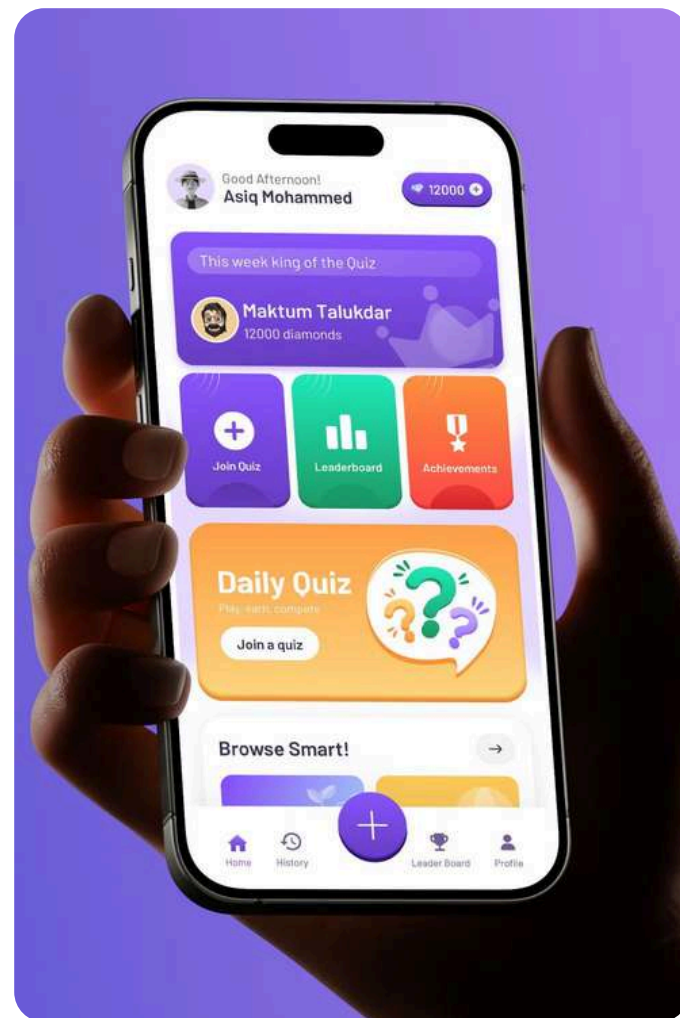
Aplicación de
intercambio de habilidades



1. Kit de marca

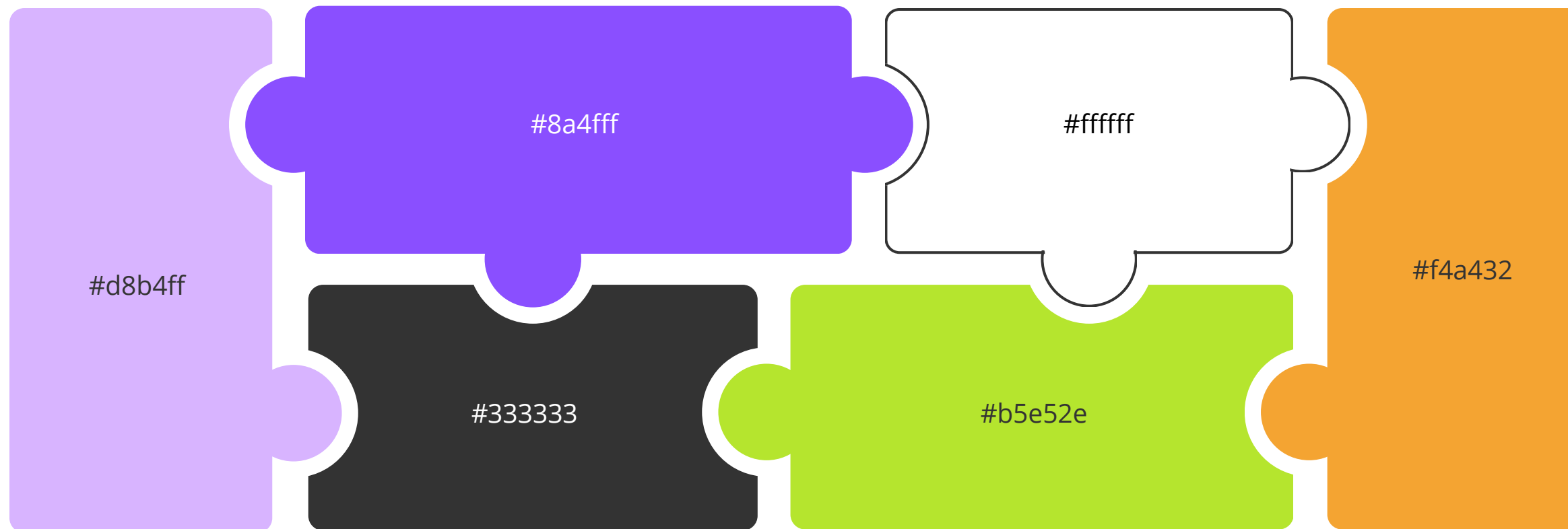
El kit de marca reúne los elementos esenciales que definen la identidad visual de la aplicación. Incluye el logotipo, paleta de colores, tipografía, iconografía e ilustraciones, asegurando coherencia y reconocimiento en todas las aplicaciones y piezas de comunicación.

1.1 MOODBOARD



1.2 Colores

Grow Match cuenta con una paleta de seis colores que representa el concepto, identidad y propósito de la aplicación, reforzando su conexión visual con la idea central de la aplicación.



Lavanda: imaginación y amistad.
Violeta: creatividad y exploración.
Blanco: claridad y orden.
Naranja claro: entusiasmo y socialización.
Verde lima: optimismo y crecimiento.
Gris oscuro: confianza y equilibrio.

1.3 Tipografías

DIN Round Pro

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*\/@;:)

Usada en el logo, transmite cercanía, dinamismo y modernidad.

Poppins

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*\/@;:)

Presente en títulos y subtítulos publicitarios, aporta claridad y equilibrio visual.

Open Sans

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*\/@;:)

Utilizada en la app y textos informativos por su legibilidad y estilo limpio.



1.4 Botones para la app

Botón plano

: Con estilo sencillo y claro, están pensados para una navegación intuitiva y sin distracciones.

Stickers

Items

Temas

USABILIDAD EN LA APP

- Calendario
- Usuarios recomendados
- Tendencia
- Mensaje, grupo y comunidad. (match talk)
- Ver perfil
- Juegos (jugar ahora)
- Match de aprendizaje
- Stickers, items, y temas (match store y mochila)
- Filtros (calendarios)
- Usuario, Grupo, Comunidad
- Temas (Comunidad)
- Personalización (Creación de juegos)
- Intercambio de habilidades
- Invitar compañeros, etc.

Botón desplegable

: Ofrecen una navegación ordenada y práctica sin recargar la pantalla.

Ver cursos



Enseño

- Matemática
- Emprendimiento
- Negocios

Aprendo

- Manualidades
- Arte
- Decoración

USABILIDAD EN LA APP

- Juegos por categoría (Juegos)
- Ver Cursos (Ver perfil)
- Intercambio por créditos (Match de aprendizaje)
- Curso, Idioma (Filtro de Búsqueda)
- Materia, Tipo de juego y tiempo (Creación de juegos)
- Estado de la cuenta (Configuración de la cuenta)
- Idioma escogido (Idioma)
- Opciones de Información de la aplicación y cuenta
- Opciones de Ayuda
- Sonido de notificaciones, etc.

Botón con alternancia

- Para activar y desactivar funciones manteniendo un control sencillo y mejorando la experiencia.



USABILIDAD EN LA APP

- Historial (Notificaciones)
- Activar o desactivar notificaciones
- Modo no molestar (Configuración de notificaciones)

Menú hamburguesa

- Para un acceso rápido a diferentes funciones, manteniendo la interfaz ordenada y limpia.



USABILIDAD EN LA APP

- Interfaz de mensajes individual, grupo, comunidad (MatchTalk)
- Llamada/Videollamada individual, grupo, comunidad (MatchTalk)

Botón fantasma

- Con su transparencia son ideales para mostrar acciones secundarias sin generar distracción.



USABILIDAD EN LA APP

- Inicio
- Búsqueda
- Matchtalk
- Perfil
- Ajustes
- Match Store
- Configuración de la cuenta
- Notificaciones
- Información de la tienda
- Mochila
- Filtro de búsqueda
- Videollamada
- Audio
- Colgar llamada
- Emojis
- Cámara
- Stikers

Botón CTA

- Motivan al usuario a interactuar y participar en la aplicación, guiando su atención de forma sencilla.

Intercambio de habilidades



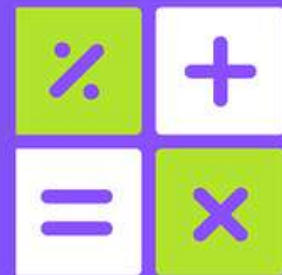
USABILIDAD EN LA APP

- Match de aprendizaje (Ver perfil)
- Intercambio de habilidades
- Comenzar (juego)

Botón imagen

- Sirve para mostrar funciones de manera visual, haciendo más atractiva la interacción con la aplicación.

Mate 01



Quiz

USABILIDAD EN LA APP

- Juegos
- Reto semanal
- Cursos completados
- Cursos en progreso

Campo de texto

: Necesario para que los usuarios completen información de forma práctica.

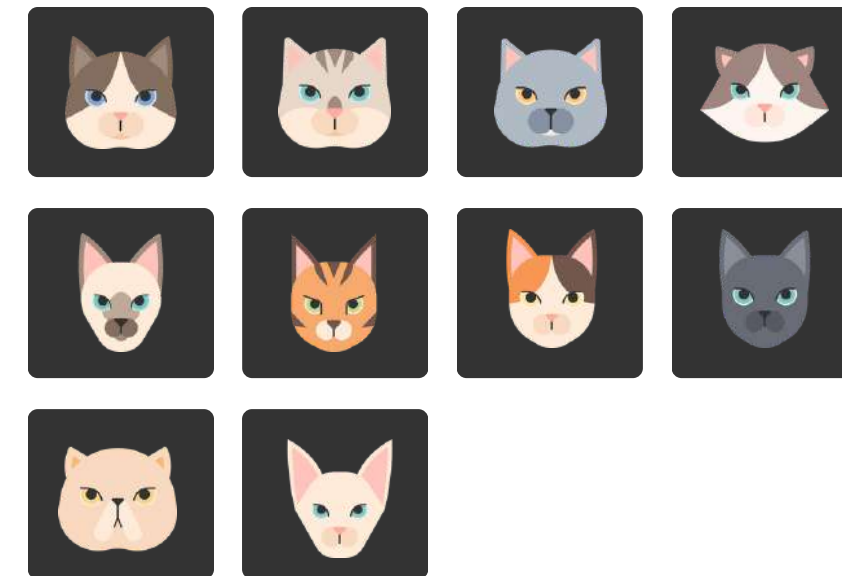
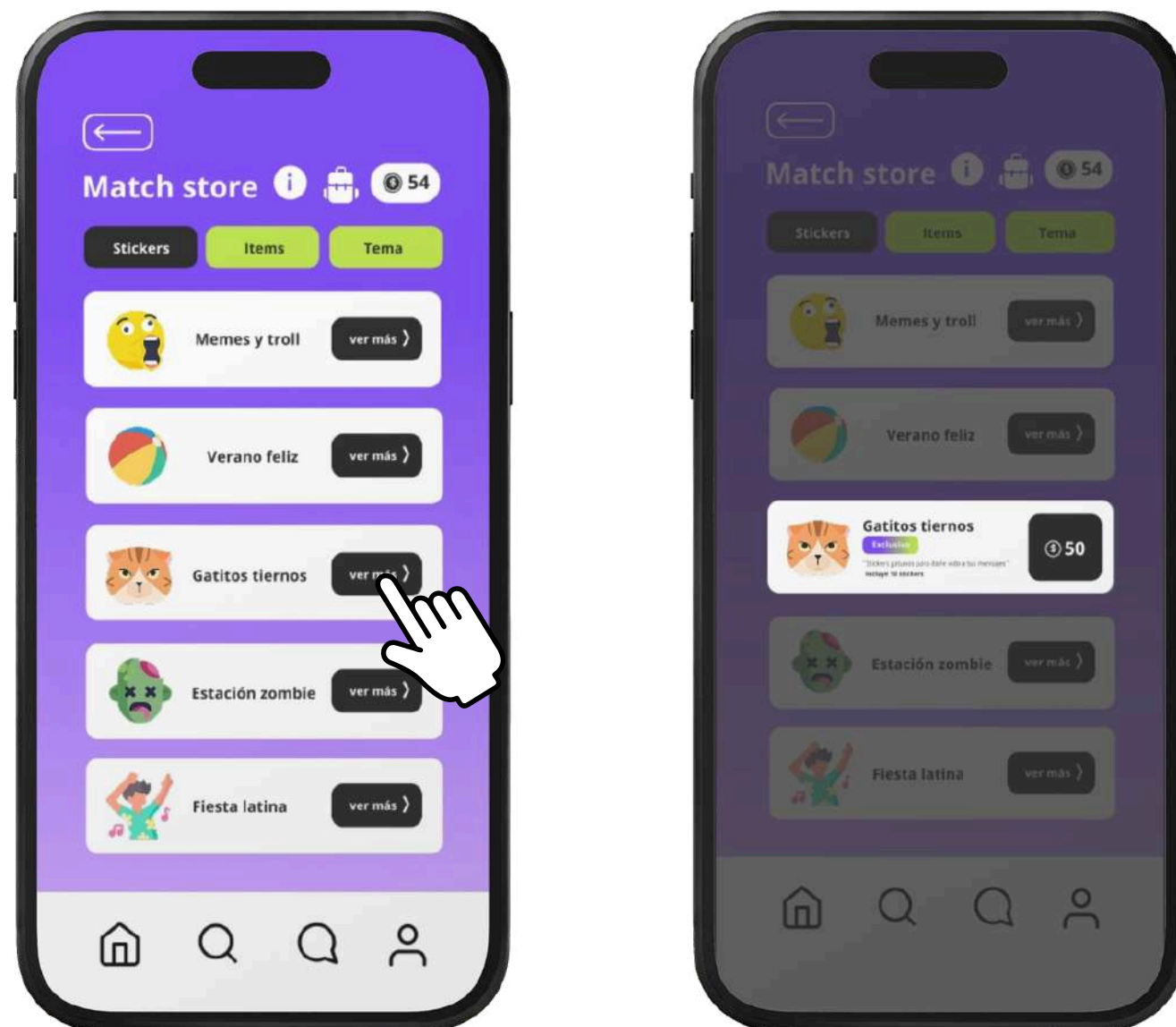
Nombre y apellido

Correo electrónico o número

USABILIDAD EN LA APP

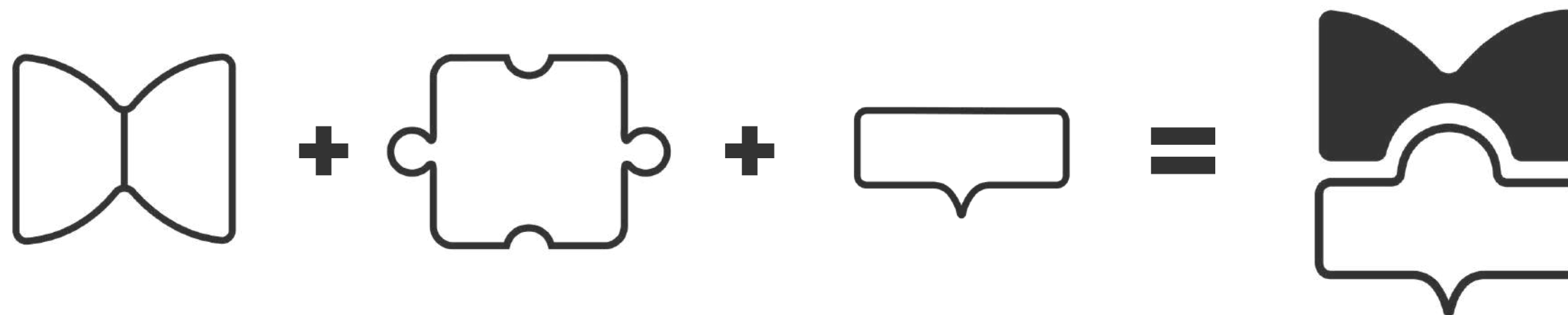
- Registro
- Iniciar Sesión
- Crear cuenta
- Búsqueda
- Creación de juegos
- Editar perfil
- Agregar clase
- Comentario (valoración)
- Llenar cupo (intercambio por créditos)
- Consulta (ayuda)
- No molestar
- Búsqueda

1.5 Tarjetas UX en match store



Las tarjetas UX presentan los productos de forma clara, mostrando su cantidad y principales características. Al seleccionarlás, se voltean para revelar información breve y esencial, ayudando al usuario a conocer mejor el producto y tomar su decisión de compra.

1.6 Isotipo



El Isotipo de Grow Mach combina tres ideas clave de la aplicación. En la parte superior se muestra un libro abierto, que representa el aprendizaje; en la parte inferior, un globo de conversación, símbolo de la socialización. Ambas figuras se unen formando un match entre aprender y conectar, y esa unión tiene forma de pieza de rompecabezas, reflejando la parte divertida y dinámica del aprendizaje en la app.

1.7 Logo



El logo de Grow Match representa una identidad moderna, cercana y dinámica. Combina elementos que reflejan tanto el aprendizaje como la conexión entre personas, esencia principal de la app. El contraste entre el verde y el morado transmite energía, creatividad y confianza, reforzando la idea de crecimiento en conjunto a través de la exploración y la interacción.

1.8 Versiones del logo



vertical



Horizontal

Logotipos realizados para sus diferentes usos maximizando su impacto visual, utilidad y adaptabilidad.

1.9 Versiones blanco y negro



Las versiones en blanco y negro se emplean cuando no es posible utilizar color, manteniendo la legibilidad y reconocimiento de la marca. Son ideales para aplicaciones funcionales, impresiones monocromáticas o materiales de bajo costo.

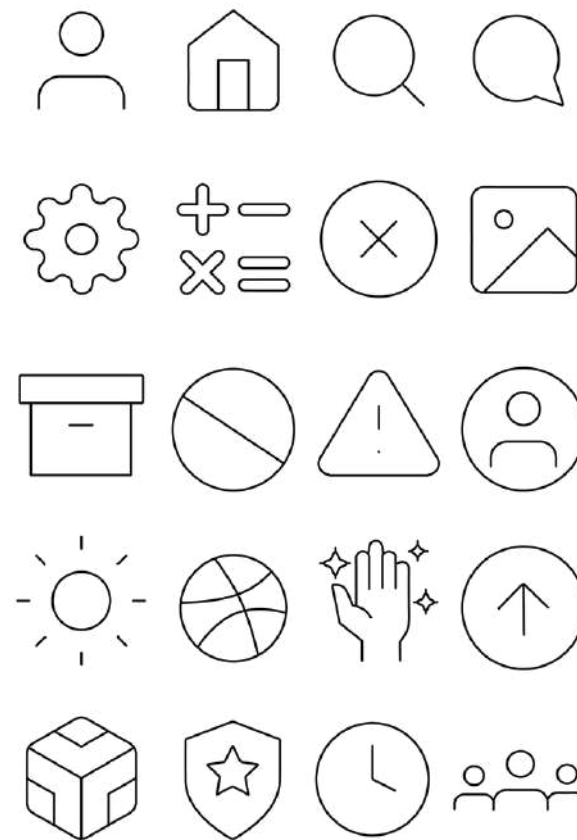
1.10 Versiones a color



Estas versiones a color están destinadas principalmente a su aplicación sobre fondos claros, donde mantienen el equilibrio visual, la legibilidad y el contraste adecuados.

Las versiones a color sobre fondo oscuro han sido desarrolladas para resaltar la marca en superficies de tonos profundos, garantizando una óptima legibilidad, contraste y equilibrio visual.

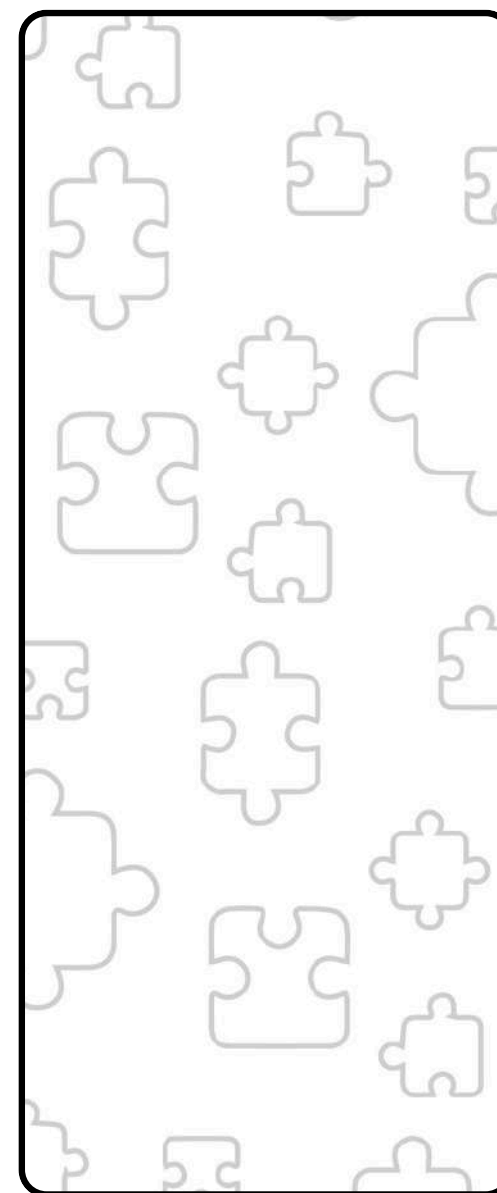
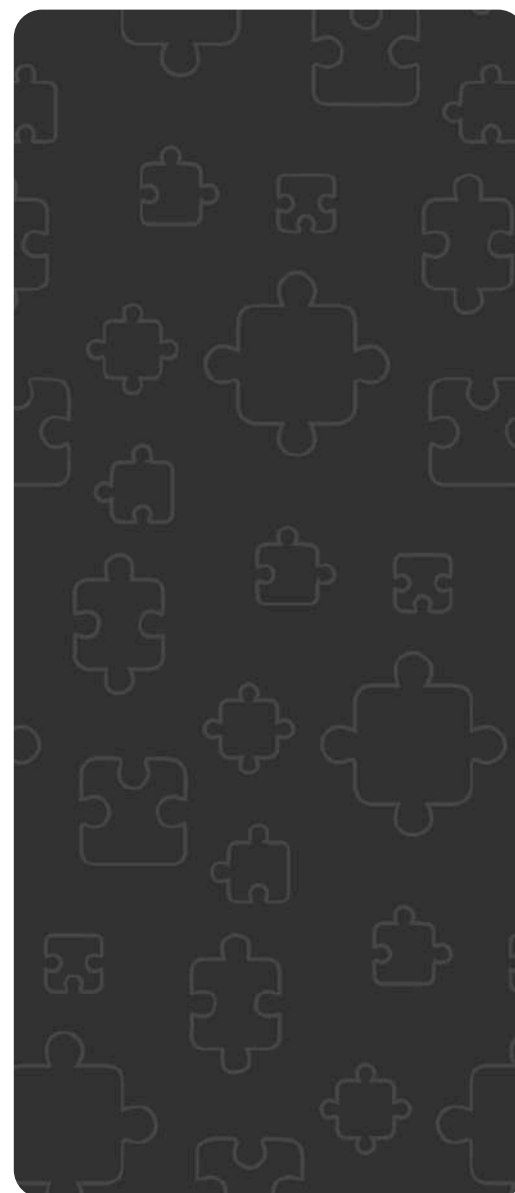
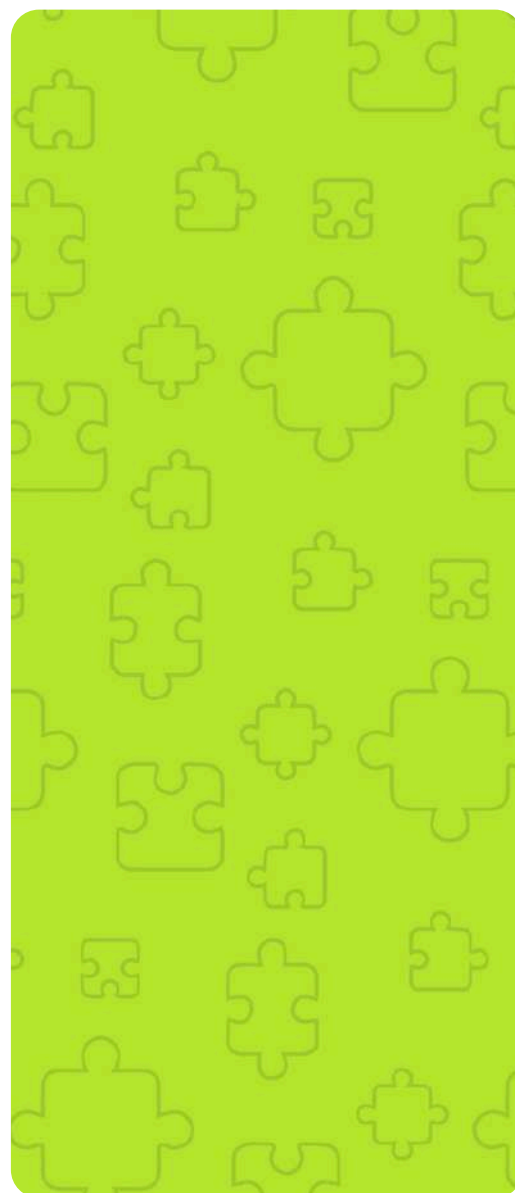
1.11 Íconos



Los íconos para Grow match mantienen un estilo lineal y geométrico, con trazos simples y terminaciones curvas que garantizan claridad, coherencia visual y comodidad.

Su diseño facilita la navegación intuitiva en toda la aplicación y refuerza una identidad moderna y accesible..

1.12 Tramados



Los tramados se inspiran en piezas de rompecabezas, representando conexión y unión. Se aplican sobre los colores de la marca para reforzar la identidad visual y aportar dinamismo a las composiciones.

1.13 Avatares



Jhosep



Giselle



Jean



Zharick



Harry



Angie



Hikari



Claire



Ariana



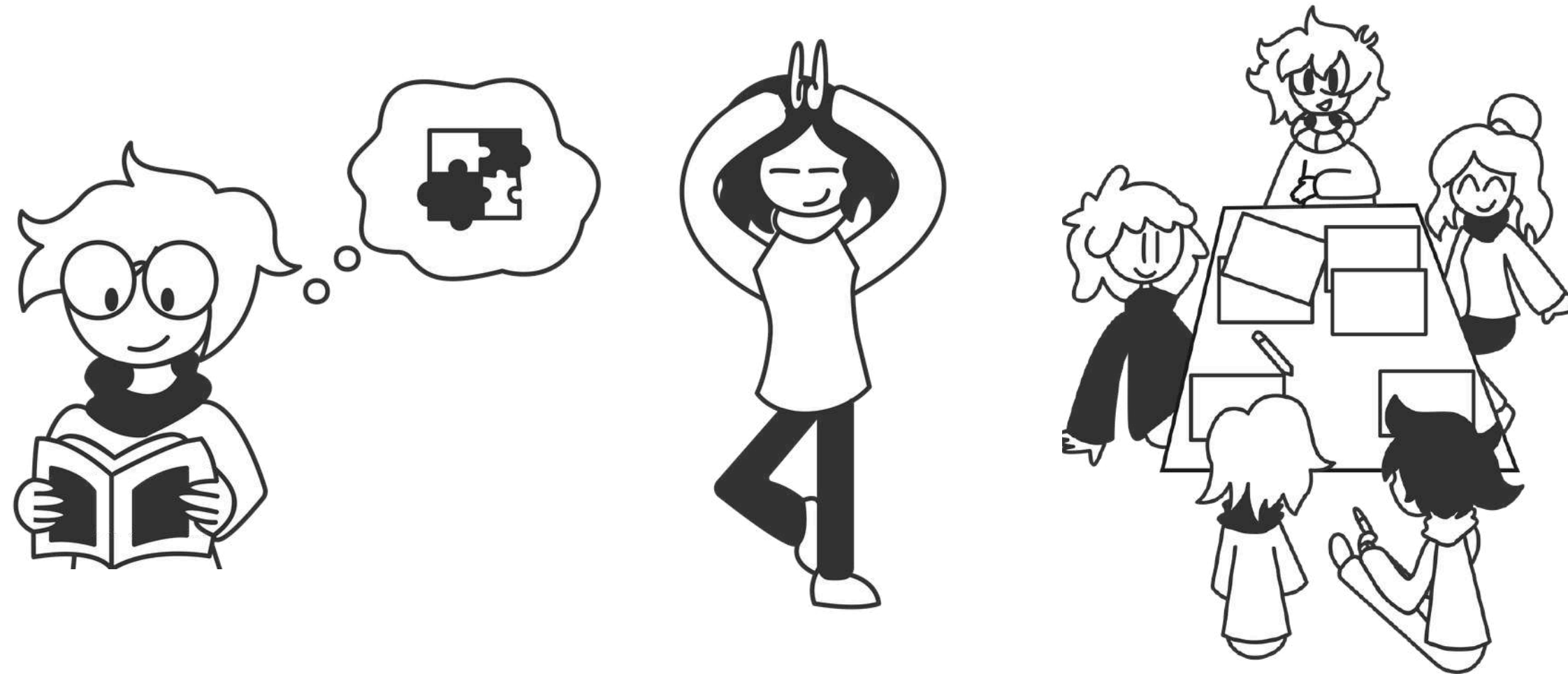
Sandra



Jordan

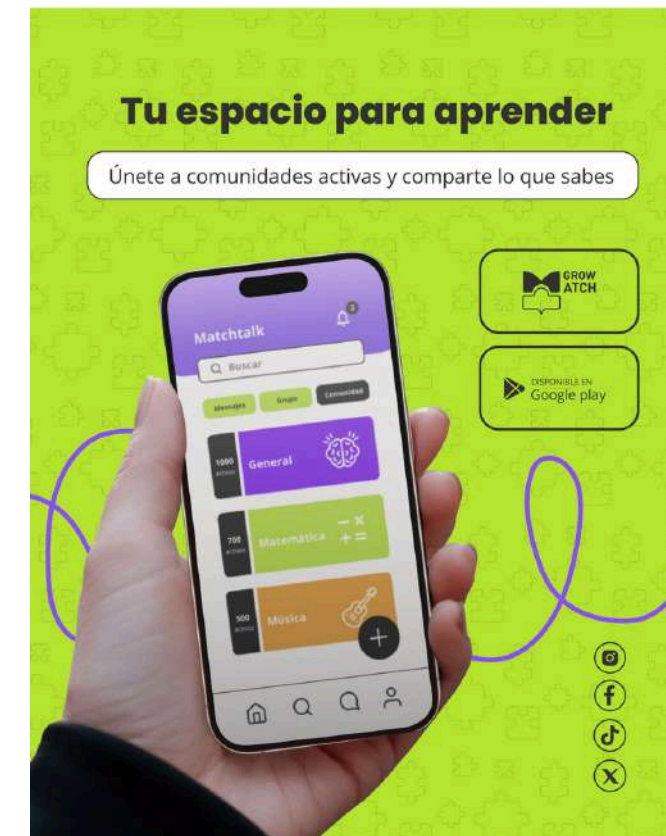
Los avatares presentan un estilo simple y expresivo que refuerza la personalidad de la aplicación. Representan conexión, diversidad y dinamismo, aportando identidad y cercanía a la experiencia del usuario.

1.14 Ilustraciones



Las ilustraciones de la aplicación se caracterizan por un estilo lineal y natural con zonas con relleno que transmiten fluidez y comodidad visual. Asu vez representan momentos amigables y cotidianos, facilitando la identificación y conexión con los usuarios.

1.15 Piezas gráficas



Las piezas gráficas de la aplicación buscan promocionarla y posicionarla, mostrando sus aspectos esenciales con frases precisas y un diseño dinámico que combina tramados, degradados y formas manuales.



2. Pantallas

2.1 Ingreso a la app

Bienvenido

Únete a la exploración



Iniciar sesión

Correo electrónico o número

Contraseña

Ingresar

Registrarse por

¿No tienes cuenta? Presiona aquí

Únete

Empieza tu camino y crea tu cuenta

Nombre y apellido

Correo electrónico o número

Correo

Contraseña

Contraseña

Repetir contraseña

Contraseña

Ingresar

Crear con

Completa este breve test

¿Qué es lo que te gustaría aprender?
Elige 2 opciones

Idioma	Artes y creatividad
Tecnología digital	Matemáticas
Negocios	Otro

Habilidades personales

Completa este breve test

¿Qué es lo que te gustaría enseñar?
Elige 2 opciones

Idioma	Artes y creatividad
Tecnología digital	Matemáticas
Negocios	Otro

Habilidades personales

Completar este breve test

¿En qué horario sueles estar disponible para enseñar?



En la mañana	En la tarde
En la noche	Aún no lo sé

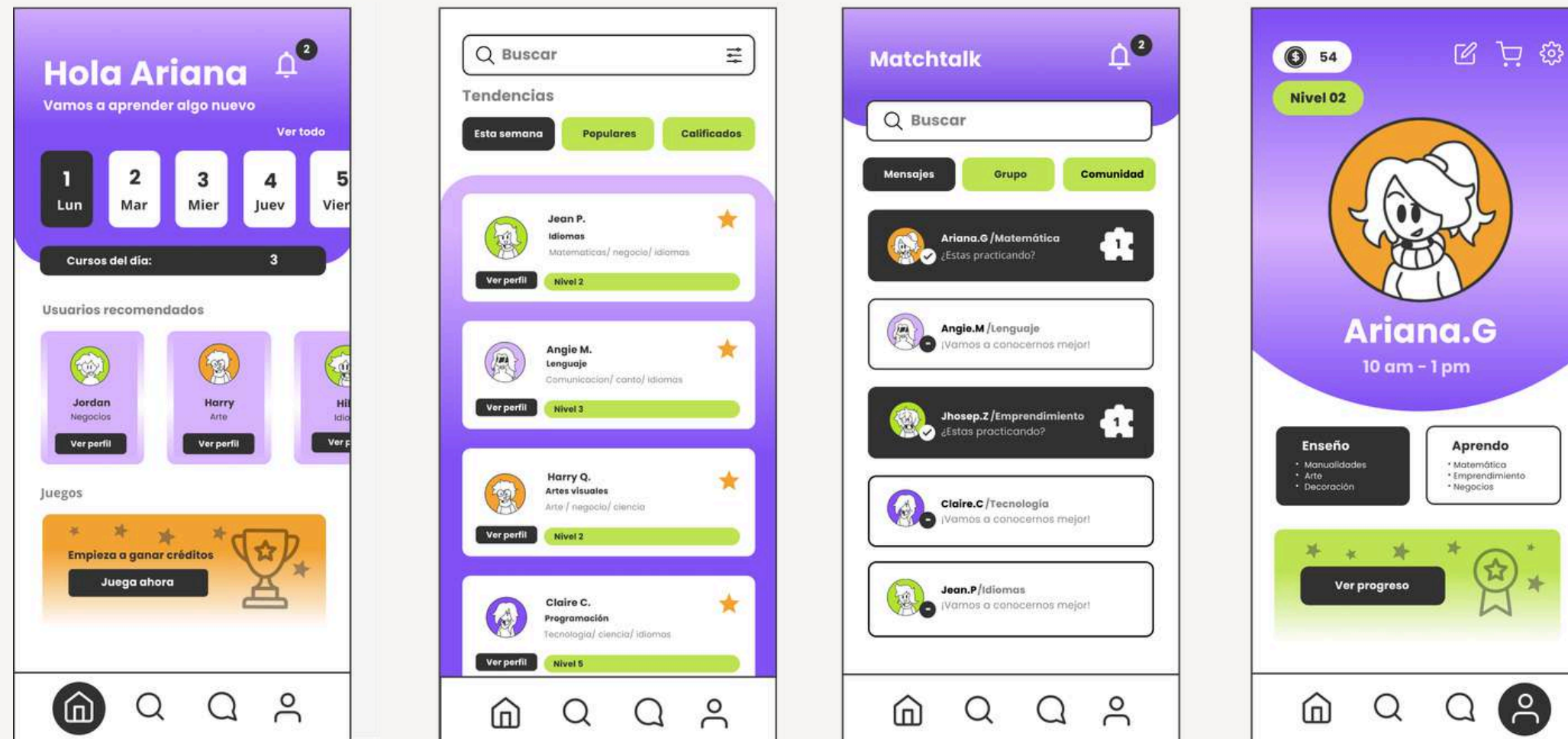
Completar este breve test

¿Prefieres aprender con una sola persona o con un grupo?

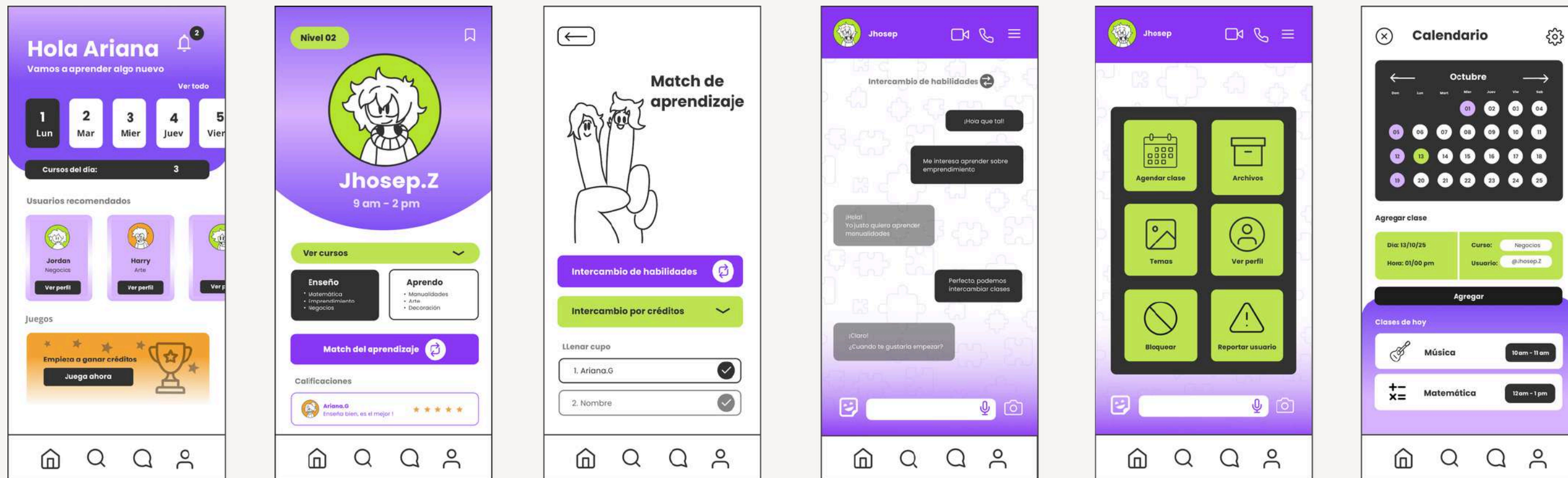


En pareja	En grupo
No tengo preferencia	

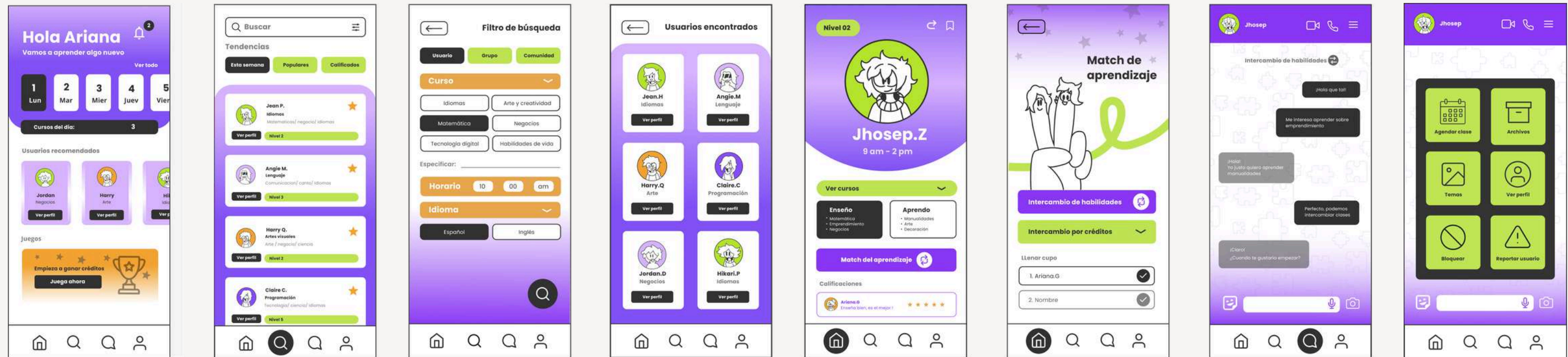
2.2 Categoría principales



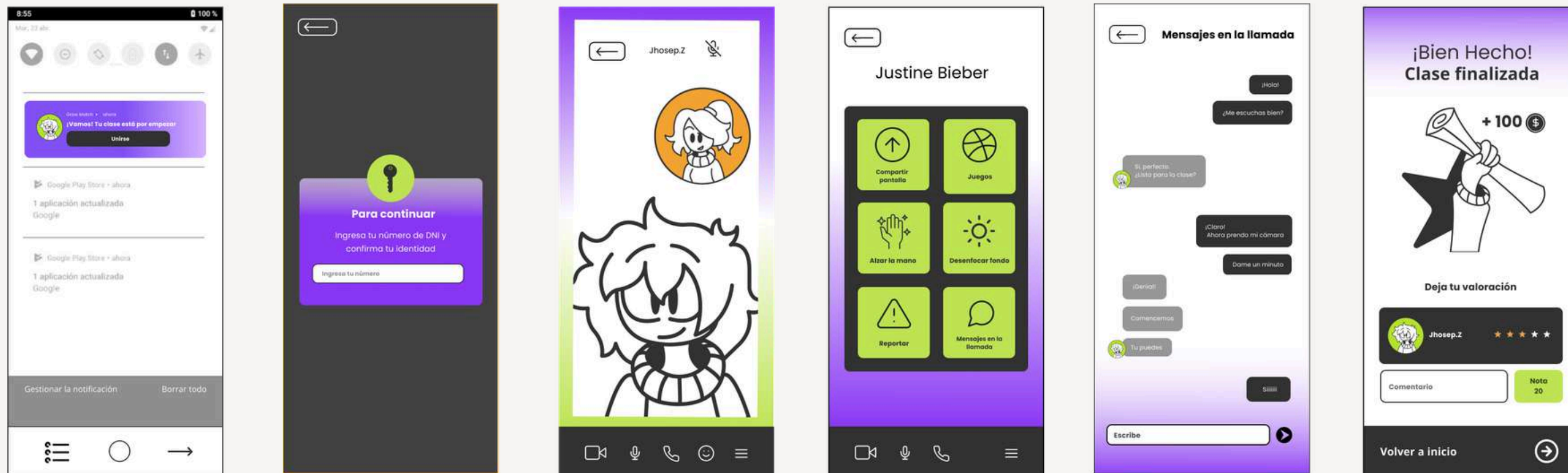
2.3 Recorrido por recomendación



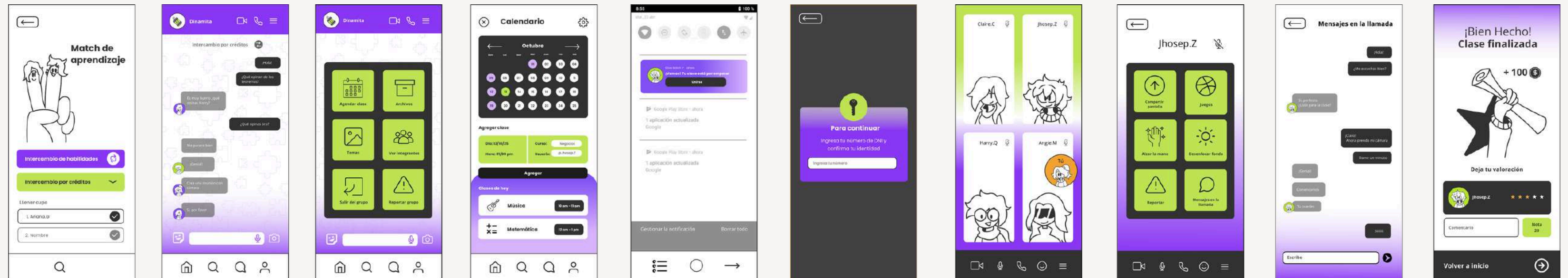
2.4 Recorrido propio



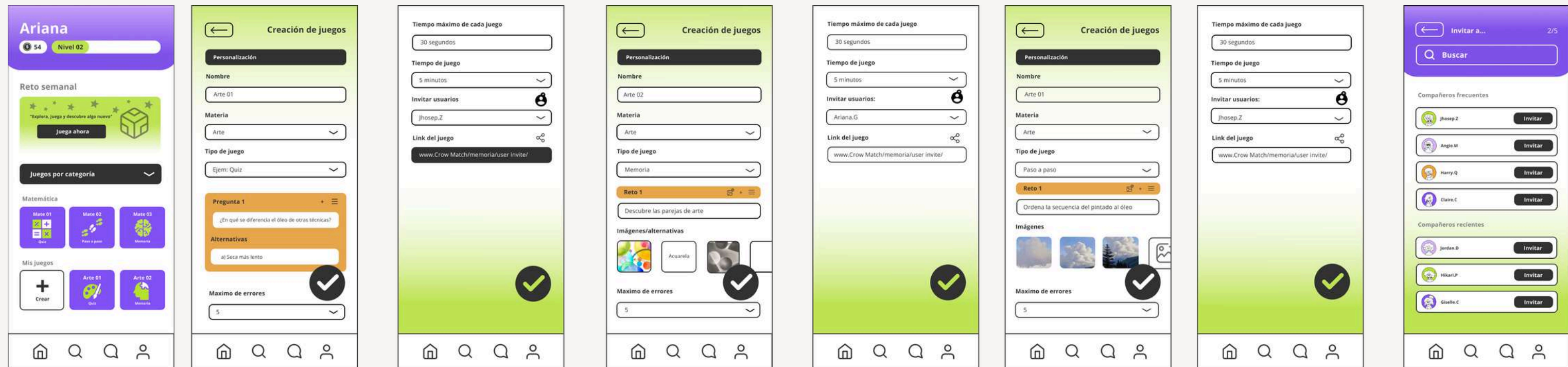
2.5 Clase individual



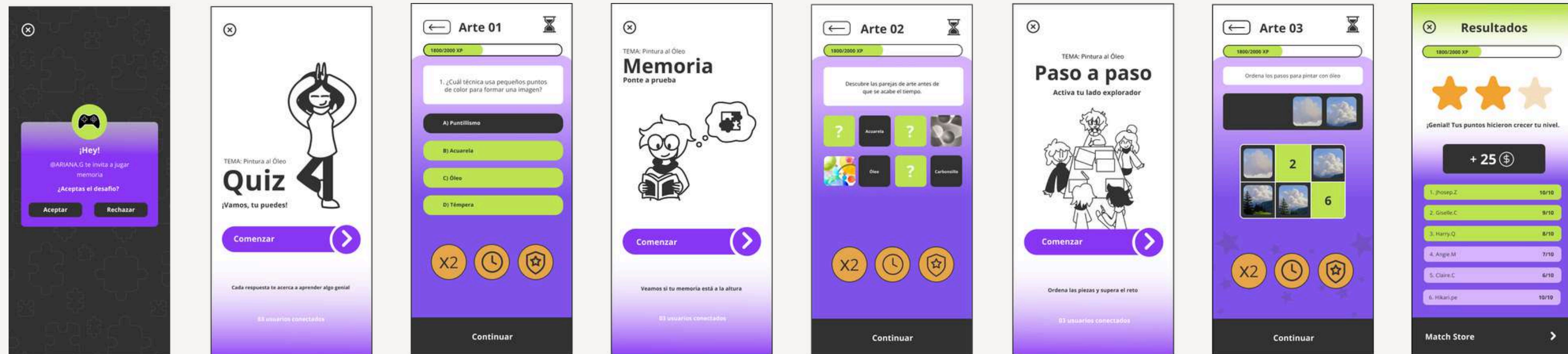
2.6 Clase grupal



2.7 Juegos PT. 1



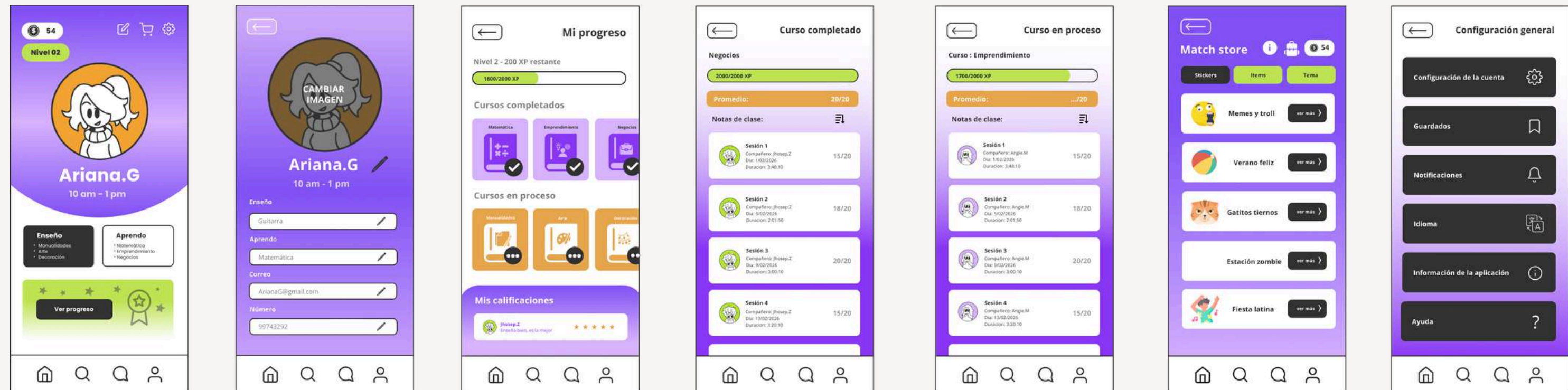
2.8 Juegos PT. 2



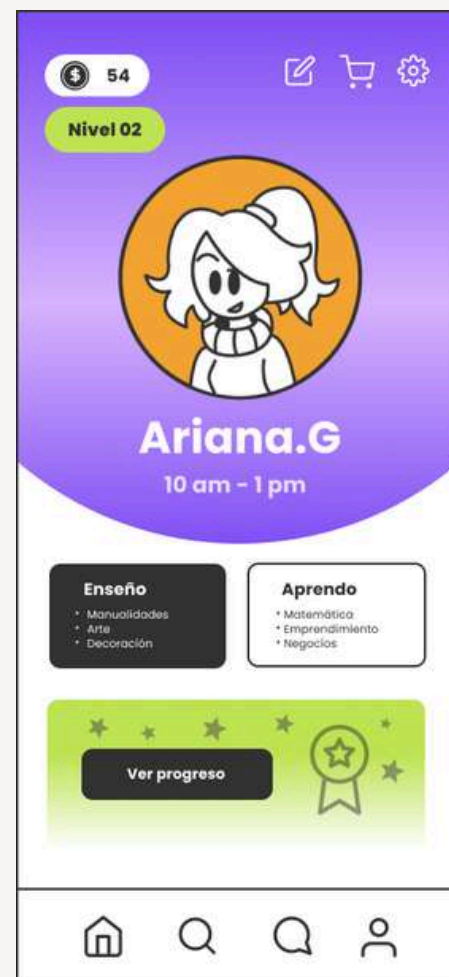
2.9 Ingreso a notificaciones



2.10 Perfil y sus principales funciones



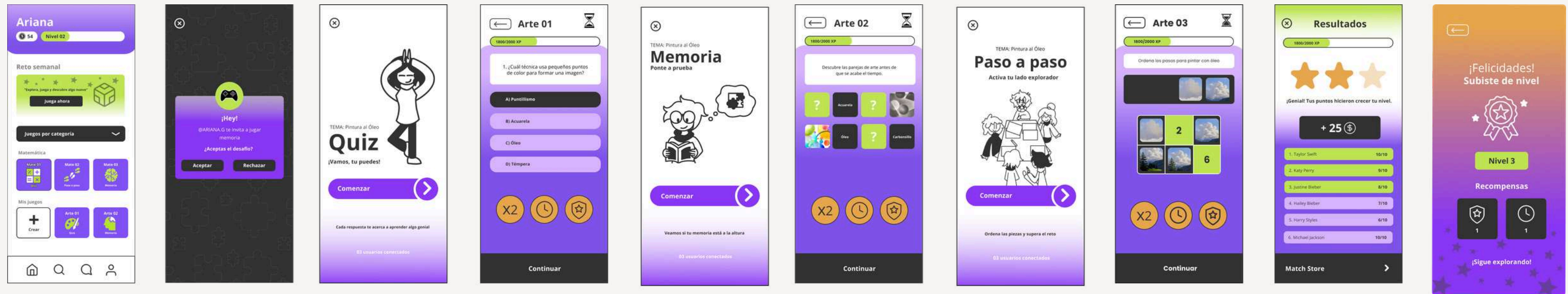
2.11 Dirigirse a la tienda



2.12 Resultados del juego



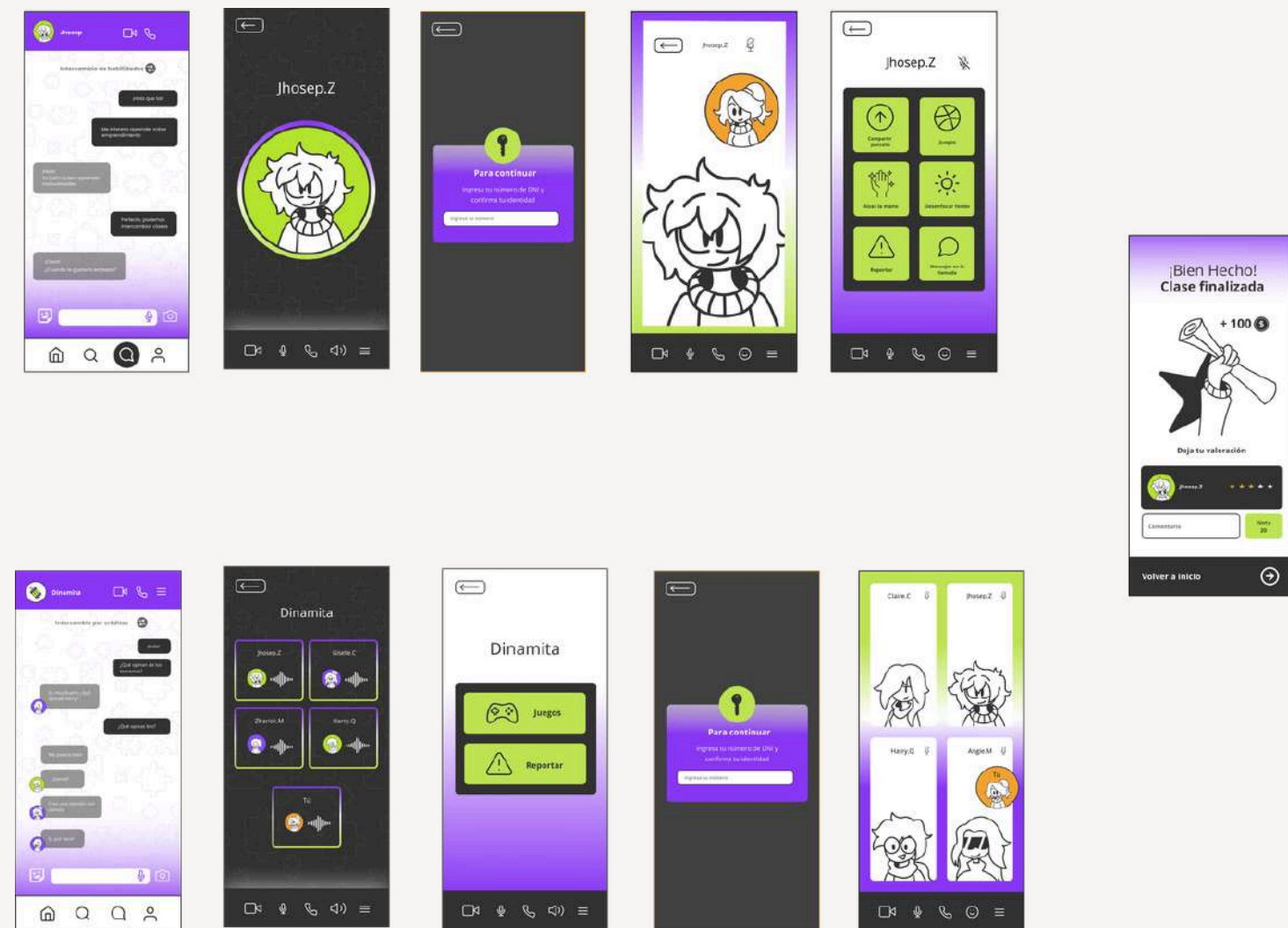
2.13 Subir de nivel



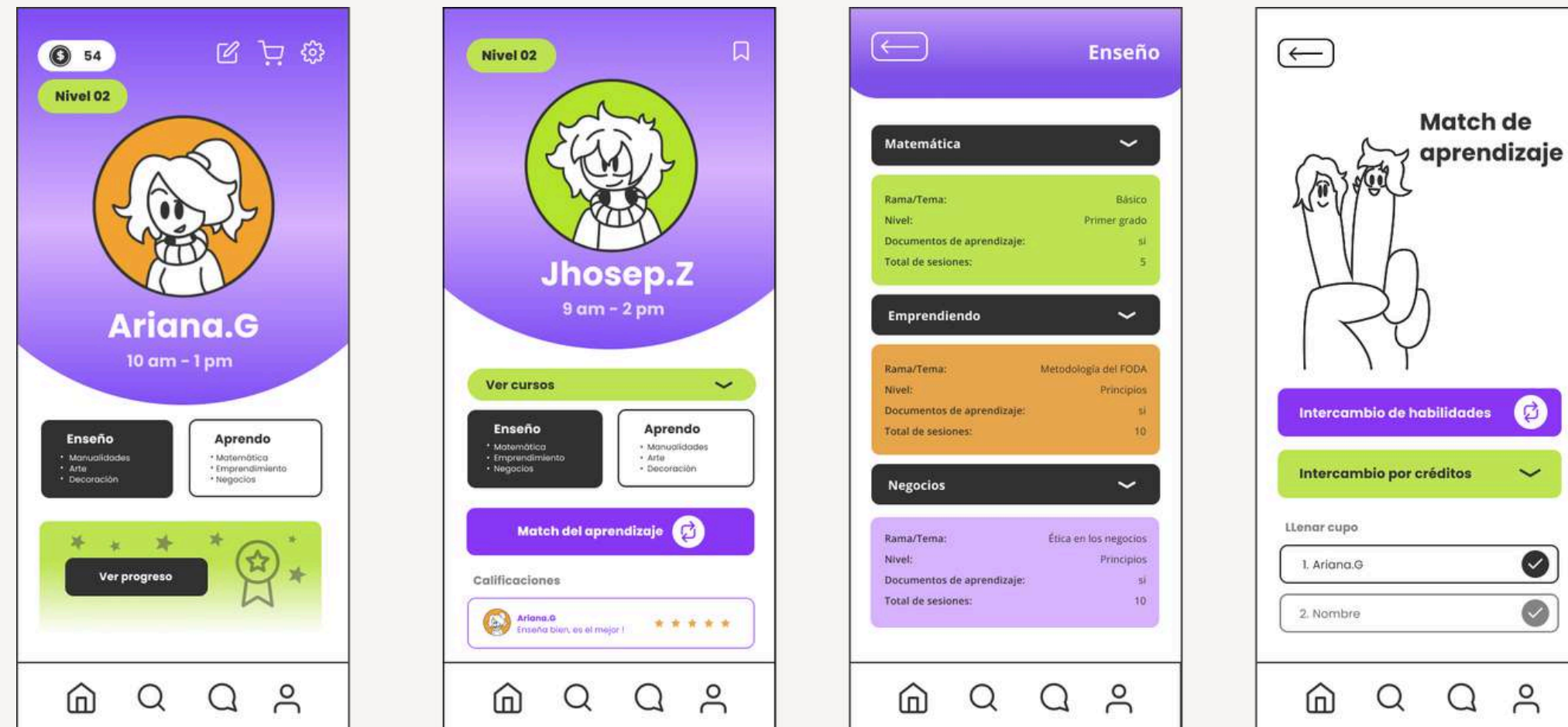
2.14 Machtalk

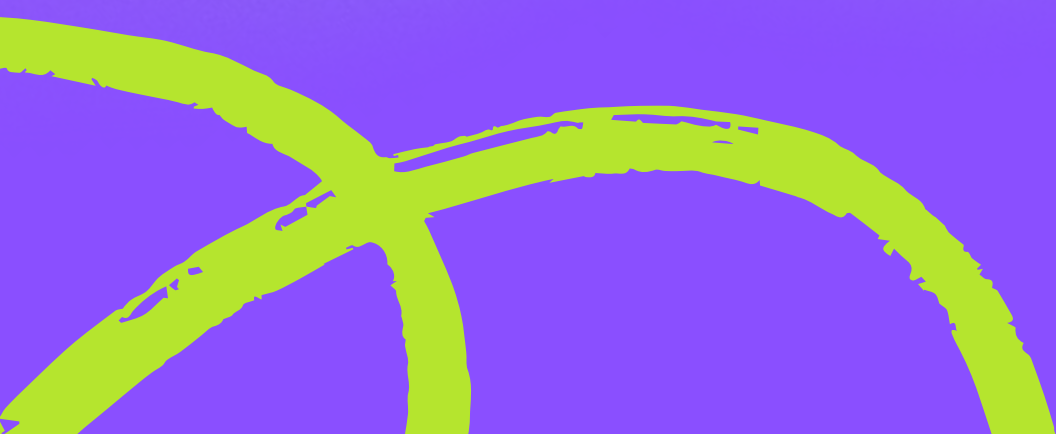


2.15 Llamada y videollamada



2.16 Perfil y sub categorías





3.ODS

ODS del proyecto



El proyecto se relaciona con el ODS 4: Educación de calidad, ya que propone una aplicación orientada a facilitar el aprendizaje y la transmisión de conocimientos entre personas. A través de una experiencia digital accesible, busca fortalecer la comunicación, el acompañamiento y el intercambio de enseñanzas de forma más clara y cercana. De esta manera, la propuesta aporta al acceso a información útil y al desarrollo de aprendizajes en distintos contextos.



Gracias