



**INSTITUTO POLITÉCNICO
NACIONAL**
CENTRO DE ESTUDIOS CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS
"MIGUEL BERNARD"



Comffee

Que para obtener el
Título de
Técnico en Diseño Gráfico Digital

Morales Flores María de los Ángeles

Navarro Castilla Ariadna Rebeca

Rico Gaytán Diana Andrea

Yáñez Gayosso Carmen Berenice

Boleta 2020021250

Boleta 2020021662

Boleta 2020020143

Boleta 2020020069

Director del Proyecto: Lic. en Diseño Gráfico Gutiérrez Medina María Guadalupe

Codirector: Lic. En Comunicación Gráfica Torres Castro Jacqueline

Asesor: Lic. en Diseño de la Comunicación Gráfica Aceves García Marcela

Se sabe que con la llegada de la pandemia se han generado altos niveles de estrés, en algunas personas surgen emociones como la angustia, desconfianza, ansiedad, temor, enojo etc. De igual manera se tiene un gran impacto psicológico que genera trastornos obsesivos compulsivos y en algunos casos se presenta el “síndrome de la cabaña”.



Introducción

General:

Crear una empresa que por medio del Diseño Gráfico desarrolle el material gráfico para un juego de mesa y un coleccionable propios de la cafetería, para su implementación dentro de la misma.

Específicos:

Idear

Realizar

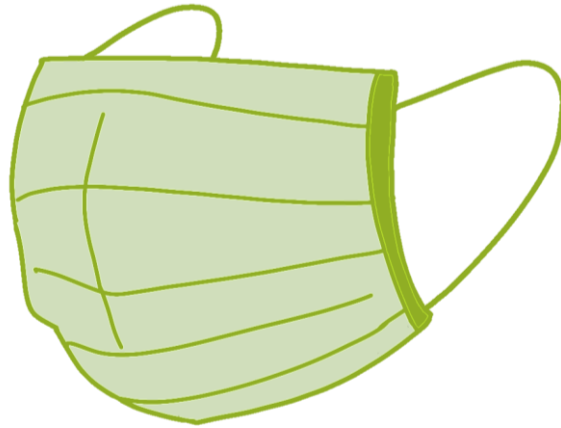
Crear

Diseñar



Objetivos

Surge de las dificultades derivadas por la pandemia de COVID-19 en las capacidades de socialización, así como también la búsqueda de aportaciones para la disminución del estrés y ansiedad causados por el aislamiento y la reincorporación a las actividades cotidianas.



Justificación

¿Cómo podemos por medio del Diseño Gráfico crear material gráfico de un juego de mesa y un coleccionable para implementarlos dentro de la cafetería?



**Pregunta de
investigación**

Justificación metodológica

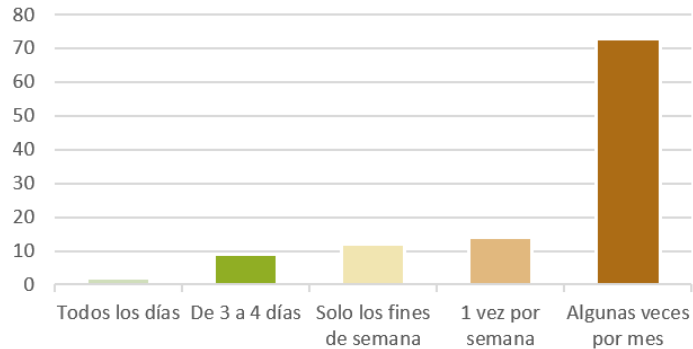


Análisis de resultados

Pregunta 1

Algunas veces por mes

Voy a una cafetería con la frecuencia de:

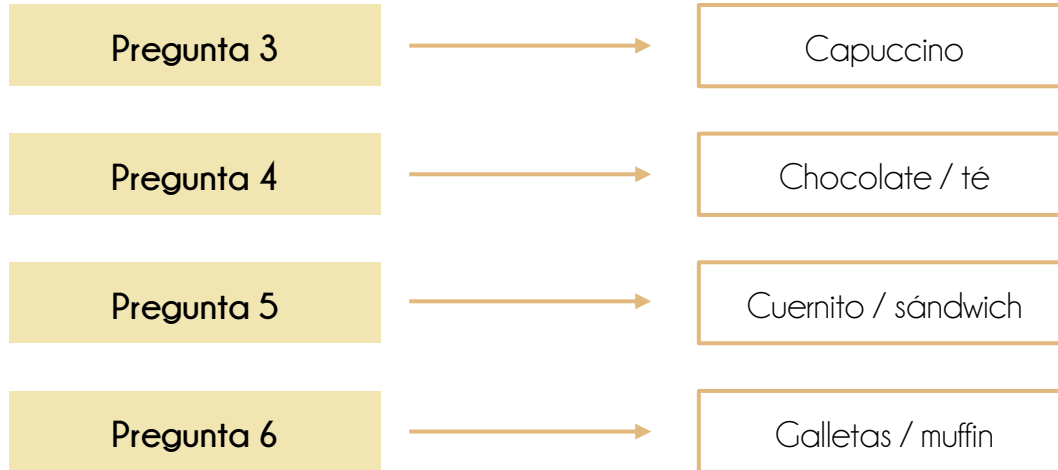


Pregunta 2

Situación 1:
Medianamente

Situación 2: Mucho

Análisis de resultados



- Juego
- Coleccionable
- Diseño Editorial
- Lúdico/a
- Interacción social



Marco teórico

Misión

Brindar un servicio agradable, cálido y empático con la finalidad de que nuestros clientes pasen buenos momentos y puedan reintegrarse de la mejor manera a su día.

Visión

Alcanzar una buena posición comercial mediante la investigación del mercado y ser la mejor cafetería lúdica.

Valores

Nos posicionaremos como uno de los principales establecimientos de cafeterías lúdicas de la ciudad de México.

Filosofía corporativa

Identidad gráfica

Isologo



Reticulación y
área de reserva



$$X = e$$

Geometrización



Negativo y positivo



Escala de grises



CMYK 41 31 32 0
RGB 150 176 173
HEX. #96BOAD
PMS 429

CMYK 47 36 36 0
RGB 135 163 163
HEX. #87A3A3
PMS 7544



comffee



CMYK 12 10 10 0
RGB 224 230 230
HEX. #E0E6E6
PMS 427

CMYK 18 14 15 0
RGB 209 219 217
HEX. #D1DBD9
PMS 420

CMYK 30 23 24 0
RGB 179 196 194
HEX. #B3C4C2
PMS 421

Simplicity

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 1 2 3 4 5 6 7 8

Champagne &
Limousines

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 1 2 3 4 5 6 7 8

Melonday
Demo

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

Berlín Sans FB

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
1 2 3 4 5 6 7 8

Tipografías

Colores



RGB: (170,109,19)
HEX: #AA6D13
CMYK: 26% 55% 100% 19%
Pantene: 131-U



RGB: (239,222,180)
HEX: #EFDEB4
CMYK: 8% 12% 35% 0%
Pantene: 7508-U



RGB: (243,234,207)
HEX: #F3EACF
CMYK: 6% 7% 23% 0%
Pantene: 7499-U

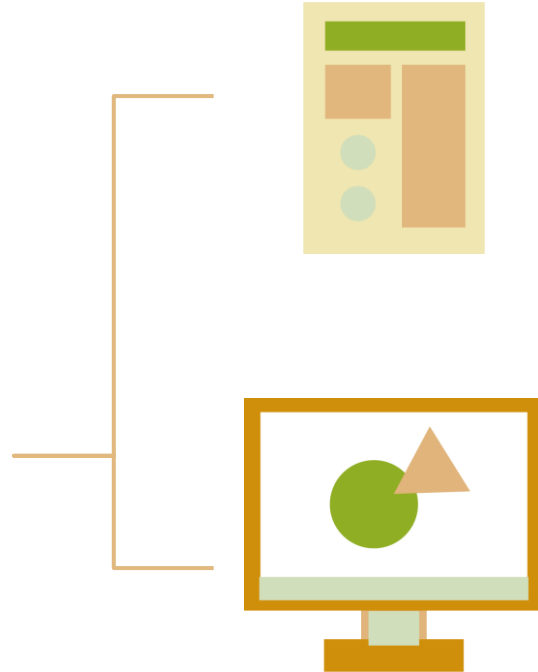


RGB: (133,172,76)
HEX: #85AC4C
CMYK: 56% 13% 84% 1%
Pantene: 2301-U



RGB: (220,240,184)
HEX: #DCF0B8
CMYK: 18% 0% 36% 0%
Pantene: 7485-U

Tamaños mínimos de reproducción



Usos no permitidos



Usos permitidos



Papelería corporativa



Tarjeta de
presentación



Libreta



Hoja
membretada

[illegible]

cafetería comffee

menú

CAPÉ

Americano	\$ 26
Café con leche	\$ 32
Capuccino	\$ 32
De grano	\$ 29
Espresso	\$ 25
Frappuccino	\$ 34
Italiano	\$ 34
Lote	\$ 30
Mocha	\$ 36

Opciones de leche deslactosada, crema, almendra.

SNACKS

Baguette	\$ 30
Beigel	\$ 38
Bollos	\$ 33
Chapeta	\$ 31
Cuemitto	\$ 27
Empanada	\$ 23
Emalada	\$ 43
Hojaldra	\$ 32
Molletes	\$ 33

SNACKS

Sándwich	\$ 33
Sacrosenzadas	\$ 38
Strudel	\$ 39
Tortas	\$ 30

Sándwich: 400g, panes, salsa, vegetales.

POSTRES

Arroz con leche	\$ 21
Churros	\$ 26
Coccol de frutas	\$ 30
Doritos	\$ 21
Galletas	\$ 26
Gelatina	\$ 24
Muffin	\$ 32
Parque	\$ 28
Pudín	\$ 38
Tapicha	\$ 32
Voghuat	\$ 22

BEBIDAS

Agua mineral	\$ 23	Refresco	\$ 19
Chocolate	\$ 30	Smoothie	\$ 38
Jugo	\$ 29	Té	\$ 24
Licudo	\$ 33		

Pudín: queso, dulce, Frutas, azúcar.

Opciones para té: Manzanita, eucalipto, manzanilla, hierbabuena, uva, limón.

*Precios sugeridos para mayor detalle.

Menú

Comanda / nota
de venta

FODA



Fortalezas

Oportunidades



Debilidades

Amenazas



- El ocho café recreativo
- Chez vous time café
- La caravana gamelab
- El péndulo

- Starbucks
- The Italian Coffee Company
- Cielito Querido
- Café Macchiato



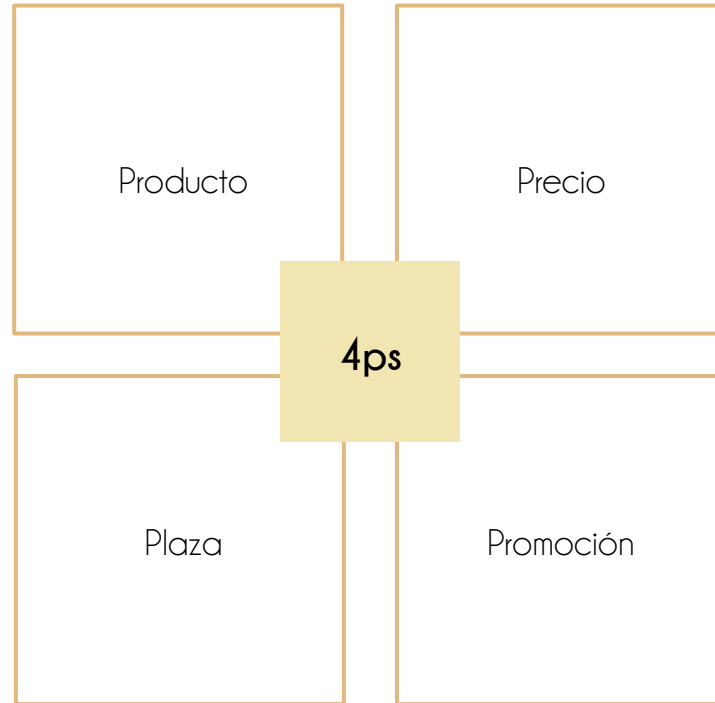
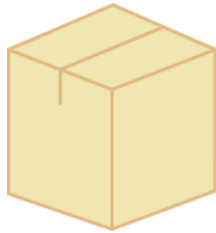
Análisis de la competencia

Producto dirigido a adolescentes de entre 15 - 18 años de edad, que busquen un espacio de convivencia seguro con actividades recreativas para mejorar su estado de ánimo.



Plan de mercadotecnia

4ps



4cs



Cliente

Costo



Conveniencia

Comunicación



4cs

Cartel



Flyer

Espectacular



Vuélvete parte
de nuestra
familia y siente la
calidez de
nuestro
establecimiento



**Cafetería
Cottage** 

Calidad + Sabor Delicioso +Barato
= La mejor cafetería

**Calidez en tu
corazón**



Disfruten de este día
y del delicioso placer
de un café



Muppie



Wall graphic



Cupón

Organigrama funcional



Plan de inversión

ANÁLISIS DE COSTOS POR VOLUMEN DE PRODUCCIÓN PLANEADO					
No.	Descripción Material	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Importe
1	Cartón (Capler)	pliego	1	\$35.90	\$ 35.90
2	Tinta de impresión (Toner) 30%	cartucho	5	\$46.00	\$ 230.00
3	Papel Opalina	pza	1	\$2.50	\$ 2.50
4	Bandas elásticas	pza	1	\$180.00	\$ 180.00
5	Reloj de arena	pza	1	\$79.00	\$ 79.00
Subtotal Material					\$527.40
	Descripción Mano de Obra	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Importe
1	Corte	hr.	2	\$32.00	\$64.00
2	Impresión	hr.	1	\$34.00	\$34.00
3	Pegado	hr.	2	\$32.00	\$64.00
4	Suaje	hr.	1	\$32.00	\$32.00
5					\$0.00
Subtotal Mano de obra					\$194.00
Suma. Subtotales					\$721.40
Herramienta 3% de la suma					\$21.64
Equipo y Tecnología 10% de la suma					\$72.14
Suma Costo Directo por producir una pieza o servicio					\$815.18
No de piezas a fabricar por mes (Volumen de producción)					10.00
Costo directo por volumen de producción por mes					\$8,151.82

Costos
directos

Costos indirectos

ANÁLISIS DE COSTOS INDIRECTOS					
No.	Descripción	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Importe
1	Servicio de agua	mes	1	\$193.00	\$193.00
2	Internet	mes	1	\$375.00	\$375.00
3	Servicio Eléctrico	kwh (mes)	1	\$288.92	\$288.92
4	Servicio telefonico	mes	1	\$187.50	\$187.50
Subtotal Pago de Servicios					\$1,044.42
	Descripción	Unidad	Cantidad	Precio Unitario	Importe
1	Sueldos administrativos	horas	4	55	\$220.00
2	Sueldos empleados	horas	8	39.5	\$316.00
Subtotal Sueldos administrativos					\$536.00
Suma. Subtotales por mes					\$1,580.42
División entre 20 días laborables					\$79.02
Costo administrativo por jornada de 8 hrs.					\$79.02
Costo indirecto mensual.					\$1,580.42

Precio de venta

Determinación de Precio		
No.	Descripción	\$
	Costo total por pieza	
3	(directo+indirecto+variable)	\$973.22
4	Utilidad	\$291.97 Porcentaje propuesto 30%
5	Precio de venta sin impuestos	\$1,265.19 Suma costo total + Utilidad
6	ISR	\$87.59 Impuesto sobre la renta 30% sobre la utilidad
7	IVA	\$202.43 Impuesto al valor agregado 16% sobre el precio sin ISR
8	Precio de venta con impuestos	\$1,555.21 Suma Total

Punto de equilibrio

No.	Descripción	Cantidad	No.	Descripción	Cantidad
1	Costo directo/volumen/mensual	\$8,151.82			
2	Costo indirecto/volumen/mensual	\$1,580.42			
3	Costos variables	\$0.00			
4	Costo Total de la empresa por mes	\$9,732.24		Precio del Volumen de ventas por mes con utilidad	\$12,651.91
	No de piezas o servicios/mes	10			
4	Volumen de ventas en \$	\$9,732.24			
	Costo total por pieza(directo+indirecto+variable)	\$973.22		precio de venta por unidad	\$1,265.19
El punto de equilibrio es cuando el costo total de la empresa por mes y el volumen de ventas en pesos por mes es igual a cero					
		0.00			
	Punto de equilibrio	1.30			

Proyección de ventas

Inversión	Cantidad de juegos a realizar	Mínimo de ventas	Máximo de ventas
\$9 732.24	10	10 - \$12 651.9	15 - \$18 977.85



Plan de negocios

Características

Es un servicio de cafetería, en él se van a ofrecer diferentes actividades recreativas principalmente juegos de mesa.

Necesidades

Buscamos fomenten las relaciones sociales y que se refuerce el sentido de convivencia en las personas.

Ventaja competitiva

Se utilizara una buena publicidad y promoción, se fijaran bien los precios y se contarán con promociones.

Tecnología aplicada



Transferencia de la
comunicación e información



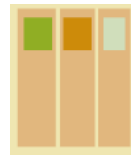
Creación de medios
audiovisuales



Creación de identidad
corporativa y publicidad



Creación de página web



Impresiones y reproducción de
los productos



Elaboración de modelados
de los productos en 3D

Plan de producción



1. Investigación:

Tiempo previsto: 15 días.



2. Planteamiento:

Tiempo previsto: 10 días.



3. Obtención de materia prima:

Tiempo previsto: 20 días.



4. Pruebas previas a la elaboración:

Tiempo previsto: 20 días.



5. Manufactura:

Tiempo previsto: 35 días.

Tiempo total de producción:
100 días.

Adorable Box

Frente y anverso



Juego de mesa “Hedbanz”

Frente



Reverso



Cumplimos nuestro objetivo y al mismo tiempo comprobamos nuestra hipótesis ya que al momento de conjuntar todos los elementos gráficos realizados destinados para la creación del juego y coleccionable propios de nuestra cafetería Comffee aportamos y contribuimos con una estrategia para bajar los niveles de estrés y ansiedad facilitando la interacción social entre las personas.

Esto gracias a los estudios e investigaciones conceptuales previas que nos dieron una referencia del panorama al cual nos estábamos enfrentando; y que por medio de la encuesta que realizamos pudimos conocer más de cerca la opinión de nuestro público objetivo, además de que nos ayudó a complementar y ajustar aspectos claves tanto para la empresa como la creación del juego de mesa y el coleccionable.

Conclusiones

6 beneficios de leer un libro. (s/f). Movimientociudadano.mx. Recuperado el 22 de febrero de 2022, de <https://movimientociudadano.mx/jalisco/noticias/6-beneficios-de-leer-un-libro>

12 razones para llevar una alimentación saludable. (2019, mayo 6). Up-spain.com. <https://www.up-spain.com/blog/12-razones-para-llevar-una-alimentaci%C3%B3n-saludable/>

Request Rejected. (s/f). Unesco.org. Recuperado el 22 de febrero de 2022, de <https://es.unesco.org/news/covid-19-problemas-sociales-y-psicologicos-pandemia>

Villanueva, A. (s/f). *6 efectos psicológicos de la pandemia y cómo afrontarlos.* Tec.mx. Recuperado el 22 de febrero de 2022, de <https://tec.mx/es/noticias/nacional/salud/efectos-psicologicos-de-la-pandemia>

Referencias

Gracias por su atención

Presentó Comffee

