ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

ROOMITY

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTORES:

Sebastian Perleche Torres

Elvia Judith Soto Díaz

Duarte Guardia Elizabeth
https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú
Año 2021

P_ELVIASOTO.pdf

Envío 32

Envío 32

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:437987646

Fecha de entrega

9 mar 2025, 10:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 mar 2025, 10:54 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

P_ELVIASOTO.pdf

Tamaño de archivo

8.8 MB

28 Páginas

5,029 Palabras

26,502 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

20%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
3%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
8021 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen

El proyecto de innovación Roomity se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades inmobiliarias, busca resolver la dificultad que tienen los jóvenes al momento de buscar su independencia, teniendo como principal población beneficiaria a jóvenes peruanos de 24 - 25 años, que busquen cumplir el sueño de independizarse y tener un lugar donde puedan ser ellos mismos ya sea alquilando un lugar donde vivirán solos o alquilando un espacio en el que puedan convivir con otras personas. Nuestro segundo beneficiario son los arrendatarios que están buscando alquilar un espacio mediante una plataforma segura y completa, que les brinde información y referencias sobre las personas a quienes les brindará el espacio.

Se aplicó la metodología de Design Thinking y Lean Startup, que contempla herramientas colaborativas y de pensamiento visual como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en crear una plataforma para los jóvenes que se encuentren en el proceso de independizarse y que busquen un lugar ideal donde mudarse o un compañero ideal con quien hacerlo, ayudándoles a que este proceso sea rápido, sencillo y sobre todo satisfactorio, se trata del desarrollo de una página web en donde el usuario podrá registrarse, elegir sus preferencias de espacio, así como también sus preferencias personales y de vivienda, luego mediante un sistema de filtrado inteligente, se procederá a mostrar las mejores opciones para el usuario. A continuación se crea un contacto entre las dos partes y se presenta la opción para agendar una reunión. Luego como beneficio adicional se le ofrecerán servicios externos como camiones o empresas de mudanza. Para finalmente realizar un seguimiento al proceso llevado a cabo. Logrando así convertir este proceso complicado en uno más llevadero para los dos involucrados, brindando una mayor seguridad a los usuarios para que puedan iniciar este proceso.

Para la experimentación se diseñó el prototipo de cómo sería la experiencia del usuario dentro de la página web al momento de buscar un lugar donde vivir o alguien para compartir el lugar. Para recolectar información acerca de la interacción que tendrían nuestros usuarios al momento de buscar un espacio, también de los tipos de vivienda que buscan, así como también averiguar sobre sus gustos y preferencias para poder conectarlos con los usuarios más apropiados en su búsqueda. Se envío el prototipo por distintos medios abiertos, para poder obtener un mayor alcance de nuestro público, dentro de este prototipo le pedimos al usuario que nos indicará cuáles son las cosas que debería tener el lugar (cantidad de dormitorios, cocina, baños, etc.), ubicación ideal, espacios cercanos (parques, mercados, supermercados, etc.), en el caso de estar buscando un roommate le pedimos que nos indique además de las especificaciones qué busca del lugar, las características que debería tener la persona con la que quiere mudarse, gustos, pasatiempos, hábitos, etc. y en el caso de estar ofreciendo un espacio, le pedimos que nos indique la ubicación, características del lugar, precio, etc., entre todos los que participaron se llegó a hacer conexión entre varios de estos, los que coincidían entre características de lo que buscaban y lo que ofrecían, les enviamos los resultados correspondientes sobre las viviendas o “roommates” que mejor se adecuaban a lo que están buscando. Posteriormente varios usuarios nos comentaron que llegaron a contactar con las personas que nosotros les habíamos sugerido ya que para ellos, estos eran la mejor opción.

Se concluye que la solución propuesta tiene un gran potencial de éxito ya que no solo es el único de su tipo, sino puede llegar a aportar múltiples beneficios a los jóvenes y sobre todo facilitar el proceso a este nuevo estilo de vida a corto y largo plazo, como ya se demostró con el prototipo ayudando a los usuarios que participaron en este. Se recomienda utilizar este proyecto como un punto de partida para una mayor exploración sobre la conducta y los hábitos que tienen los jóvenes a la hora de independizarse. También se recomienda implementar un sistema inteligente basado en algoritmos que faciliten la conexión entre los usuarios.