

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”**



EMPLEA TALENT

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:

VANIA VALERIA PESCKETTO RAMÍREZ
(<https://orcid.org/0009-0000-4653-1788>)

Asesor

ROSA MARIA LIRA SUMARIA
(<https://orcid.org/0009-0001-5213-7370>)

Lima - Perú
2024

PAPER NAME

EMPLEA TALENT - P_INNOV - VANIA VALERIA PESCETTO RAM%C3%8DREZ.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

10562 Words

CHARACTER COUNT

59718 Characters

PAGE COUNT

73 Pages

FILE SIZE

3.9MB

SUBMISSION DATE

May 21, 2024 12:57 AM GMT-5

REPORT DATE

May 21, 2024 12:58 AM GMT-5

● 11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 9% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 4% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

Este proyecto se enfoca en la dificultad de empleabilidad que enfrentan los jóvenes en Perú, destacando que 8 de cada 10 jóvenes peruanos luchan por encontrar un empleo adecuado con condiciones óptimas para su desarrollo laboral. La búsqueda de empleo puede extenderse desde varios meses hasta un año, debido a que existe una brecha entre la educación recibida y las competencias demandadas por el mercado laboral.

Las dificultades de los jóvenes se atribuyen a deficiencias en sus habilidades, conocimientos y competencias generales, lo que afecta su desempeño en las entrevistas de trabajo. Por ello, brindarles más importancia a las capacitaciones profesionales, ayuda a mejorar sus niveles de empleabilidad y su valor profesional. Esto significa generar un mejor y más amplio acceso para los jóvenes a estas capacitaciones.

Para abordar esta problemática, el proyecto se centra en ayudar a los jóvenes universitarios de 18 a 25 años en Lima Centro y Sur a mejorar su empleabilidad mediante la gamificación. Se propone el desarrollo del aplicativo "Emplea Talent", una herramienta diseñada para ayudar a los jóvenes a identificar, mejorar y gestionar sus competencias y habilidades blandas. El objetivo es mejorar su nivel de empleabilidad y facilitarles la obtención de su primer empleo en un corto plazo.

Se desarrollaron encuestas y entrevistas a jóvenes universitarios para entender más la problemática y saber que es lo que sienten, piensan y actúan ante esta dificultad de empleabilidad. Previa a esta información se ha podido encontrar insights relevantes en base a ello poder trabajar en la propuesta de valor.

El proyecto "Emplea Talent" busca no solo mejorar las habilidades de los jóvenes, sino también reducir el desempleo juvenil en Lima Centro y Sur, contribuyendo así a una

mayor integración de los jóvenes en el mercado laboral. Emplea Talent va a hacer uso de la gamificación para aumentar la participación y lealtad de los usuarios, ayudando a mejorar su empleabilidad a través de juegos en donde los usuarios podrán experimentar el uso de dichas competencias en situaciones de trabajo y puedan tener seguimiento de sus logros dentro del aplicativo para seguir mejorando con un método dinámico.

Para validar el proyecto, se realizó un prototipo de la aplicación y fue compartido con un grupo de jóvenes universitarios, a quienes les pareció interesante el aplicativo e innovador gracias al factor juego. Consideran que el aplicativo va potenciar su motivación haciendo que sean partícipes de forma seguida, mejorar su habilidades blandas e incrementar su nivel de empleabilidad.

Considerando que la propuesta es de tipo de innovación incremental, es posible seguir mejorando el aplicativo con el paso del tiempo, implementando herramientas que puedan ayudar a los jóvenes a seguir mejorando su empleabilidad y entregar un servicio excepcional que cumpla con sus expectativas.