

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE
LAUTREC”



**CREACIÓN DE UNA HERRAMIENTA DIGITAL PARA DISMINUIR
LA DESIGUALDAD DE OPORTUNIDADES LABORALES EN
JÓVENES DE 20 Y 25 AÑOS EN LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:

VALERIA OLIVER BACA
<https://orcid.org/0009-0002-9289-4453>

AUTOR:

YESSICA CAROLINA TOLEDO CRUZ
<https://orcid.org/0009-0005-7093-5383>

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO
(Código ORCID: 0000-0002-8363-8354)

Lima - Perú

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

CREACIÓN DE UNA HERRAMIENTA DIGITAL PARA DISMINUIR LA DESIGUALDAD DE OPORTUNIDADES LABORALES EN JÓ

RECUENTO DE PALABRAS

6669 Words

RECUENTO DE CARACTERES

40896 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

38 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

326.5KB

FECHA DE ENTREGA

Oct 9, 2024 12:30 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 9, 2024 12:30 PM GMT-5

● 13% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	4%
2	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-07-22 Submitted works	<1%
3	repositorio.usmp.edu.pe Internet	<1%
4	hdl.handle.net Internet	<1%
5	polodelconocimiento.com Internet	<1%
6	Universidad Abierta para Adultos on 2020-08-18 Submitted works	<1%
7	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-08-13 Submitted works	<1%
8	Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Grad... Submitted works	<1%

9	repositorio.esan.edu.pe Internet	<1%
10	Universidad de Lima on 2018-07-19 Submitted works	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
12	repositorio.uss.edu.pe Internet	<1%
13	mail.polodelconocimiento.com Internet	<1%
14	repositorio.upt.edu.pe Internet	<1%
15	coursehero.com Internet	<1%
16	Universidad Privada Antenor Orrego on 2023-07-11 Submitted works	<1%
17	Universidad TecMilenio on 2024-09-21 Submitted works	<1%
18	Universidad de Nebrija on 2024-06-09 Submitted works	<1%
19	es.slideshare.net Internet	<1%
20	github.com Internet	<1%

21	pulsoslp.com Internet	<1%
22	Submitted works	<1%
23	BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA on ... Submitted works	<1%
24	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-08-10 Submitted works	<1%
25	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2024-07-08 Submitted works	<1%
26	books.dreambook.com Internet	<1%
27	pesquisa.teste.bvsalud.org Internet	<1%
28	ucol on 2024-09-20 Submitted works	<1%
29	investigarmqr.com Internet	<1%
30	slideshare.net Internet	<1%
31	www1.funcionpublica.gov.co Internet	<1%
32	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%

33	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2024-08-18 Submitted works	<1%
34	docs.google.com Internet	<1%
35	idus.us.es Internet	<1%
36	repositorio.ucsp.edu.pe Internet	<1%
37	repositorio.unbosque.edu.co Internet	<1%
38	repositorio.unfv.edu.pe Internet	<1%
39	repositorio.uti.edu.ec Internet	<1%
40	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
41	upec on 2020-08-10 Submitted works	<1%

Resumen del Trabajo de Investigación

Job Master es una plataforma digital diseñada para abordar la desigualdad de oportunidades laborales entre jóvenes de 20 a 25 años en Lima Metropolitana. Mediante una web interactiva, ofrece asesorías personalizadas y grupales, talleres, charlas y más, con el objetivo de desarrollar habilidades blandas y mejorar el bienestar económico y profesional de los usuarios.

La metodología Toulouse Thinking fue empleada para identificar problemas y proponer soluciones creativas, complementada con un análisis del contexto DPESTA y un MAPA DE ACTORES. Se realizaron encuestas y entrevistas a jóvenes, profesionales de recursos humanos y educadores para adaptar la plataforma a las necesidades del mercado laboral limeño.

La propuesta de valor de Job Master se centra en la flexibilidad y adaptación a los horarios y estilos de vida de los usuarios, ofreciendo asistencia a través de web, aplicación móvil, chat en vivo, soporte técnico, blogs y conferencias. El objetivo es ofrecer soluciones personalizadas que faciliten la inserción laboral.

Los resultados de la validación con el público objetivo fueron positivos. Los participantes destacaron la didacticidad del diseño web, la facilidad de navegación y la utilidad de los servicios ofrecidos, indicando disposición a pagar por una membresía.

En conclusión, Job Master se presenta como una solución eficaz para la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de Lima Metropolitana, con un diseño interactivo y amigable, asesoramiento personalizado y colaboraciones estratégicas que facilitan la transición al ámbito laboral.

PALABRAS CLAVES: Educación, Lima Metropolitana, Jóvenes, Plataforma digital, Desigualdad de Oportunidades, Asesorías Personalizadas.

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del problema.....	7
2. Justificación.....	9
3. Reto de Innovación	12
4. Sustento teórico.....	13
4.1. Estudios previos	13
4.2.....	13
arco teórico	16
4.2.1. Creación de una herramienta digital	16
4.2.1.1. Conceptualización de herramienta digital.....	17
4.2.1.2. Características de herramienta digital.....	17
4.2.1.2.1.....	17
4.2.1.2.2.....	17
4.2.1.2.3.....	18
4.2.1.2.4. Interconexión	19
4.2.1.2.5. Seguridad	19
4.2.1.3. Tipos de herramienta digital	20
4.2.1.3.1. Comunicación y colaboración	20
4.2.1.3.2. Gestión de proyectos y tareas	20
4.2.1.3.3. Gestión de archivos y almacenamiento en la nube	20
4.2.1.3.4. Diseño gráfico y multimedia	21
4.2.1.3.5. Educación en línea y e-learning.....	21
4.2.1.4. Importancia de crear una herramienta digital	21
5. Beneficiarios	22
5.1.....	22
directos	22

5.2.....	
ndirectos	22
5.3.....	
rquetipos	22
5.4.....	
antidad de beneficiarios	24
6. Propuesta de valor	24
6.1.....	
ropuesta de valor.....	24
6.2.....	
egmento de clientes	24
6.3.....	
anales	24
6.4.....	
elación con los clientes	24
6.5.....	
ctividades clave	25
6.6.....	
ecursos clave.....	25
6.7.....	
liados clave	25
6.8.....	
uentes de ingreso	26
6.9.....	
resupuesto	27
7. Resultados	30
8. Conclusiones	32
9. Bibliografía	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Inversión Inicial</i>	27
Tabla 2. <i>Gastos Mensuales</i>	28
Tabla 3. <i>Ingresos</i>	29

1. Contextualización del Problema

La falta de una adecuada educación significa un problema para el crecimiento y desarrollo mundial, lo que trae consigo escasez económica y falta de acceso a una alimentación apropiada. Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2023), existe una gran cantidad de jóvenes entre 15 y 17 años que no cuentan con acceso a este pilar fundamental. Este índice trae como consecuencia una triple crisis como la igualdad e inclusión, calidad y pertinencia para dotar las generaciones presentes y posteriores de las competencias.

En cuanto a América Latina, según la Organización Internacional del Trabajo (OIT, 2020), existen más de nueve millones de personas en edad laboral que no cuentan con empleo, más de 22 millones que no cuentan con educación ni formación para laborar y más de 25 millones que solo logran encontrar trabajo en condiciones informales. Esto trae consigo una serie de desafíos y repercusiones, lo que incluye la falta de seguridad laboral y protección social, escasez de beneficios laborales, pagos discriminatorios y limitaciones en el acceso a programas de entrenamiento y desarrollo laboral, lo que nos hace permanecer atrapados en el ciclo de desigualdad y pobreza.

Enfocándonos en el Perú, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022), como consecuencia de la carencia laboral, el índice de pobreza se acentuó en más del 25%. Asimismo, se menciona que menos del 29% de los jóvenes tiene acceso a educación superior. Estos datos desencadenan más de un 85% de empleo informal y una tasa de desocupación juvenil de más del 10%. Estas cifras revelan el impacto adverso en la vida de los jóvenes en términos económicos, sociales y emocionales.

Basándonos en Lima Metropolitana, según Miani (2024), el número de desempleados decreció en más de 370 mil personas, lo que equivale a un descenso en comparación con el

año 2022. Este número todavía está por encima de las estadísticas registradas antes de la epidemia global.

Centrándonos en los jóvenes entre 14 y 24 años, según Defilippi (2020), un empleado que acaba de culminar sus estudios escolares y no cuenta con preparación, gana menos de S/ 25 al día. Esta situación resalta la vulnerabilidad económica que afrontan muchos jóvenes al ingresar al campo laboral sin las competencias necesarias, lo que no solo impacta su bienestar financiero, sino que también restringe sus posibilidades de crecimiento personal y profesional.

Asimismo, el sueldo mensual, que refleja el estándar del mercado, equivale a un poco más de 450 soles, en donde los más perjudicados son las personas del sexo femenino y aquellos pertenecientes al Nivel Socioeconómico C, D y E, mismos que no finalizaron su educación. (Gómez, 2020)

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras de Publicidad y Marketing Digital, Comunicación Audiovisual Multimedia y Arquitectura de interiores se pretende dar solución al problema con el desarrollo de un sistema digital que ofrezca la oportunidad de adquirir y desarrollar nuevas habilidades a través de cursos y capacitaciones en línea. Esta es una plataforma que cuenta con dos formas de acceso: gratuita y premium. La primera opción es la que se puede acceder a clases con material pregrabado y una versión introductoria de las charlas en vivo que conectarán con la modalidad premium. La segunda modalidad incluirá asesorías individuales y personalizadas en vivo en las que el usuario podrá acceder de acuerdo a su disponibilidad en el rango horario que desee, con previa cita, entre las 7:00am y 9:00pm, también se brindará un seguimiento constante en el que se evaluará el progreso y desempeño. El programa contará con asesorías para armar un CV atractivo, preparación para entrevistas laborales, programas de impulso al emprendimiento juvenil, tips de conocimiento sobre administración financiera, taller de desarrollo de habilidades blandas,

asesoría acerca de los derechos laborales e información sobre programas gratuitos fuera de la plataforma.

Finalmente se concluye que la plataforma servirá para solucionar la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana, proporcionando asesorías individuales, seguimiento de progreso y programas complementarios. Esta iniciativa no solo fortalece habilidades técnicas, sino que también promueve el emprendimiento, la gestión financiera y el bienestar laboral, contribuyendo al crecimiento y éxito de los usuarios en sus respectivos campos.

2. Justificación

La investigación tiene como objetivo abordar el problema persistente que impacta en gran porcentaje a los jóvenes, específicamente entre los 20 y 25 años, por encontrar un empleo digno en el que se reconozcan sus habilidades a través del cumplimiento de sus derechos laborales.

2.1. Justificación Social

La desigualdad de oportunidades es un problema latente en nuestra sociedad, principalmente en los jóvenes que inician su vida laboral. Como tal, surgen consecuencias emocionales y psicológicas afectando su desarrollo laboral y personal.

Uno de los factores más importantes que influyen en los jóvenes es la falta de formalidad laboral. Como menciona Jaramillo (2022), hay evidencia que indica que laborar de manera informal conlleva un ingreso económico menor del 45% en comparación de aquellos que mantienen un empleo formal.

Por todo lo mencionado, se ha considerado crucial la elaboración de una herramienta digital que ofrezca la oportunidad de adquirir y desarrollar nuevas habilidades a través de

cursos y capacitaciones en línea, acceso conveniente a periodo de prácticas con empresas para obtener experiencia ocupacional, entre otros programas de crecimiento profesional y evolución personal, lo que encontrará la fortaleza al tomar las riendas de su carrera y educación, recibiendo el respaldo y la guía de profesionales a través de redes de mentoría, y al mismo tiempo, contribuir a su inclusión social y económica al unirse a la fuerza laboral y participar en el crecimiento económico de sus comunidades, ofreciéndoles así, un camino hacia un futuro más prometedor y satisfactorio, principalmente en los jóvenes entre 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

2.2. Justificación Práctica

Esta investigación tiene como propósito apoyar a los jóvenes en el proceso de integración laboral en Lima Metropolitana con la finalidad de reforzar sus habilidades blandas y técnicas para disminuir la brecha de desigualdad de oportunidades.

Según lo expresado por Puicán (2023), la falta de empleo entre los jóvenes en Perú, no se resume a solo una cantidad numérica; representa una crisis que influye a toda una generación y, por ende, a la futuridad del país. Esta realidad continúa alimentando un ciclo de privación financiera e inequidad social que demanda una atención urgente.

Además, la ausencia de oportunidades para acceder a una educación de alto nivel podría restringir las oportunidades futuras de los jóvenes, limitando sus posibilidades profesionales y su habilidad para alcanzar su máximo desarrollo. Esto podría resultar en sentimientos de desánimo y falta de motivación, además de aumentar su susceptibilidad a ser explotados laboralmente y a otras formas de inequidad social. Como comenta Yuste (2021), la ausencia de oportunidades laborales no solo brinda escasez económica sino también dependencia familiar, problemas emocionales, adicciones, aislamiento social, todo ello tendría como consecuencia un débil y lento desarrollo hacia la vida adulta generando sentimientos de estancamiento y desesperanza.

2.2. Justificación Metodológica:

Para crear esta plataforma, se empleó la metodología Toulouse Thinking la cual sirvió para crear soluciones de valor que den como resultado una solución creativa que traiga un efecto beneficioso en la comunidad, economía y el planeta. Entre las herramientas utilizadas está el mapeo de problemas para identificar de forma clara y precisa los principales obstáculos que enfrentan los jóvenes, tales como la carencia de experiencia laboral y la falta de habilidades específicas demandadas en el mercado.

Posteriormente, se realizó un análisis exhaustivo del contexto DPESTA, considerando los aspectos demográficos, políticos, económicos, sociales, tecnológicos y ambientales que influyen en el panorama laboral juvenil. Esto brindó una visión comprensiva del entorno en el que operará la plataforma, anticipar tendencias y adaptar nuestra estrategia en consecuencia.

Para comprender mejor la dinámica entre los actores involucrados en el ecosistema laboral juvenil se llevó a cabo un mapa de actores. Este ejercicio permite identificar y comprender los roles, intereses y necesidades de los diferentes agentes, desde los jóvenes mismos hasta las empresas, instituciones educativas y organismos gubernamentales.

Además, se realizaron entrevistas y encuestas dirigidas a jóvenes, profesionales del sector laboral y educadores. Estas actividades proporcionan información cualitativa y cuantitativa, validando suposiciones y priorizando las características y servicios que la plataforma debería ofrecer.

Para lograr una comprensión más detallada de las interacciones y comportamientos de los jóvenes en entornos laborales y educativos, se llevaron a cabo observaciones directas y

talleres generativos. Esto permite identificar patrones emergentes y áreas de oportunidad para mejorar la experiencia del usuario.

Finalmente, se desarrollaron perfiles de usuarios basados en los datos recopilados durante el proceso de investigación. Estos perfiles ayudaron a personificar a los usuarios, comprendiendo sus motivaciones, aspiraciones y preferencias, lo que a su vez informó un diseño centrado en el usuario de la plataforma.

3. Reto de innovación

Desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

3.1. Pregunta general:

¿De qué manera se podría disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana?

3.2. Preguntas específicas:

P1: ¿Qué recursos se necesitaría implementar en una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana?

P2: ¿Qué tipo de asesorías se necesitaría para crear una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana?

P3: ¿Qué tan efectivo será crear una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana?

3.3. Objetivo general:

Crear una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

3.4. Objetivos específicos:

O1: Identificar los recursos que se necesitan para crear una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

O2: Investigar qué tipo de asesorías se necesitan implementar en una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

O3: Determinar qué tan efectivo será crear una herramienta digital para disminuir la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 y 25 años en Lima Metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Figuerola R. (2022) desarrolló la tesis *Uso de las plataformas digitales en la educación virtual de los estudiantes de una universidad privada de Lima*, para optar el grado de maestro en Docencia Académica en la Universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo delimitar el vínculo entre el uso de las tecnologías digitales y la enseñanza virtual en alumnos de universidades privadas en Lima.

Llegando a la conclusión que la conexión actual es positiva, a medida que aumenta el uso de plataformas digitales, también aumenta la participación en la educación virtual, y viceversa.

Se seleccionó esta tesis porque el tema se asimila al presente proyecto, ya que habla del uso de plataformas digitales en el sector educativo, y cómo se retroalimentan.

Torres L. (2019) Desarrolló la tesis *Plataforma Virtual para Mejorar el Rendimiento en una Asignatura del Plan Curricular de la escuela de Tecnologías de la Información, Senati*, para optar por el Grado de Maestro en Docencia Profesional Tecnológica, en la Universidad Peruana Cayetano heredia.

Esta tesis tuvo como principal objetivo verificar el impacto del uso de la plataforma de aprendizaje virtual en la mejora del desempeño de los estudiantes de una asignatura del plan de estudios de la Escuela de Tecnologías de la Información, sede Independencia, SENATI.

La investigación fue de nivel experimental a través de hipótesis predictivas que después de ser comprobadas, deberán ser aplicadas en un experimento. El tipo de investigación fue cuantitativo a través de la recolección de datos y se basó en un diseño pre experimental de preprueba y posprueba.

Logrando concluir a través de los resultados en la mejora considerable del rendimiento académico estudiantil obteniendo 15,6 de nota promedio siendo 9,24 la nota previa. Los estudiantes mostraron una mejoría amplia en las evaluaciones de habilidades y conocimientos así como una adaptación rápida al manejo de la plataforma virtual.

Se tomó este estudio debido a las similitudes en cuanto al uso de una plataforma digital muy completa enfocada en jóvenes para la mejora de sus habilidades y conocimientos a través de chats directos, prácticas, ejercicios simuladores para fortalecer habilidades, evaluaciones además de reportes detallados sobre el avance de cada usuario.

Maxi T. (2023) desarrolló la tesis *Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo "B" de egb de la unidad educativa fiscal Fray Vicente Solano, Año lectivo 2021-2022* para optar el grado de maestro en Innovación en Educación. en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.

Tuvo como objetivo introducir en el entorno educativo el empleo de recursos tecnológicos como tácticas pedagógicas para optimizar la instrucción y el aprendizaje de los alumnos, ofreciendo así una modalidad de instrucción novedosa.

Llegando así a la conclusión, la integración de herramientas digitales como estrategias didácticas en el aula representa una oportunidad invaluable para enriquecer el proceso educativo, ofreciendo a los estudiantes nuevas formas de interactuar con el contenido y potenciando su desarrollo académico y habilidades tecnológicas.

El estudio seleccionado proporciona una conexión fundamental con el proyecto actual, ya que tiene relación con el uso de herramientas digitales en la educación.

Padilla D. (2021) Desarrolló la tesis *Herramientas Digitales Educativas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de Séptimo de básica B de la Unidad educativa Santo Domingo de Guzman, Año Lectivo 2020-2021*, para optar por el Grado de Maestro en Innovación en Educación, en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.

Esta tesis tuvo como objetivo identificar, examinar y utilizar herramientas educativas digitales en línea para mejorar el aprendizaje profundo de los estudiantes en un contexto educativo.

La investigación logró concluir a través de los resultados un progreso en la comprensión de temas complejos, y el desarrollo de competencias y habilidades digitales de los estudiantes teniendo como tal mejoras significativas en el aprendizaje.

Se toma este estudio debido a las similitudes presentes en el uso de herramientas digitales para potenciar la plataforma dirigida a jóvenes y la importancia de los maestros o capacitadores para mantener el interés y confianza de los usuarios.

Segura M. (2023) desarrolló la tesis *Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E. 16817, Jaén*, para optar el grado de Maestría en Ciencias de la Educación con Mención en Gestión Educativa en la Universidad Señor de Sipán de Pimentel, Perú.

Su objetivo fue crear y llevar a cabo una estrategia educativa efectiva que aproveche las tecnologías digitales y las plataformas de aprendizaje en línea para elevar la calidad del aprendizaje de los alumnos.

La investigación sugiere que el éxito del aprendizaje digital está estrechamente vinculado a tres factores principales: la motivación intrínseca del estudiante, la eficaz gestión del entorno virtual por parte de los educadores y el completo dominio de las herramientas digitales por parte de los alumnos. Estos tres elementos se presentan como pilares fundamentales que influyen en la efectividad del proceso educativo en entornos digitales.

Esta investigación aporta una perspectiva valiosa que puede fortalecer la propuesta de la plataforma para jóvenes al ofrecer un enfoque sólido y exhaustivo sobre el aprendizaje digital.

4.2.Marco teórico

4.2.1 Creación de una herramienta digital

Una herramienta digital es un programa informático que se crea con un propósito específico. Puede ser desde una aplicación para tu teléfono hasta un sistema complejo para gestionar una empresa. Lo que hace que estas herramientas sean útiles es su habilidad para manejar datos de manera eficiente y hacer tareas más fáciles que si las hicieras manualmente. En resumen, son como extensiones de nuestra inteligencia diseñadas para ayudarnos a ser más productivos y resolver problemas de forma innovadora.

Tecnológico de Monterrey (2024) La transformación digital va más allá de solo convertir procesos en digitales. Implica una revisión completa de modelos de negocio y operaciones, aprovechando la tecnología digital para mejorar la eficiencia, fomentar la

innovación, fortalecer la competitividad empresarial y fomentar el surgimiento de oportunidades.

4.2.1.1 Conceptualización de herramienta digital

La conceptualización de una herramienta digital es el proceso de definir con precisión su propósito, funcionalidades y características clave antes de su desarrollo. Esto implica comprender a fondo las necesidades y desafíos de los usuarios a los que se dirige la herramienta. Además, implica la planificación detallada de la creación de la interfaz de usuario y la organización de la información y la tecnología requerida para su implementación. En esencia, la conceptualización sienta bases sobre las cuales se desarrollará la herramienta digital, asegurando que responda de manera efectiva a las demandas del mercado y a las expectativas de los usuarios.

Gambardella (2023) Ciertas plataformas ofrecen una manera más accesible para que los nuevos usuarios descubran los productos y servicios empresariales en comparación con los medios convencionales. Aprovechar estas plataformas te permite exhibir tus ofertas sin coste alguno, establecer conexiones y fomentar una comunidad en línea comprometida. Se convierten en una herramienta idónea para comunicar la esencia de tu marca, tus principios y tus objetivos, lo que facilita el establecimiento de vínculos auténticos con aquellos usuarios que se sienten afines a ellos.

4.2.1.2 Características de herramienta digital

4.2.1.2.1 Accesibilidad

Los usuarios tienen la capacidad para acceder y utilizar estas herramientas desde cualquier lugar, en cualquier momento y desde una variedad de dispositivos con conexión a internet, mientras se tienen en cuenta las necesidades y preferencias individuales de los usuarios.

Alcázar (2022) la accesibilidad digital es imprescindible, ya que se deriva del derecho universal de las personas con capacidades diferentes a obtener igualdad en posibilidades y accesos a contenidos de manera libre. Su aplicación es vital y beneficiosa para otros usuarios al estandarizar las pautas de accesibilidad web, lo que ayuda a aquellos que necesitan ajustar su interacción con la web debido a limitaciones personales o ambientales. Esto es crucial para las herramientas digitales que buscan crear productos y servicios web de calidad, garantizando la inclusión de todos los usuarios.

4.2.1.2.2 Flexibilidad

La versatilidad de las herramientas digitales se evidencia en su capacidad para ajustarse y personalizarse según las necesidades específicas de los usuarios, así como en su habilidad para integrarse sin problemas con otras herramientas y sistemas. Además, estas herramientas pueden adaptarse fácilmente a cambios en el volumen de trabajo, ofreciendo opciones de licencia flexibles que se adecuan a diferentes presupuestos. Esta adaptabilidad las hace útiles en una gran diversidad de industrias y sectores, permitiendo a los usuarios maximizar su productividad y eficiencia en diversas situaciones y contextos de trabajo.

Valencia (2023) la flexibilidad de una herramienta digital se define por su habilidad de adaptación, ajuste y hacer mejoras para cumplir con los requerimientos particulares de los usuarios.

4.2.1.2.3 Compatibilidad

La compatibilidad implica no solo asegurar el acceso en diferentes sistemas y dispositivos, sino también mejorar el rendimiento y la funcionalidad de la herramienta en cada plataforma, ofreciendo una experiencia de usuario uniforme y satisfactoria. Esto implica pruebas meticulosas y ajustes específicos para cada entorno tecnológico, garantizando un funcionamiento óptimo en cualquier situación. Además, la compatibilidad puede extenderse a la adaptabilidad de la herramienta a diversos idiomas y regiones, permitiendo que usuarios de todo el mundo la utilicen de manera efectiva.

Según Vicenté (2023) las herramientas digitales se han vuelto fundamentales para aumentar la eficiencia y contribución, implementando como objetivo optimizar actividades y permitir la cooperación en grupos que se encuentran en diferentes ubicaciones.

4.2.1.2.4 Interconexión

Permite una comunicación fluida y la colaboración efectiva, fomenta la cohesión del equipo al proporcionar una plataforma centralizada para compartir información y recursos. Esto reduce la fragmentación de datos y promueve una comprensión compartida de los proyectos en curso. Asimismo, al facilitar la integración con sistemas existentes, estas herramientas permiten una transición más suave hacia entornos de trabajo remoto, proporcionando a los equipos las herramientas necesarias para mantener la eficiencia y la colaboración sin importar la ubicación física.

Según Llop (2020) El futuro de las infraestructuras digitales dependerá de su habilidad para interactuar con los usuarios, destacando la interoperabilidad y la conexión entre los entornos digitales y diversos usuarios, como exploradores de internet o software de aplicación.

4.2.1.2.5 Seguridad

La seguridad en herramientas digitales se alcanza a través de la aplicación de medidas como cifrado de datos, autenticación de usuarios, gestión de acceso, seguimiento de actividades, actualizaciones de seguridad y pruebas rigurosas. Estas acciones salvaguardan la privacidad y datos confidenciales de los usuarios, asegurando un entorno digital fiable y protegido.

Pérez (2021) para garantizar la seguridad digital, es vital mantener renovado y seguro todos los dispositivos y programas que se utilicen, esto requiere llevar a cabo minuciosas evaluaciones de seguridad tanto en el hardware como en el software, mantenerlos al día con regularidad, y eliminar cualquier información duplicada, administrar los niveles de acceso de los usuarios y establecer diversas capas de seguridad para evitar cualquier incidente potencial.

4.2.1.3 Tipos de herramientas digitales

4.2.1.3.1 Comunicación y colaboración

Brinda a los equipos la posibilidad de laborar de forma eficaz, favoreciendo la comunicación automática y la cooperación a tiempo real. Paul Vanzandt (2022) La colaboración posibilita al grupo de trabajo la oportunidad de participar y contribuir sin tener que estar en el mismo lugar físico para lograr las metas planteadas. Esto se hace posible gracias a las herramientas informáticas que ayudan a fabricar sobre un entorno de colaboración tradicional.

4.2.1.3.2 Gestión de proyectos y tareas

Son herramientas para ayudar a una persona o un equipo a organizar el trabajo de manera eficiente y la gestión de proyectos. Posibilitan planear el trabajo en un solo lugar con carpetas y flujos de trabajo, también permite asignar tareas por medio de calendarios, por último impide el extravío de archivos.

4.2.1.3.3 Gestión de archivos y almacenamiento en la nube

Posibilita a las personas almacenar, organizar y compartir archivos a través de internet, en lugar de hacer uso de discos duros locales. Benioff (2021) La nube nos posibilita laborar de forma más ingeniosa, participar de manera más eficaz y escalar los procedimientos con mayor dinamismo. Los beneficios son el acceso desde cualquier lugar, sincronización y copias de seguridad automáticas.

4.2.1.3.4 Diseño gráfico y multimedia

Facilita el diseño asistido por ordenador. Tiene como finalidad que el diseñador trabaje de manera más eficaz y cómoda. Brendon (2024) Permite que el usuario compagine la creatividad y tecnología para ejercer piezas visuales increíbles. Se pueden encontrar distintos programas, algunos dirigidos en el diseño estático y otros en la creación de aplicaciones.

4.2.1.3.5 Educación en línea y e-learning

Es un método de instrucción que tiene como particularidad primordial ser realizado a través de internet. Sus beneficios son reducción del coste de educación, inmediatez, flexibilidad y calidad de la formación.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 2024) Las herramientas digitales han evolucionado en algo primordial para asegurar la instrucción como un derecho humano fundamental, principalmente en una época en la que se debe hacer frente a dificultades y luchas cada vez más habituales.

4.2.1.4 Importancia de la herramienta digital

La plataforma digital enfocada en jóvenes en el inicio de su vida laboral es importante y relevante ya que impacta positivamente en una etapa crucial de sus vidas, de tal modo esta implementación impulsará el desarrollo de sus habilidades técnicas y blandas, talleres enfocados en la búsqueda y promoción del empleo, conexiones y convenios con empresas y más aspectos resaltante. Todo ello a través de una adecuada experiencia del usuario dentro de la plataforma lo que les brindará no solo el aprendizaje sino también la capacidad para enfrentar oportunidades educativas, sociales y laborales.

5. Beneficiarios

5.1 Directos

La plataforma digital está dirigida principalmente a jóvenes egresados de institutos y universidades pertenecientes a un nivel socioeconómico B - C de entre 20 y 25 años que buscan descubrir y potenciar sus habilidades para hacer más fácil su entrada al mercado laboral.

5.2 Indirectos

Los beneficiarios indirectos de la plataforma digital también están orientados para egresados de instituciones o universidades estatales o estudiantes del nivel socioeconómico D, debido a que también estos jóvenes necesitan y buscan todo el apoyo para descubrir y desarrollar sus habilidades y objetivos profesionales mediante los diversos programas que se ofrecerán en dicha plataforma.

5.3 Arquetipos

Los beneficiarios son jóvenes de 20 a 25 años de edad que han completado sus estudios en institutos o universidades y que residen en Lima Metropolitana. Son jóvenes que disfrutan realizar actividades que les permitan explorar nuevas oportunidades, desarrollar habilidades profesionales y sociales, así como también encontrar maneras de divertirse y relajarse. Son conscientes de la competencia en el mercado laboral, buscan no solo un empleo, sino un propósito que dé sentido a su vida profesional. Este grupo demográfico está en constante autodescubrimiento, explorando su identidad, intereses y valores, mientras se sumergen en un contexto mundial que se vuelve cada vez más interconectado y heterogéneo.

Diego es un joven de 23 años recién graduado de la carrera de arquitectura. Es una persona ordenada, organizada con sus tiempos y tiene sus metas claras. Vive junto a sus padres y su hermano, su círculo de amigos es pequeño. Tiene una vida activa, le gusta hacer ejercicio, leer e investigar sobre nuevas culturas. Se siente emocionado por comenzar su carrera profesional y nervioso por esta nueva etapa. Le molesta que las empresas reclutadoras se fijen solo en personas con experiencia y no reconozcan su esfuerzo. Finalmente, necesita asesoramiento en su proceso de búsqueda de trabajo y tener un feedback de sus entrevistas.

Los arquetipos se formaron basándose en toda la información proporcionada durante la investigación, encuestas, entrevistas, talleres generativos y el mapa de actores, los cuales se segmentaron en 3 secciones:

Sección 1 - Centrales: En esta sección se localiza al público objetivo, quienes son los jóvenes egresados de 20 a 25 años de edad, los más perjudicados por la problemática instaurada. Son ellos los que se verán beneficiados con la solución establecida.

Sección 2 - Directos: En esta sección aparecen los padres y profesores, que forman parte del entorno de los jóvenes universitarios y son los encargados de acompañarlos de manera directa durante este proceso.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las instituciones públicas y privadas, quienes se vinculan de manera no tan directa con el usuario. Estas instituciones están encargadas de ayudar con la problemática de falta de empleo, está conformada por el Ministerio de Educación y el Ministerio de Trabajo, los inversionistas y los sindicatos.

5.4 Cantidad de beneficiarios

El proyecto va dirigido a jóvenes egresados de educación superior de entre 20 y 25 años residentes en Lima Metropolitana (aproximadamente 1000 jóvenes) fueron escogidos según la delimitación social y la investigación previa, con el propósito de brindar un espacio digital para informar, enseñar, incentivar y conectar a jóvenes en su inserción al mercado laboral de forma idónea.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor del proyecto es brindar asesoría que se adapte al tiempo y estilo de vida del usuario, tanto a nivel académico como laboral. El enfoque se centra en comprender las necesidades individuales de cada usuario y ofrecer soluciones que se ajusten a sus horarios.

6.2. Segmento de clientes

El enfoque se dirige hacia una audiencia específica, jóvenes entre 20 y 25 años preparados para enfrentar el mundo laboral y con las habilidades necesarias para su desarrollo.

6.3. Canales

La asistencia estará presente en distintas plataformas. Estas son: web, aplicativo móvil y web, chat en vivo y soporte técnico, blogs y conferencias.

6.4. Relación con los clientes

El vínculo con el usuario se da por medio de escucha activa y comprensión de necesidades, comunicación clara y transparente, personalización y adaptación, soporte y atención inmediata, fomento a la comunidad y colaboración.

6.5. Actividades clave

Las actividades a destacar dentro de la plataforma es la investigación de mercado y análisis de competencia además de las estrategias de marketing y promoción para el impulso de la plataforma de forma idónea en su inserción. Desarrollar la plataforma a través de una adecuada experiencia de usuario enfocado en el contenido educativo y uso de habilidades blandas además de un constante monitoreo y análisis de datos de los usuarios. Por otro lado, se establecerán alianzas estratégicas con empresas e instituciones que fomenten la inserción laboral o académica.

6.6. Recursos clave

Será necesario una plataforma fácil de entender y utilizar que no complique la experiencia de los usuarios. Se contará con tecnología para su desarrollo, talento humano, contenido educativo, capital financiero, alianzas estratégicas, análisis de datos y una comunidad para los usuarios dentro de la plataforma.

6.7. Aliados clave

Se contará con un equipo de educadores y asesores con conocimiento en el campo de estudio, desarrolladores y diseñadores de tecnología para la intervención de la plataforma digital con una correcta experiencia de usuario. Por otro lado, a través de las relaciones públicas se formarán alianzas con instituciones, organizaciones educativas, entidades del gobierno y empresas para generar resultados positivos y de confianza en los usuarios. También se contará con desarrolladores de contenido tanto en redes sociales de la mano de expertos en marketing como en lo educativo centrado en la plataforma.

6.8. Fuentes de ingresos

Las fuentes de ingreso para la sostenibilidad de la plataforma está basado en afiliaciones y comisiones, contenido premium, aliados y colaboradores, venta de cursos individuales, publicidad y patrocinios, venta de productos o servicios adicionales, eventos externos y conferencias virtuales. Todo lo mencionado logrará mantener la plataforma para hacerla sostenible en el tiempo.

6.9. Presupuestos

Tabla 1. Inversión inicial

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	Costo unitario	Importe
1	Desarrollo web	1	S/.1,500	S/.1,500
2	Registro del dominio	1	S/.70	S/.70
3	Marketing y publicidad	1	S/.6,800	S/.6,800
4	Capacitación y orientación	1	S/.1,200	S/.1,200
5	Gastos legales	1	S/.1,000	S/.1,000
6	Gestión empresarial	1	S/.600	S/.600
7	Recursos humanos	1	S/.600	S/.600
8	Eventos promocionales	1	S/.1,200	S/.1,200
9	Transporte	1	S/.200	S/.200
10	Capital propio 50%	1	S/.6,585	S/.6,585
11	Capital de terceros 20%	1	S/.2,634	S/.2,634
12	Capital bancario 30%	1	S/.3,951	S/.3,951
			TOTAL	S/.26,340

Tabla 2. Gastos mensuales

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	Costo unitario	Importe
1	Mantenimiento web	1	S/.600	S/.600
2	Infraestructura	1	S/.20	S/.20
3	Capacitación y orientación	1	S/.1,200	S/.1,200
4	Gestión empresarial	1	S/.600	S/.600
5	Recursos humanos	1	S/.600	S/.600
6	Eventos promocionales	1	S/.1,200	S/.1,200
7	Transporte	1	S/.200	S/.200
12	Capital de terceros	1	S/.241.45	S/.241.45
13	Capital bancario	1	S/.368.76	S/.368.76
14	Equipo creativo	1	S/.5,000	S/.5,000
15	Marketing y publicidad	1	S/.1,800	S/.1,800
16	Colaboraciones	1	S/.4,000	S/.4,000
			TOTAL	S/.15,830.21

Tabla 3. Ingresos

Ítem	Descripción de recursos	Costo unitario	Costo total de unidades vendidas por mes	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
1	Membresía	S/.50	20	S/.1,000	S/.3,000
1	Publicidad	S/.400	4	S/.1,600	S/.4,800
1	Comisión por colocación laboral	S/.150	10	S/.1,500	S/.4,500
1	Venta de certificaciones y especializaciones	S/.120	15	S/.1,800	S/.5,400
1	Servicios de headhunting	S/.1,000	4	S/.4,000	S/.12,000
1	Programa de afiliados	S/.7.50	10	S/.75	S/.225
1	Venta de espacios	S/.400	4	S/.1,600	S/.4,800

	promocionales				
1	Eventos y talleres de formación	S/.20	60	S/.1,200	S/.3,600
1	Servicios de consultoría a empresas	S/.2,000	2	S/.4,000	S/.12,000
1	Presencia de stand en eventos de la marca	S/.300	6	S/.1,800	S/.5,400

TOTAL S/.55,725.00

7. Resultados

Se logró positivamente el reto de innovación planteado al resolver la problemática enfocada en la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 a 25 años en Lima Metropolitana a través de la creación de una plataforma digital “JobMaster” que logra impulsar el desarrollo de habilidades blandas y técnicas relacionadas al reclutamiento laboral que acerquen exitosamente a jóvenes en la búsqueda su primer empleo brindándoles talleres, charlas y asesorías grupales o individuales de forma online que los ayude a resolver sus inseguridades en el entorno laboral.

Se ha validado el proyecto con un grupo de personas reales teniendo como público objetivo jóvenes entre los 20 a 25 años de Lima Metropolitana, durante la sesión las personas expresaron sus opiniones y perspectivas acerca de los programas del proyecto “JobMaster” que son importantes ya que ayudarían a los jóvenes con su desarrollo, necesidades y a su vez tuvieron la libertad en sugerir otros programas en relación, se obtuvieron comentarios positivos sobre la solución de la propuesta.

Los resultados se obtuvieron a través de encuestas virtuales a jóvenes de entre 20 y 25 años, se plantearon 15 preguntas enfocadas en conocer los anhelos y necesidades del público objetivo en la búsqueda de sus primeras experiencias laborales. La información recolectada reafirmó la problemática planteada debido a un alto porcentaje de jóvenes con malas experiencias en el proceso de inserción al mundo laboral.

Por otro lado, se realizaron 7 entrevistas, 2 enfocadas en profesionales de recursos humanos, 2 profesores y 3 jóvenes parte del público objetivo. Se dividieron las entrevistas de esta manera para conocer más acerca de la problemática desde distintas perspectivas y obtener con ello un panorama más amplio del tema.

A través de un taller generativo organizado con jóvenes que se encontraban dentro del público objetivo, se expuso la problemática del proyecto y se plantearon preguntas con el propósito de descubrir sus necesidades y experiencias en el ámbito laboral además de conocer cómo les gustaría que fuera la plataforma, desde una paleta de colores, tipografías y estilo de comunicación. Con todo lo mencionado, reafirmamos que la idea planteada cumple con los objetivos planteados dentro del desarrollo sostenible elegido.

8. Conclusiones

Como primera conclusión se pudieron identificar los recursos necesarios para el correcto desarrollo e implementación de la plataforma digital los cuales estuvieron enfocados principalmente en una adecuada tecnología, capital financiero, talento humano, contenido educativo, alianzas con socios estratégicos, experiencia enfocada en el usuario, análisis de datos y una comunidad digital, todo ello a través de una web sencilla de navegar.

Como segunda conclusión, se logró implementar diversas asesorías consideradas indispensables para la plataforma digital, estas asesorías van desde desarrollo de currículos, preparación para entrevistas, administración financiera, desarrollo de habilidades blandas y derechos laborales. Todo lo mencionado a través de asesorías personalizadas o grupales.

Como última conclusión, determinamos que la creación de una plataforma digital es considerablemente positiva para mitigar la desigualdad de oportunidades laborales en jóvenes de 20 a 25 años en Lima Metropolitana ya que cuenta con una web interactiva, con opciones gratuitas, adaptable al tiempo del usuario, asesores especializados, con un seguimiento constante y aliados estratégicos para lograr hacer más sencilla su inserción al mundo laboral de forma exitosa.

9. Bibliografía

Angulo, J. (2023). *Desempleo en Perú: cómo golpeó la crisis política y climática a la*

empleabilidad y qué acciones debe anunciar el gobierno.

<https://www.infobae.com/peru/2023/07/27/desempleo-en-peru-como-golpeo-la-crisis-politica-y-climatica-a-la-empleabilidad-y-que-acciones-debe-anunciar-el-gobierno/>

Alcala C. (2023). *INEI: Dos de cada diez jóvenes que viven en el Perú, ni estudia ni trabaja.* INEI. https://www.inei.gob.pe/media/inei_en_los_medios/11-jul-la-republica-13.pdf

Comex Perú. (2024). *Los jóvenes tienen la menor tasa de participación laboral.* <https://www.comexperu.org.pe/articulo/los-jovenes-tienen-la-menor-tasa-de-participacion-laboral>

Espinoza, A. (2023). *Más del 70% de peruanos trabajan en la informalidad y precariedad, según INEI.* Infobae.

<https://www.infobae.com/peru/2023/08/17/mas-del-70-de-peruanos-trabajan-en-la-informalidad-y-precariedad-segun-inei/#:~:text=El%20Instituto%20Nacional%20de%20Estad%C3%ADstica,reciben%20sus%20beneficios%20por%20ley.>

Figuroa, R. (2022). *Uso de las plataformas digitales en la educación virtual de los estudiantes de una universidad privada de Lima.* Repositorio UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111646/Figueroa_AR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fowks, J. (2021). *La economía en Perú cayó un 11% en 2020, el mayor retroceso en 30 años.* El País. <https://elpais.com/economia/2021-02-16/la-economia-en-peru-cayo-un-11-en-2020-el-mayor-retroceso-en-30-anos.html>

Gambardella. (2023). *Marketing digital: ¿Qué tendencias podemos esperar en el 2023?.* ESAN. <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/marketing-digital-que->

[tendencias-podemos-esperar-en-el-](#)

[2023#:~:text=Entre%20las%20tendencias%20de%20marketing,crear%20branding%20y%20obtener%20leads.](#)

Gárate, C. (2020). *El impacto de la crisis política*. Gestión. <https://blogs.gestion.pe/te-lo-cuento-facil/2020/09/la-crisis-politica-agrava-la-crisis-economica.html>

IPSOS. (2020). *Características de los niveles socioeconómicos en el Perú*. IPSOS. <https://www.ipsos.com/es-pe/caracteristicas-de-los-niveles-socioeconomicos-en-el-peru>

Jaramillo, M. (2022). *Informalidad, precariedad laboral y carrera*. Instituto Peruano de Economía. <https://www.ipe.org.pe/portal/informalidad-precariedad-laboral-y-carrera-miguel-jaramillo/>

Laura, R. (2022). *La resistencia de la educación intercultural bilingüe en Perú*. Salud con Lupa. <https://saludconlupa.com/noticias/la-resistencia-de-la-educacion-intercultural-bilingue-en-peru/>

Lucumi, J. (2022). *La economía de Perú se ha blindado ante la inestabilidad política, ¿cómo lo ha logrado?*. France24. <https://www.france24.com/es/programas/econom%C3%ADa/20221210-la-econom%C3%ADa-de-per%C3%BA-se-ha-blindado-ante-la-inestabilidad-pol%C3%ADtica-c%C3%B3mo-lo-ha-logrado>

Mestanza, C. (2024). *Perú es el país de la región donde más se utiliza la IA en el trabajo, ¿cómo nos beneficia?*. El Comercio.

<https://elcomercio.pe/tecnologia/inteligencia-artificial/peru-es-el-pais-de-la-region-donde-mas-se-utiliza-la-ia-en-el-trabajo-como-nos-beneficia-inteligencia-artificial-empresas-ai-mundo-corporativo-empleados-labores-diarias-productividad-noticia/>

OIT. (2020). *Aumento de la exclusión de los jóvenes del empleo y la capacitación*. Organización Internacional del Trabajo.

<https://www.ilo.org/es/resource/news/aumento-de-la-exclusion-de-los-jovenes-del-empleo-y-la-capacitacion>

Ortega, A. (2023). *Olvidados: los docentes rurales que aún esperan el apoyo del gobierno*. La República. <https://larepublica.pe/sociedad/2023/07/06/dia-del-maestro-olvidados-los-docentes-rurales-que-aun-esperan-el-apoyo-del-gobierno-minedu-educacion-524046>

Osorio, M. (2022). *Brechas e inequidad en infraestructura educativa en el Perú*. UCV Scientia. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/ucv-scientia/article/view/2387/1918>

Padilla, D. (2021). *Herramientas Digitales Educativas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de Séptimo de básica B de la Unidad educativa Santo Domingo de Guzmán, Año Lectivo 2020-2021*. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>

Segura, M. (2023). *Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E. 16817*. Repositorio USS <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/11166/Segura%20Huaman%20Mavila.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tacuri, J. (2023). *Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura*. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>

Tecnológico de Monterrey. (2024). *Transformación digital: la clave para la evolución*

de las organizaciones. Blogs Maestrías y Diplomados TEC.

<https://blog.maestriasydiplomados.tec.mx/transformaci%C3%B3n-digital-la-clave-para-la-evoluci%C3%B3n-de-las-organizaciones>

Torres, L. (2019) *Plataforma Virtual para Mejorar el Rendimiento en una Asignatura del Plan Curricular de la escuela de Tecnologías de la Información. Repositorios UPCH.*

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomede_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNESCO. (2024). *¿Qué se necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación?. UNESCO.*

<https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know#:~:text=la%20COVID%2D19%3F-%2BFPor%20qu%C3%A9%20la%20UNESCO%20considera%20importante%20la%20innovaci%C3%B3n%20digital%20en,conflictos%20cada%20vez%20m%C3%A1s%20frecuentes.>

Ybáñez, I. (2022) *Impulso Perú: Incentivo para contratar jóvenes entre 18 y 29 años es insuficiente. Infobae.*

<https://www.infobae.com/america/peru/2022/09/11/impulso-peru-el-subsidio-laboral-para-jovenes-anunciado-por-el-mef-en-el-plan-de-reactivacion-que-es-insuficiente/>

