

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



TEACH

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

EMILY JACKELINE BRAVO ALCANTARA

(0009-0009-4789-2468)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

JESSICA ADRIANA CASTRO ALVARADO

(0009-0005-8272-6669)

Asesor:

SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS

(0000-0002-1819-059X)

Lima - Perú

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN_JESSICA C
ASTRO ALVARADO.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

30627 Words

RECUENTO DE CARACTERES

166571 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

169 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.6MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 18, 2024 12:56 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 18, 2024 12:58 PM GMT-5**● 6% de similitud general**

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

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de Innovación “TEACH”, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y busca desarrollar las habilidades blandas para potenciar las oportunidades en el mercado laboral que requieran los jóvenes egresados de carreras profesionales en Lima Metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de toulouse thinking, centrada en el usuario, con una fase exhaustiva de investigación y diseño participativo. Se emplearon técnicas de investigación cualitativa para comprender las experiencias y necesidades de cada usuario, así como identificar las habilidades más demandadas en el mercado laboral.

En la metodología se incluyó técnicas de diseño participativo, como *photoboard* y talleres generativos, donde los participantes compartieron sus experiencias diarias, contribuyendo activamente en la conceptualización y diseño de la plataforma. Se utilizaron las historias de cada participante y los insights recopilados durante esta fase para guiar el desarrollo de la plataforma, asegurando su alineación con las expectativas y necesidades de los egresados.

Para recopilar y analizar los datos de investigación, se utilizó herramientas como google forms para las encuestas en línea y entrevistas para capturar visualmente las experiencias de los usuarios durante los talleres generativos. Se emplearon técnicas de diseño centrado en el usuario y herramientas de prototipado como marvel, lo que permitió desarrollar una experiencia óptima.

La solución presentada consistió en la creación de un sistema de gamificación educativa que facilitó el aprendizaje de habilidades blandas de manera entretenida y dinámica. Esta plataforma ofreció una experiencia introductoria, mediante preguntas que ayudaron comprender las necesidades individuales de cada usuario, permitiendo así determinar qué habilidades necesitaban reforzar. Una vez identificadas estas habilidades, los usuarios tuvieron su primer contacto con la plataforma, donde a través de un juego pudieron explorar y simular situaciones de la vida real. Al responder exitosamente, obtuvieron puntos y reconocimientos a través de logros puntuales, lo que mantuvo un alto nivel de motivación durante el proceso de aprendizaje. Además, la plataforma

ofreció contenido educativo multimedia distribuido en una amplia variedad de cursos adaptados a las preferencias de cada usuario.

Para la experimentación se diseñó un prototipo simulando la plataforma digital “TEACH”, que se adaptaba a cualquier dispositivo. Inicialmente, se convocó a 5 participantes, los cuales desde su celular ingresaban de forma virtual para un proceso de experimentación, con el fin de recabar opiniones sobre su usabilidad, interacción y contenido mostrado. En donde la retroalimentación y observación efectuada, permitió identificar las áreas de mejora, especialmente en la navegación, búsqueda de cursos y la estructura planteada, gracias a ello se realizaron ajustes para mejorar la plataforma. En la validación final, se presentó la versión actualizada y se recibieron comentarios positivos sobre la claridad y precisión del contenido.

Se concluye que la solución propuesta por medio de la plataforma digital “TEACH” es un medio para que los Jóvenes egresados puedan desarrollar sus habilidades blandas, las cuales son importantes a la hora de entrar a un proceso de selección para un puesto laboral. También destacar que el medio a la propuesta solución brindada fue uno del agrado de los usuarios, puesto que maximiza su acceso y facilidad de uso, así como la metodología empleada que combina recursos de gamificación con cursos multimedia. Asimismo, se recomienda la constante búsqueda de retroalimentación y uso de nuevos recursos tecnológicos para su óptimo desarrollo profesional.