

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”



**CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB KAINEC PARA AYUDAR A MEJORAR EL
PROBLEMA DE SOCIALIZACIÓN EN ADOLESCENTES DE 13 A 19 AÑOS EN
LOS DISTRITOS DE LIMA SUR**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en: Dirección y Diseño Gráfico

AUTORES:

DIEGO ALONSO CIFUENTES CUEVA

(0000-0002-3470-5389)

CLAUDIA LORENA ACUACHE VILLEGAS

(0000-0002-0804-8530)

ASESOR:

LENY PERCCA TREJO

<https://orcid.org/0000-0002-8363-8354>

Lima-Perú

Noviembre-2022

TRABAJOINV_CLAUDIAACUACHE.pdf

 My Files

 My Files

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:423031864

Fecha de entrega

23 ene 2025, 7:34 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 ene 2025, 8:16 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJOINV_CLAUDIAACUACHE.pdf

Tamaño de archivo

1.2 MB

37 Páginas

8,916 Palabras

46,889 Caracteres

22% 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

- 22%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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 del Trabajo de Investigación

La presente investigación denominada “Kainec: Creación de la página web Kainec para ayudar a mejorar el problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años en los distritos de Lima Sur”, es una propuesta digital creativa que tiene como objetivo incentivar a las personas de 13 a 19 años a desarrollar sus capacidades sociales y lograr experiencias valiosas fuera de su zona de confort.

Para realizar esta aplicación se usaron diferentes herramientas del método de Toulouse thinking, arquetipos, encuestas, y entrevistas a profundidad. Los resultados de la investigación indicaron cuáles eran los temas y formatos más interesantes para los jóvenes como web con funciones interactivas.

Por ello la solución innovadora de Kainec presentada en forma de propuesta de valor consiste en un espacio donde los adolescentes y jóvenes podrán conectarse y desarrollar orgánicamente sus habilidades sociales, tener experiencias de empatía con mayor profundidad debido a la relación de espacios con pensamientos que se logra con el mapa interactivo y las cartas personalizables de los usuarios que podrán descubrir explorando, además se ofrece seguridad pertinente para que los usuarios sean del rango de edad objetivo, tutorial para comprender la web y apartados de comunidad. La falta de las habilidades sociales puede tener grandes consecuencias en la salud de las personas, debido a los problemas y conflictos que puede generar en sociedad, por ello el proyecto va alineado al objetivo número 16 de la ODS, paz, justicia e instituciones sólidas.

Se realizó un prototipo el cual fue testeado en los talleres generativos, donde se obtuvo aprobación y orientación para la versión más acertada al grupo objetivo, definiendo los aspectos visuales como los colores y estilos gráficos predominantes, y dando ajustes a la interfaz y la experiencia de usuario.

Palabras claves: Página Web, Aplicativo web, habilidades sociales, jóvenes, adolescentes.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

Contenido

Resumen del Proyecto de Investigación	2
TABLA DE CONTENIDO	3
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS	6
Contextualización del Problema color	7
Justificación	8
2.1. Justificación social color	9
2.2. Justificación práctica	10
2.3 Justificación metodológica	10
Reto de innovación	11
Sustento Teórico	12
Estudios previos	12
Marco teórico	15
Creación de una página web	15
1.1 Conceptualización del desarrollo de la página web	15
1.2 Características de la creación de una página web	16
1.3 Tipos de páginas webs	17
1.3.1 Página Web Estática	17
1.3.2 Página Web Dinámica	18
1.4 Funcionalidades de una página web	18
1.4.1 Blog	18
1.4.2 E-Commerce	19
1.4.3 Web corporativa	19
1.4.4 Foros	19
1.4.5 Sitio de descarga	20
1.4.6 Buscadores	20
1.4.7 Sitios webs de noticias	20
1.4.8 Wikis	20
1.4.9 Sitios educativos	21
1.4.10 Web de juegos	21

1.5 Estructura de una página web	21
1.5.1 Cabecera	21
1.5.2 Cuerpo	22
1.5.3 Pie de Página	22
1.5.4 Diseño Adaptativo (Responsive Design)	23
1.6 Creación de Mapa interactivo digital	23
1.6.1 Sistema de Posicionamiento Global	23
1.6.2 Implementación en celulares	24
1.7 Reconocimiento facial	24
1.8 Creación de Ilustración digital	25
1.9 Importancia de crear esta página web	25
Beneficiarios	25
5.1 Directos	25
5.2 Indirectos	26
5.2.1 Arquetipo del cliente	26
5.3 Cantidad de beneficiarios	27
Propuesta de Valor	28
Propuesta de valor	28
6.1.1 Jóvenes y adolescentes:	28
6.1.2 Empresas de entretenimiento:	28
Segmento de clientes	29
6.2.1 Centrales	29
6.2.2 Directos	29
6.2.3. Indirectos	29
Canales	29
Relación con los clientes	29
Actividades clave	30
Recursos clave	30
Aliados clave	30
Fuentes de ingresos	30
Presupuestos	31
Resultados	32
Conclusiones	33
Bibliografía	35
Anexos	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Inversión	32
Tabla 2 Alquileres	32
Tabla 3 Salarios administrativos	32
Tabla 4 Gastos servicios	32
Tabla 5 Otros costos mensuales	32
Tabla 6 Ventas	33
Tabla 7 Resultados	33

Contextualización del Problema color

Desde la línea de la socialización el ser humano se considera un animal social, el cual se va desarrollando poco a poco a través de la interacción con otros en un proceso continuo. Sin este estímulo no es capaz de humanizar debido a que en los primeros años de la etapa educativa el infante obtiene sus primeros hallazgos, siendo clave para desarrollar su autoestima, aprender las reglas de la sociedad, permitiéndole actuar de manera asertiva tanto con sus iguales como con la naturaleza, además de actuar con respeto. Si estos estímulos no se desarrollan en el ser humano, es propenso a no afrontar correctamente situaciones sociales problemáticas de forma exitosa. Uno de los principales agentes sociales son la familia debido a que ellos están encargados de sus crianza y desarrollo social, para tener un desarrollo completo se tratan temas como la amistad, la resolución de conflictos, la comunicación asertiva, el respeto por los diferentes puntos de vista, entre otros.

En este proyecto, se tratará el problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años en Lima Sur de los cuales se destacan los distritos de Villa El Salvador, Villa María del Triunfo, San Juan de Miraflores y Chorrillos.

A nivel nacional, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) mostró resultados de la Encuesta ENARES, que representa un índice de la tolerancia de la sociedad peruana a la violencia contra niñas, niños, adolescentes y mujeres. Los resultados mostraron que el 78,0% de la población entre 12 y 17 años ha sufrido violencia psicológica y/o física en el ámbito familiar en algún momento de su vida. Según el tipo de violencia, el 47,2% sufrió violencia física y psicológica, el 16,0% sufrió violencia psicológica y el 14,7% sufrió violencia física. (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2019)

"En un estudio epidemiológico realizado en Perú, el 8,6% de adolescentes limeños sufrieron de depresión mientras que el 7,8% de adolescentes ayacuchanos padeció ansiedad y, el 5,8% de adolescentes puneños experimentaron trastornos del comportamiento y problemas de alcohol". (Vargas, G, et.al, 2021, P.14)

Consideramos estos datos que confirman la presencia de los problemas de salud mental que están padeciendo los jóvenes de Perú, tanto en la capital como en las provincias, y que esto es el causante de hábitos nocivos como la adicción al alcohol y similares.

Partiendo de las carreras de dirección y diseño publicitario al igual que la carrera de dirección y diseño gráfico, se pretende dar solución al problema de socialización en los adolescentes de 13 a 19 años con la creación de una página web que logre motivar e inspirar a vivir experiencias ya antes vistas por algunos usuarios hacia aquellos que quieran sentir algo nuevo, motivador y con la posibilidad de mejorar las habilidades sociales., “las relaciones interpersonales son una necesidad básica. Es necesario compartir procesos cognitivos, afectivos y estar en contacto con los demás” (Cortes Stewart, 2019, P 2) de este modo el usuario se sentirá conectado con el resto de las personas, de esta manera se dará cuenta que no fue el único en pasar por un hecho similar logrando así sentirse comprendido, ganando más confianza en sus habilidades y generando nuevos valores y vínculos con las personas que están a su alrededor, también se implementará un apartado en el cual cada usuario podrá escribir sus anécdotas o historias personales, logrando de esta manera desahogarse mediante la creación de un diario virtual, teniendo como consecuencia un aumento de confianza, de este modo se logrará incentivar la ganas de expresarse y experimentar un mundo nuevo.

En conclusión, el proyecto tiene como objetivo disminuir la violencia mediante la mejora de las relaciones sociales a través de una página web que apoye a el usuario en todo momento conociendo las experiencias y sentimientos del mismo, además mediante el resto de los usuarios se podrán dar consejos y se mostrará que no está solo y hay más personas que tuvieron o tienen experiencias similares, invitándolos a salir de su zona de confort.

Justificación

La presente investigación se concentra en solucionar una problemática existente que afecta a gran parte de la población adolescente peruana, con dificultades para socializar a causa de relaciones interpersonales inadecuadas en su crianza.

Para ello, se plantea fomentar o aplicar una experiencia que ayude a desarrollar las habilidades sociales y a resolver traumas y creencias dañinas.

2.1. Justificación social

El ser humano necesita socializar por naturaleza (socialización) debido a ello necesita contacto, ya que, de esta manera ayuda a desarrollar plenamente el cerebro y adaptarse a la sociedad.

El tener problemas para socializar conlleva también a tener temor y evitar las situaciones sociales o a vivirlas con extrema ansiedad, causando considerables daños en distintas áreas de la persona, afectando de manera negativa la calidad de vida a aquellos que lo padecen.

(Gómez, et. al, 2020)

Por esta razón, se orientará la investigación en los adolescentes con problemas para socializar que residen en los distritos del lado sur de Lima, debido a que se encuentran en el rango de zonas vulnerables, con poca seguridad, de bajo nivel educativo y económico. Ellos podrán aumentar sus habilidades sociales logrando así desarrollar sus habilidades blandas de una manera lúdica con el soporte de la solución propuesta. De esta manera podrán desenvolverse adecuadamente en la sociedad dejando de sentir ansiedad al momento de comunicarse cambiando la forma en que lo percibe la gente en su entorno social, logrando mejoras progresivas, comprendiendo en profundidad aquellas ideas que lo limitan y las causas de sus creencias y, mejorando la comunicación y los vínculos sociales.

“A partir de los 13 años y en toda la adolescencia, aumentan las actividades de ocio y el uso de las redes sociales, siendo muy frecuente en estas edades: chatear, visitar un perfil social, usar el correo electrónico y descargar música” (H. Paniagua Repett, 2013, P 688)

hoy en día el mundo se encuentra conectado mediante la tecnología y diversas páginas web, logrando de esta manera facilitar a los adolescentes nuevas formas de comunicación o socialización sin la necesidad de conocerse, debido a ello este proyecto tiene como objetivo fundamental utilizar la existencia de los medios digitales para crear un espacio seguro en donde los adolescentes podrán expresar su ideas para ellos mismos en completa libertad además de acceder a un entorno social en donde no sólo vivirán nuevas experiencias mediante un mapa interactivo, sino que también podrán percibir recuerdos, sensaciones y vivencias que han pasado los otros usuarios, volviéndolo un espacio empático que ayudará a salir de su zona de confort, creando nuevos patrones de conducta.

2.2. Justificación práctica

Esta investigación se realiza ya que existe la necesidad de mejorar las relaciones interpersonales que se dan inadecuadamente en los adolescentes de 13 a 19 años de Lima sur, debido a que, en este rango de edad, se refleja la falta de varios factores como la comunicación o desenvolvimiento social, los cuales, se ven afectados por una falta de crianza respetuosa, problemas en la infancia y entorno familiar ineficiente.

Por esta razón la propuesta de negocio busca aliviar esta problemática a fin de que los adolescentes entre 13 y 19 años puedan tener una adecuada comunicación, tanto con sus familiares, como con su entorno social y laboral para obtener buenas relaciones interpersonales y así se desenvuelven adecuadamente frente a cualquier situación sin la necesidad de generar o recibir agresiones físicas, psicológicas y verbales.

2.3 Justificación metodológica

Con el fin de lograr una solución innovadora para la problemática se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, que aplica mediante un proceso ágil, flexible e interactivo la manera más eficaz de encontrar una solución pensando en el usuario a tratar. Este procedimiento consta de las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir. Cada una con el fin de empatizar con el público objetivo y de descubrir sus dolencias ocultas (insight), de esta manera la solución evoluciona de lo más simple hasta lo más complejo. Se realizó el mapa de problema para orientar la investigación al problema más relevante y afín del proyecto, escogiendo un Objetivo del desarrollo sostenible y los temas importantes relacionados a ello. Con las encuestas se logró hallar información importante y estadísticas sobre el comportamiento de adolescentes y cómo se relacionan con los demás. Para profundizar en el público objetivo se realizó entrevistas, que dieron resultados a información más íntima, creencias, opiniones, vivencias, etc., sobre los involucrados en el tema del proyecto. También se implementó el uso de encuestas que ayudaron a recaudar información inicial y que ayudaron a consignar la propuesta de valor. Finalmente, se realizaron los talleres generativos prestando colaboración de terceros para ver cómo implementar de forma atractiva la propuesta realizada hacia otros posibles usuarios de la página web.

Reto de innovación

Problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años de Lima sur

Pregunta General:

¿De qué manera se podría ayudar al problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años de Lima Sur?

Preguntas Específicas:

P1: ¿Qué recursos se necesitaría para crear una página web que ayude al problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años de Lima Sur?

P2: ¿Qué actividades o dinámicas se podrían realizar para ayudar en la socialización en adolescentes de 13 a 19 años?

P3: ¿Qué tan efectivo será crear una página web que ayude a la socialización de los adolescentes de 13 a 19 años?

Objetivo General:

Crear una página web Kainec para ayudar a mejorar el problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años de Lima sur.

Objetivos Específicos:

O1: Identificar los recursos que se necesitarían para crear una página web que ayude a la socialización de los adolescentes.

O2: Investigar qué actividades o dinámicas se necesitarían para ayudar en la socialización en adolescentes de 13 a 19 años.

O3: Evaluar que tan efectivo será crear una página web que ayude a la socialización de los adolescentes.

Sustento Teórico

Estudios previos

Chac Camasca, A. (2020). *Difusión de noticias positivas mediante la plataforma web:*

Luciérnaga. para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación en la Universidad de Lima.

Tuvo como objetivo fomentar las buenas noticias mediante una página web llamada luciérnaga, con el fin de dar un enfoque diferente y apreciar los logros proporcionados por la sociedad, en esta solución se pretende dar a conocer historias de éxito en todos los usuarios

además de proporcionarles material didáctico, también contará con un diseño que transmita alegría y positividad al público objetivo.

En conclusión, podemos destacar que en el Perú se encuentra un aumento masivo de noticias desalentadoras y explícitas, logrando de esta manera afectar al usuario de forma negativa por dicho motivo es fundamental implementar noticias alentadoras, con el fin de animar y proporcionar esperanza a los usuarios. la mejor manera de difundir dicha idea será mediante los medios digitales.

Se considera esta tesis para el desarrollo de esta tesis porque se muestra el desarrollo y la implementación de una página en donde se busca mostrar y compartir las historias positivas de sus usuarios, de este modo se logrará desarrollar la empatía del público objetivo, además se tendrá en consideración los diseños, requisitos y recomendaciones tomados en cuenta por dicha tesis.

Urquiza, M. (2016). *Propuesta para incrementar la visibilidad de un sitio web aplicando técnicas de posicionamiento que permitan mejorar el ranking en los resultados de búsqueda de Google*. Para optar el Grado de Maestra en Ciencias: Ingeniería de Sistemas, con mención en Gerencia en Tecnologías de la Información en la Universidad Nacional de San Agustín. Tuvo como objetivo proponer técnicas que mejoren el posicionamiento de un sitio web en el ranking de las páginas de resultados de búsqueda de Google, con el fin de investigar los algoritmos usados para la indexación de páginas web, proponiendo y evaluando técnicas de posicionamiento.

En conclusión, se puede determinar qué funciones específicas cumple cada algoritmo, y con esto se puede realizar la estrategia de posicionamiento de una página web. A su vez se concluyó que el proponer dichas técnicas SEO u orgánicas pueden llevar un tiempo, ya que se tiene que analizar de acuerdo al contenido de la página web qué palabras clave se tendrían que emplear.

Se considera esta tesis para el desarrollo del portal web debido a funciones de búsqueda y estrategias implicadas de éstas al momento de buscar información de forma ágil y precisa, permitiendo así obtener resultados óptimos al momento de requerir cierta función o tarea.

Prieto, M. A. (2022). *Propuesta de una página web como estrategia de periodismo digital para la difusión de las artes visuales en Lambayeque*. para optar el título de licenciado en comunicación en la universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Tuvo como objetivo principal el promover una página web con diversas actividades desarrolladas en el departamento de Lambayeque, además se investigó cuáles son los principales talleres dictados, el diseño a emplearse y el contenido a emplear en dicho escenario, teniendo como finalidad mostrar un contenido diverso y único a los usuarios.

En conclusión, podemos decir que el diseño y la forma de publicitar los talleres artísticos influye teniendo como prioridad el dinamismo y el espacio en donde se desarrollan las actividades, además mezclar el arte con una plataforma virtual no solo aumentará su visibilidad, sino que también dará la oportunidad de crear y formar nuevas alianzas mediante el marketing digital.

Se considera esta tesis para el desarrollo de la página web debido a la importancia dada al momento de escribir o redactar una noticia y la forma o manera de darla a conocer mediante el marketing y las plataformas virtuales, de esta manera conectara con el público y los negocios o talleres que favorezcan a la socialización de los adolescentes podrán lograr un mayor alcance hacia ellos.

Gutierrez, C. Lara, R. (2022) *Generador de páginas web a partir del reconocimiento de patrones de Wireframes*. Para optar el título profesional de Ingeniero de Software en la Universidad de Ciencias Aplicadas.

Tuvo como objetivo principal el implementar una solución web que utilice reconocimiento de patrones de wireframe para generar páginas web mediante el uso de inteligencia artificial para agilizar el proceso de creación de una página web o aplicación.

En conclusión, se evidenció una reducción en los costos de implementación de una página web y ahorros de tiempo al construir la estructura.

Se consideró esta tesis en el proyecto dado que el creador de wireframes mediante una inteligencia artificial beneficiaria con creces un proyecto el estilo que se abarca, agilizando los procesos de creación y haciéndolo sencillo de ejecutar, teniendo así una herramienta útil al momento de concebir la página web.

Acuña, I (2020) *Derecho de información y consentimiento del titular de datos personales en el uso de cookies en páginas web peruanas*. Para obtener el título profesional de abogada en la universidad César Vallejo.

Tuvo como objetivo demostrar que los usuarios tienen el derecho de informarse y dar el consentimiento del tratamiento de los datos personales, debió a que cada vez se presentan más casos en donde las páginas web se aprovechan de estos, robando los datos de los usuarios mediante los conocidos cookies

en conclusión, aceptar el consentimiento para las cookies es tan peligroso para los usuarios como caminar por la noche solos, por ello es importante el derecho de información para la protección de los datos del usuario, de esta manera la persona tendrá total conocimiento de los requerimientos de dicha página por lo cual se tendrá una conexión transparente.

Se considera esta tesis para el desarrollo de la página web debido a la importancia del tratamiento de los datos del usuario, se tendrá en consideración los hallazgos encontrados, de esta manera se protegerá la integridad de los clientes y de la página web dando el mayor detalle de información en el momento de compartir datos personales.

Marco teórico

Creación de una página web

1.1 Conceptualización del desarrollo de la página web

Según Huanca (2022):

Se conoce como página web a un documento electrónico, que posee datos digitales; esta puede estar compuesta por información visual y/o sonora, como también una combinación de ambos, mediante textos, sonidos, imágenes o videos, entre otros medios, ya sean animados o inamovibles. Esta información ha sido establecida para acoplarse a la red informática mundial, conocida como World Wide Web. (p.19)

Por ello, se tiene que realizar un trabajo de manera profesional, tanto en la estructura como en diseño para así obtener un buen desarrollo de la página web, y este pueda ser accesible en cualquier dispositivo como computadoras, laptops, celulares y tabletas, así como para todos los navegadores webs existentes (Google Chrome, Firefox, Mozilla, Safari, etc.). De modo que, no se llegue a recibir ningún problema, ya sea del sistema o falta de entendimiento.

1.2 Características de la creación de una página web

(Crehana, 2022) Afirma que las características de una página web exitosa que no pueden faltar son las siguientes:

- a. Velocidad de carga:** Es importante que el sitio web cargue rápido al momento en el que el usuario ingrese a la plataforma.
- b. Diseño responsivo:** Actualmente, es importante que todas las páginas webs puedan visualizarse correctamente desde celulares y tablets, ya que, tienen una resolución y estilo de navegación distinta a la de las computadoras.

c. Estrategia SEO: Es fundamental para que el sitio web sea más visible en los motores de búsqueda y de esta manera, lograr que se obtenga más visitas al sitio web y ser más conocida.

d. Diseño atractivo: Es fundamental que la página web tenga un buen diseño para atraer a los usuarios y también, tener una arquitectura óptima que permita a los usuarios entender fácilmente la estructura del sitio y navegar a través de este sin ningún problema.

e. Contenido de calidad: Es importante crear contenido de calidad para que se logre encontrar lo que busca el usuario y de esta manera resolver todas sus dudas. También, si la información es útil, esto animará a los usuarios a seguir navegando por dicha página web.

f. Información de contacto: Si el usuario desea contactarse a través de mensaje, conocer el número telefónico o la dirección física de la empresa y seguir la marca en redes sociales, es en donde se necesita esta función.

g. Llamados a la acción: Son elementos de una página web que aparecen en forma de textos o botones que incentivan a los usuarios a realizar una acción en específico y a facilitar la navegación por el sitio web.

h. Seguridad: Es esencial que la página web tenga un alto grado de seguridad para que los usuarios tengan la garantía de que su información esté segura y no pueda ser utilizada para estafas, engaños, robos, etc.

i. Códigos de seguimiento y análisis: Es una de las características más útiles de una página web, ya que, a través de ello, se podrá visualizar la efectividad del diseño de la página, analizar los resultados de la estrategia de marketing y seo, y finalmente, saber la cantidad de visitas que recibe la página.

j. Capacidad de crecimiento: Esta característica se debe considerar desde el inicio, ya que, si la página web va creciendo, es probable que se necesite mayor cantidad de recursos para que dicha página se siga desarrollando.

1.3 Tipos de páginas webs

1.3.1 Página Web Estática

Según La Agencia Buyto (2022): “Las páginas webs estáticas son básicamente informativas y están enfocadas principalmente a mostrar una información permanente, donde el navegante se limita a obtener dicha información sin poder interactuar con la página visitada”. (párr.1)

Se llegó a la conclusión que este tipo de página web, no es favorable para la propuesta de solución de este proyecto, ya que, lo que se busca es que el usuario interactúe con otras personas y logren salir de su zona de confort a través de actividades lúdicas, por esta razón, no sería funcionable realizar una página web estática.

1.3.2 Página Web Dinámica

Según la Universidad de Murcia (2019) define:

Las páginas web dinámicas permiten cambiar fácilmente su contenido en tiempo real sin siquiera tocar el código de la página. Sin hacer manualmente cualquier cambio en la página en sí, la información en la página puede variar. Esto hace posible mantener el contenido de la página actualizado para que el visitante vea allí pueda ser actualizado o sustituido en un día, una hora, o un minuto. El diseño central de la página web puede seguir siendo el mismo, pero los datos presentan cambios constantes. (párr.4).

Se llegó a la conclusión de que este tipo de página web, llega a funcionar para la propuesta de solución del proyecto, ya que, como es un servicio en el que se tendrá que

agregar constante información, esto favorece a realizar cambios fácilmente y en cualquier momento sin la necesidad de utilizar los códigos.

1.4 Funcionalidades de una página web

1.4.1 Blog

La definición de Blog, según la RAE (2022): “Sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores”. (párr.1)

Por lo tanto, este tipo de página web logra estar dentro de las opciones de solución del proyecto, ya que, son espacios donde los usuarios pueden expresarse, desahogarse o simplemente realizar comentarios, pensamientos o brindar información con la opción de poder recibir respuestas o comentarios de otro usuario haciendo que se logre llegar al objetivo propuesto

1.4.2 E-Commerce

Según Magallanes (2021): “El E-commerce consiste en la compra y venta de productos por internet, lo cual puede ser utilizado en cualquier dispositivo conectado a la red. Esto permite obtener comunicación directa entre el vendedor y el cliente”. (p.21)

Por ello, en la actualidad, el E-Commerce es fundamental para aplicaciones web como las páginas webs en las que se ofrezcan productos o servicios y tengan la necesidad de poder realizar la compra y venta a través de este medio. Es una forma más segura y directa para poder realizar una interacción entre el cliente y vendedor sin importar el lugar en el que se encuentren ambos.

1.4.3 Web corporativa

Según Salago Creative (2021) define:

La página web corporativa es un tipo de web que se utiliza para dar a conocer al público objetivo o clientes potenciales toda la información relacionada con una

empresa. Este tipo de sitio web se dedica a mostrar los valores del negocio en el marketing online. (párr.4)

Es decir, son páginas webs diseñadas para describir o representar a una empresa, marca, negocio y hasta a una persona, logrando convertirse en su portafolio.

1.4.4 Foros

Según Perez y Merino (2019): “Un foro es una técnica de comunicación a través de la cual distintas personas conversan sobre un tema de interés común. El foro es grupal y suele estar dirigido por un moderador”. (párr. 3)

En conclusión, los foros son de mucha importancia para que personas de distintos lugares puedan interactuar fácilmente y aprender unos de otros fomentando el aprendizaje colaborativo o en conjunto.

1.4.5 Sitio de descarga

Según Pacherres (2018): “Estas páginas tienen como objetivo brindar al usuario información en forma de descarga, ya sea de música, videos, programas, aplicaciones, libros entre otros, en diferentes tipos de archivos para ser leídos en los diferentes tipos de formatos”. (p. 35)

Por lo tanto, si bien es una página web muy útil para poder descargar música, videos y todo lo mencionado anteriormente, también llega a ser peligroso por el riesgo de que existen páginas que contienen virus, y esto puede causar graves daños a los dispositivos de los cuales se han realizado las descargas.

1.4.6 Buscadores

Según Cultura SEO (2020), “los buscadores brindan la oportunidad a los usuarios de encontrar en internet la información que ellos buscan de una manera rápida y sencilla mediante las consultas de búsqueda”. (párr.2)

Es decir, son sistemas informáticos creados exclusivamente para poder encontrar páginas web en base a las consultas realizadas por los usuarios a través de un término principal.

1.4.7 Sitios webs de noticias

Según HostGator (2021), “un sitio web de noticias es un portal online donde se publican y visualizan noticias y acontecimientos sobre diversos temas como la moda, tecnología, salud, sector industrial, etc.” (párr. 3)

En conclusión, son páginas web en las que solo se dedican a brindar noticias y que los usuarios pueden realizar comentarios dando su opinión.

1.4.8 Wikis

Según Moodle (2019), “Un wiki es un conjunto de documentos web escritos en forma colaborativa y es una página web que se caracteriza por poder ser editada por los mismos usuarios.” (párr.1)

Por ello, no es una página web que brinda mucha confianza y seguridad, ya que, la información puede ser falsa y cambiada continuamente causando dudas o confusiones.

1.4.9 Sitios educativos

Según Euroinnova (2022), “los sitios educativos son espacios digitales que poseen recursos, materiales educativos e información relacionada con la educación ayudando a facilitar el aprendizaje a estudiantes y docentes a través de herramientas didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.” (párr. 3)

En resumen, estas páginas web son muy importantes en la actualidad, ya que, los profesores y alumnos pueden realizar consultas y poder interactuar con los contenidos de los cursos de cada plataforma.

1.4.10 Web de juegos

Según Internet Matters (2019) define:

Los juegos en línea describen cualquier videojuego que ofrezca interacciones en línea con otros jugadores. Los videojuegos solían clasificarse por un descriptor PEGI de contenido en línea para indicar si estaban en línea o no. Sin embargo, como la

mayoría de los juegos ahora proporcionan interacciones en línea, esta distinción ya no se usa. (párr.1)

En resumen, estas páginas web permiten acceder a juegos online y a poder relacionarse virtualmente con personas de diferentes partes del mundo.

1.5 Estructura de una página web

1.5.1 Cabecera

Norden Estudio (2019) describe que:

La cabecera normalmente contiene el logotipo que identifica la marca profesional o personal y la navegación o menú que nos indica los apartados que se encuentran dentro del sitio. La cabecera puede ser fija, de manera que se ocultaría al hacer scroll por la página web o flotante, manteniéndose siempre en la parte superior de la pantalla mientras se navega. Esta última opción es actualmente la más extendida por su usabilidad. (párr.6)

Con esto, podemos decir que el encabezado es lo primero que los usuarios ven cuando ingresan a un sitio web por lo que debe ser lo más claro posible. En la mayoría de los casos se mantiene simple y el contenido debe estar escrito con una tipografía legible. Por último, el encabezado suele aparecer generalmente en todas las subpáginas y guarda el mismo estilo en cada una de ellas.

1.5.2 Cuerpo

Esta es la parte donde se muestra la propuesta de valor para intentar llegar al máximo número de clientes potenciales. Esta propuesta informa automáticamente a los visitantes de la página de qué trata el sitio web. Los sitios web que ofrecen productos y servicios suelen tener banners que muestran sus últimas ofertas o incluso las noticias actuales sobre su empresa. (Tejedor, 2021).

Por ende, concluimos que el cuerpo de la página, es el conglomerado de elementos que se observan en una pantalla o monitor con mayor importancia y atención del usuario, estando en éste, el contenido principal del portal.

1.5.3 Pie de Página

Según Baumann (2021) el pie de página es aquel elemento que funge la misma utilidad que la cabecera, es el área del sitio web que es constante de una página a otra, exceptuando que un pie de página se encuentra debajo. Lo que suele haber en esta parte es: información de contacto, política de privacidad, condiciones de uso, mapa del sitio, íconos de redes sociales o enlaces a otras páginas del sitio.

Con esto podemos concluir que, la ubicación del pie de página en un sitio web podría implicar que muy pocos usuarios del sitio web se desplazarán hacia él y, en consecuencia, a menudo no se le da tanta importancia como a otras secciones de la página. A pesar de esto, es necesario dedicar un esfuerzo al pie de página.

1.5.4 Diseño Adaptativo (Responsive Design)

Según Emred (2014) define: “El diseño web adaptativo, es una técnica de maquetado que le permite a los sitios web visualizarse correctamente en diferentes dispositivos electrónicos, adaptándose al tamaño de las pantallas de cada uno de ellos”. (párr.1)

Dicho esto, el diseño adaptativo es la técnica principal que se utilizará para la solución del proyecto, ya que, será la creación de una página web y este tiene que ser funcional en dispositivos como celulares o tablets porque dentro del proyecto existe la interacción del usuario con el espacio público y esto solo se podrá realizar a través de dichos dispositivos.

1.6 Creación de Mapa interactivo digital

Según Medranda et al. (2018) Un mapa interactivo es una herramienta digital que permite acceder a información de manera dinámica. La elaboración de contenido de esta herramienta puede hacerse individual o colaborativamente e ir ampliando y

actualizando constantemente. Esto caracteriza a esta herramienta y la hace conveniente tanto para quienes buscan información específica sobre su ubicación como para quienes requieren una visión geográfica más amplia. (p.279)

Con esto podemos concluir que, gracias a los mapas interactivos se logra una comunicación e interacción de la información más acertada, ya sea buscando un lugar, encontrar información u orientarse en un determinado lugar.

1.6.1 Sistema de Posicionamiento Global

Benites (2014) menciona que “el Global Positioning System (GPS) es un sistema global de navegación por satélite que permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona, un vehículo o una nave, con una precisión precisa” (p.29).

Con esto podemos concluir que si bien el GPS en un principio se incorporó como una herramienta de detección en tiempo real para dispositivos que realmente no eran tan masivos, al día de hoy es mayormente usada como un gadget de orientación y guía para ir a un determinado lugar, para tener un panorama más claro del tráfico y como un método de interacción por los usuarios de celulares al indicar una visita a algún lugar o hasta para saber dónde se encuentra el motorizado de alguna franquicia de alimentos, es decir su uso se volvió doméstico.

1.6.2 Implementación en celulares

Según Benites (2014) los dispositivos móviles se vinculan a un receptor diseñado para dar tal efecto. Generalmente siendo patrones completamente independientes del equipo que se relacionan de forma inalámbrica o por bluetooth. Proporcionando información de posicionamiento que son procesados por un sistema de navegación.

El aplicativo GPS está particularmente arraigado a teléfonos celulares que funcionan con diversos sistemas operativos como Symbian OS y asistentes personales digitales con sistemas operativos como Windows Mobile y GNU/Linux.

Podemos concluir aquí que la masificación de dispositivos con GPS permite tener información útil de geolocalización, control de rutas de tráfico, gestión de accidentes, transporte de bienes y la obtención de información más precisa.

1.7 Reconocimiento facial

Según Amazon Web Services (2022), el reconocimiento facial es un software que identifica la identidad de una persona a partir del rostro. Funciona a través del reconocimiento y medición de los rasgos faciales frente a la cámara. Es esencial para identificar de forma única a las personas en el transcurso del inicio de sesión de los usuarios. (párr. 1)

En conclusión, el reconocimiento facial es obligatorio e importante incluirlo en el proyecto para así poder velar por la seguridad de nuestros usuarios, ya que, dentro del público objetivo se encuentran menores de edad y son propensos a estar en riesgo a través de las redes sociales.

1.8 Creación de Ilustración digital

Pérez (2019) define que:

La ilustración digital es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos. Por ejemplo, un tablet, un ratón, una tableta gráfica o un ordenador equipado con software especializado para diseño e ilustración. Por ejemplo, Adobe Photoshop o Illustrator. (párr. 2)

Con lo descrito podemos decir que, la ilustración digital es un plasmado artístico alternativo que combina elementos de las artes convencionales junto con la flexibilidad de la tecnología usada ya sea con fines artísticos o laborales.

1.9 Importancia de crear esta página web

La página web que se desarrolla tiene como importancia compartir a las personas cuyas habilidades sociales no sean las óptimas, una alternativa para experimentar vivencias nuevas y actividades dinámicas explicadas por usuarios de perfil similar con el fin de quebrar el molde y abrir sus pensamientos y sensaciones.

Beneficiarios

5.1 Directos

La página web está enfocada en adolescentes con problemas para socializar del nivel socioeconómico B- C de 13 a 19 años que desean un espacio para poder expresarse, compartiendo sus vivencias y experimentando la del resto de personas mediante el uso de un mapa virtual interactivo serán capaces de sentir y percibir las sensaciones del resto de adolescentes con el fin de volverse empáticos y mejorar sus niveles de socialización.

5.2 Indirectos

Los beneficiarios indirectos de la página web interactiva son los padres de niveles socioeconómicos bajos o intermedios quienes también buscan mejorar su manera de socializar con sus hijos, de este modo reparar el vínculo ya anteriormente destruido, la comunidad también se vería afectada debido a que los usuarios desarrollaran su empatía y valores, de esta manera aprenderán a ayudar y respetar a su prójimo, además entrarían en esta categoría la empresas de talleres creativos, dando a conocer sus negocios mediante la página, de esta manera los jóvenes podrán asistir para mejorar o solucionar sus problemas más profundos

5.2.1 Arquetipo del cliente

Los beneficiarios son adolescentes de 13 a 20 años que se encuentran en los distritos de lima sur, son jóvenes que disfrutan de actividades en las cuales no tengan que interactuar con

muchas personas presencialmente, es por ello que habitúan navegar por internet y tratan de desenvolverse socialmente por este medio. Sienten que se les dificulta relacionarse y conectar con otras personas, además de sentirse torpes en actividades sociales; por ello y otras razones consideran que es importante concientizar y tratar este problema. Saben que mejorar sus habilidades sociales les va a permitir desempeñarse mejor en la vida y la consecución de sus objetivos; están dispuestos a cambiar sus hábitos y patrones de conducta como la rutina de actividades que suelen realizar.

Nicol es una joven de 17 años, estudiante de Diseño de interiores que además estudia inglés. Ella es dedicada a los quehaceres del hogar y es responsable con sus estudios superiores. Suele pasar tiempo conectada a internet y a las redes sociales, además juega videojuegos, es por estos medios que se siente cómoda para socializar y en las cuales ha logrado amistades valiosas. Vive con sus padres y siente que no tienen buena comunicación, pero entiende lo ocupados que pueden estar y lo importante de seguir sus consejos. Ella piensa que tiene dificultades para socializar, ha reflexionado en ello y sabe que la salud mental es algo importante; está consciente que es algo que puede mejorar y que la ha limitado a desenvolverse con plenitud. Finalmente le gustaría que haya un espacio virtual para que pueda mejorar sus problemas para socializar, en el que pueda interactuar con otros, formar relaciones valiosas y que pueda aprender en comunidad apoyado de la tecnología.

Los arquetipos fueron creados tomando como guía la información recopilada de los lienzos de investigación, además de las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones.

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son los adolescentes de 13 a 19 años de edad, quienes se ven más involucrados en la problemática debido a que pueden padecer conflictos, ansiedad, falta de comunicación, baja autoestima,

entre otras problemáticas que puede afectar a su futuro, careciendo además de empatía hasta el punto de volverlos violentos.

Sección 2 - Directos: En esta parte se hallan las personas con las cuales el adolescente ha formado un vínculo o tiene un contacto más directo con ellos. Encontramos a los padres, amigos, comunidad, psicólogos y maestros de las instituciones educativas.

Sección 3 - Indirectos: en este apartado se encuentran los sectores que no tienen un contacto directo con el adolescente tales como el estado, los policías, las cárceles y los centros de apoyo.

5.3 Cantidad de beneficiarios

El presente proyecto va enfocado a adolescentes de 13 a 19 años de Lima sur (aproximadamente 1 millón de adolescentes). Fueron escogidos según la delimitación social y la investigación, con el fin de ofrecer el servicio de una página web, fomentando tener una mejor socialización, comunicación y poder resolver conflictos pasivamente.

Propuesta de Valor

Para la realización de este punto se explicará mediante la aplicación de la herramienta del lienzo del modelo de negocio el cual fue empleado por primera vez en el año 2004 por el consultor suizo Alexander Osterwalder con la ayuda de Yves Pigneur con el fin de que diversos emprendedores tuvieran las herramientas básicas para poder llevar a cabo sus negocios de forma continua e interrumpida, de este modo entender los factores interno y externo que afectan su negocio, esta herramienta la constituye nueve sectores comenzando desde la propuesta de valor, la cual identificará el diferencial del producto, hasta el presupuesto el cual dará guía en los gastos a realizar y priorizar.

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

Propuesta de valor

6.1.1 Jóvenes y adolescentes:

Encuentra nuevos amigos: podrás interactuar en tiempo real con nuevas personas y amigos mediante tu teléfono o dispositivo móvil a la mano, conociendo a nueva gente con tus gustos y afines, compartiendo experiencias nunca vistas.

6.1.2 Empresas de entretenimiento:

si me divierto, no lo dejo: en el momento de que los adolescentes logren descubrir nuevas experiencias únicas y divertidas, empezaran asistir al local con más frecuentemente para revivir la misma experiencia una y otra vez logrando fidelizar a más clientes.

Segmento de clientes

6.2.1 Centrales

1 Jóvenes y adolescentes de 13 a 19 años, nivel socioeconómico de D y C (2,480 a 3,970) que viven en los distritos de Lima sur.

6.2.2 Directos

Padres de familia de 30 a 50 años, nivel socioeconómico de D y C (2,480 a 3,970) que viven en los distritos de Lima sur.

6.2.3. Indirectos

Psicólogos o especialistas de la salud mental centrados en casos de ansiedad social o problemas de comunicación.

Empresas de entretenimiento y/o recreaciones dirigidas para un público joven, tales como cines independientes, museos vanguardistas, parques recreativos, entre otros, con precios accesibles para todo

Canales

- Redes sociales

- Publicidad online
- Comunidades online
- Sitio web

Relación con los clientes

6.4.1-Publicidad prelanzamiento de la marca mediante las redes sociales o foros de videojuegos.

6.4.2 Motivacional y dinámico: se logrará mediante el estilo de ilustración que estará en la app, además de animarlos mediante las historias publicadas por el resto de los usuarios.

Actividades clave

Diseñar y definir el estilo gráfico.

Desarrollar con creatividad el contenido y las actividades que dispondrá la página web

Prototipar la web

Testear la web

Desarrollar la web

Recursos clave

- Diseñadores Gráficos y UX
- Ilustradores
- Computadoras
- Host y dominio

Aliados clave

- Empresas privadas de salud y entretenimiento.
- foros de videojuegos
- foros de padres

- alphabet inc.: compañía dueña del conglomerado de productos y servicios de Google, incluyendo a Google maps el cual es necesario para llevar a cabo la geolocalización en nuestro mapa virtual.

Fuentes de ingresos

- Ganancias por planes de suscripción mensual/anual.
- Auspicios de empresas privadas.
- Compra de materiales para la página.
- Promoción de anuncios publicitarios en la página a cambio de materiales.

Presupuestos

Tabla 1 *Inversión*

Materiales	Cantidad	Precio	Monto
Escritorios	4	S/ 130.00	S/ 520.00
Laptos	4	S/ 1,200.00	S/ 4,800.00
Sillas de oficina	4	S/ 180.00	S/ 720.00
Impresora	1	S/ 250.00	S/ 250.00
Lapiceros	12	S/ 0.45	S/ 5.40
Corrector	2	S/ 2.20	S/ 4.40
Borrador Office	2	S/ 4.00	S/ 8.00
Lapiz Grafito 2B	12	S/ 0.44	S/ 5.28
Papel (500 hojas)	2	S/ 13.00	S/ 26.00
Plumones para pizarra	4	S/ 6.00	S/ 24.00
Pizarra	1	S/ 70.00	S/ 70.00
Papelera	3	S/ 12.00	S/ 36.00
Programacion Web	1	S/ 3,300.00	S/ 3,300.00
INVERSION TOTAL			S/ 9,769.08

Tabla 2 *Alquileres*

ALQUILER	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Alquiler Mensual	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00
Locales Necesarios	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL ALQUILER	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 600.00

Tabla 3 Salarios administrativos

SALARIOS ADMINISTRATIVOS												
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Diseñador Grafico - Diego Cifuentes												
Número de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/ 2,200.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/ 2,750.00											
TOTAL MES	S/ 2,750.00											
Coordinador de Marketing - Luis Basilio												
Número de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/ 2,200.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/ 2,750.00											
TOTAL MES	S/ 2,750.00											
Coordinador de Ilustración - Claudia Acuache												
Número de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/ 1,500.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/ 1,875.00											
TOTAL MES	S/ 1,875.00											
Coordinador Comercial - Valeria Camargo												
Número de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/ 1,500.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/ 1,875.00											
TOTAL MES	S/ 1,875.00											
TOTAL SALARIOS ADMINISTRATIVOS / GERENCIALES	S/ 9,250.00											

Tabla 4 Gastos servicios

GASTOS SERVICIOS												
Item	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Luz	S/ 80.00	S/ 80.00	S/ 80.00	S/ 80.00								
Agua	S/ 50.00	S/ 50.00	S/ 50.00	S/ 50.00								
Telefono + Internet	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00								
TOTAL	S/ 230.00	S/ 230.00	S/ 230.00	S/ 230.00								

Tabla 5 Otros costos mensuales

OTROS COSTOS MENSUALES												
Materiales	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Hosting	S/ 16.00	S/ 16.00	S/ 16.00	S/ 16.00								
Hosting	S/ 16.00	S/ 16.00	S/ 16.00	S/ 16.00								
Dominio	S/ 4.00	S/ 4.00	S/ 4.00	S/ 4.00								
Publicidad Online	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00								
Pausa Publicitaria RRSS	S/ 200.00	S/ 200.00	S/ 200.00	S/ 200.00								
TOTAL	S/ 320.00	S/ 320.00	S/ 320.00	S/ 320.00								

Tabla 6 Ventas

VENTAS												
Rubro	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1. Suscripción anual	S/ 4,800.00	S/ 6,600.00	S/ 9,000.00	S/ 13,800.00	S/ 18,000.00	S/ 21,000.00	S/ 24,000.00	S/ 27,000.00	S/ 30,000.00	S/ 33,000.00	S/ 36,000.00	S/ 39,000.00
Precio Unitario	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00
Cantidad Vendidas	80	110	150	230	300	350	400	450	500	550	600	650
2. Suscripción mensual	S/ 700.00	S/ 840.00	S/ 1,260.00	S/ 1,750.00	S/ 2,240.00	S/ 2,730.00	S/ 3,010.00	S/ 3,430.00	S/ 3,850.00	S/ 4,130.00	S/ 4,550.00	S/ 4,900.00
Precio Unitario	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00	S/ 7.00
Cantidad Vendidas	100	120	180	250	320	390	430	490	550	590	650	700
3. Paquete de skins (artículos personalizables)	S/ 500.00	S/ 750.00	S/ 1,000.00	S/ 1,500.00	S/ 1,750.00	S/ 2,000.00	S/ 2,250.00	S/ 2,500.00	S/ 2,750.00	S/ 3,000.00	S/ 3,250.00	S/ 3,500.00
Precio Unitario	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00	S/ 5.00
Cantidad Vendidas	100	150	200	300	350	400	450	500	550	600	650	700
4. Promoción de anuncios publicitarios en la página a	S/ 600.00	S/ 60.00	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00	S/ 1,800.00	S/ 1,800.00	S/ 2,400.00	S/ 2,400.00	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00	S/ 3,600.00	S/ 3,600.00
Precio Unitario	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00	S/ 60.00
Cantidad Vendidas	10	10	20	20	30	30	40	40	50	50	60	60
5. Auspicios de empresas privadas.	S/ 300.00	S/ 500.00	S/ 600.00	S/ 600.00	S/ 700.00	S/ 700.00	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00	S/ 1,100.00	S/ 1,100.00	S/ 1,300.00	S/ 1,300.00
Precio Unitario	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00	S/ 100.00
Cantidad Vendidas	3	5	6	6	7	7	10	10	11	11	13	13
INGRESOS TOTALES	S/ 6,900.00	S/ 9,290.00	S/ 13,060.00	S/ 18,850.00	S/ 24,490.00	S/ 28,230.00	S/ 32,660.00	S/ 36,330.00	S/ 40,700.00	S/ 44,230.00	S/ 48,700.00	S/ 52,300.00

Tabla 7 Resultados

RESULTADOS												
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Ventas (Ingresos)	S/ 6,900.00	S/ 9,290.00	S/ 13,060.00	S/ 18,850.00	S/ 24,490.00	S/ 28,230.00	S/ 32,660.00	S/ 36,330.00	S/ 40,700.00	S/ 44,230.00	S/ 48,700.00	S/ 52,300.00
Costos Fijos - alquiler, internet, sueldos	-S/ 9,950.00											
Costos Variables - luz, agua, otros costos mensuales	-S/ 450.00											
Utilidad	-S/ 3,500.00	-S/ 1,110.00	S/ 2,660.00	S/ 8,450.00	S/ 14,090.00	S/ 17,830.00	S/ 22,260.00	S/ 25,930.00	S/ 30,300.00	S/ 33,830.00	S/ 38,300.00	S/ 41,900.00
Margen	-51%	-12%	20%	45%	58%	63%	68%	71%	74%	76%	79%	80%

Resultados

Se logró cumplir positivamente con el reto de innovación, porque se ha podido dar solución a la problemática de socialización en adolescentes de 13 a 19 años de Lima sur mediante “KAINEC” aplicativo en la cual podrás interactuar en tiempo real con nuevas personas y

amigos mediante tu dispositivo móvil a la mano, conociendo a personas afines a ti, que además viven y buscan superar la dificultad de mejorar sus habilidades sociales, compartiendo experiencias nunca vistas. Se logró validar el proyecto junto con personas reales del público objetivo elegido, en este caso adolescentes de 13 a 19 años que residen en Lima, mediante un focus group en el cual compartieron sus inquietudes y dieron sus puntos de vista respecto a “KAINEC”. En su mayoría los comentarios fueron positivos y expresaron su confianza con respecto a la solución propuesta, demostraron gran interés por saber más acerca del proyecto y mostraron disposición a compartir esta información con más adolescentes de sus entorno social y familiar.

Los resultados expuestos fueron posibles gracias a los talleres generativos que se llevaron a cabo junto adolescentes y personas relacionadas al panorama de la problemática. Donde se expuso a detalle sobre en qué consiste el proyecto y en el cual pudieron responder diversas preguntas planteadas para recolectar datos útiles para la investigación mediante encuestas antes y después de los talleres generativos, además de ello, se otorgó información general sobre la salud mental y los problemas que genera las dificultades para socializar. También, se realiza una encuesta puesta a disposición por diversos medios al público objetivo y relacionado, donde se pudo hacer un análisis sobre la información recolectada durante el proceso y recopilar, en su mayoría, comentarios positivos con respecto al proyecto, reafirmando que la página web propone un espacio innovador y confiable, que cumple con los objetivos de desarrollo sostenible elegido.

Conclusiones

Según las investigaciones realizadas a los agentes relacionados a la problemática se hallado que el vínculo familiar es un punto importante para desarrollar las habilidades sociales, sin embargo, si no se desarrolla adecuadamente podría causar que los adolescentes tengan

dificultades para socializar, esto desarrolla a largo plazo dificultades para él como la falta de confianza en sí mismo o la violencia a ciertas situaciones frente al resto.

Se llegó a la conclusión que la etapa de la infancia es la más fundamental en el desarrollo de la persona, ya que la manera y el ambiente en el que fueron criados es el reflejo de los actos y conductas de los jóvenes y adultos en la actualidad. Por esta razón, los padres de hoy en día necesitan llevar la crianza de sus hijos de una manera respetuosa para formar adultos sanos de modo que el patrón se siga repitiendo para tener una mejor sociedad.

Además, en conclusión, se halló según las entrevistas brindadas muchos de los adolescentes de NSE c y b sienten que perdieron parte de su infancia o fueron obligados a madurar de forma rápida para cumplir con las exigencias de los padres o cuidar de los hermanos menores, este cambio brusco afectó significativamente en sus vidas volviéndolas caóticas o desordenadas.

Otra conclusión importante encontrado en las entrevistas es que los adolescentes no son conscientes de su situación y de los problemas causados al resto de personas que están a su alrededor y los que sí, deciden ignorarla por miedo de qué dirán sus compañeros, amigos o padres, debido a que esta problemática es menospreciada por el resto de las personas, restando valor o importancia.

entonces para finalizar la solución a trabajar será una página web que ayude a socializar a los adolescentes, de este modo se planea lograr que sean abiertos y empáticos, si bien la solución tuvo una buena acogida por parte de los usuarios, la línea gráfica aún se debe mejorar, volviéndose más colorida y viva, transmitiendo la conectividad y empatía que queremos hacer llegar a nuestros clientes de manera efectiva.

Bibliografía

Amazon Web Services. (s.f). ¿Qué es el reconocimiento facial?. Aws.amazon.

<https://aws.amazon.com/es/what-is/facial-recognition/>

Barzanallana, R. (31 de marzo de 2019). Páginas web dinámicas. Um.

<https://www.um.es/docencia/barzana/DAWEB/2017-18/daweb-tema-13-paginas-web-dinamicas.html>

Benites, E. (2014) *Desarrollo e implementación de un dispositivo de navegación y sistema de ruteo con la actualización de un GPS parallax y un microchip PIC 16F628A, aplicado para ubicación de transporte y personas en zonas del país* [Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10398/1/UPS-GT001438.pdf>

Bernal, D. (2019). Comunicación familiar y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa de Lima Este [Trabajo de investigación, Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/2386>

Buyto. (s.f). Páginas web Estáticas - Que son y para qué sirven. Buyto.

<https://www.buyto.es/general-diseno-web/que-es-una-pagina-web-estatica-para-que-sirve-una-pagina-web-estatica.html>

Campos, E. E. H. (2022). Creación de Página Web Dinámicas con Website X Evolution.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6772/TRABAJO%20D%20INVESTIGACION%20-%20HUANCA%20CAMPOS%20EVELYN%20ELIZABETH%20-%20FAC.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Chac, A. (2020). *Difusión de noticias positivas mediante la plataforma web: Luciérnaga* [, Universidad de Lima]. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/12180>

Cortes, F. (2019). Dificultades interpersonales y adicción a las redes sociales en adolescentes escolares de Lima [Tesis, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)].
<http://hdl.handle.net/10757/625727>

Crehana. (21 de junio de 2022). 10 características de una página web exitosa que no pueden faltar en tu sitio. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/caracteristicas-de-pagina-web/>

Cultura SEO. (s.f). Qué son los buscadores web y tipos de motores de búsqueda en Internet. Culturaseo. <https://culturaseo.com/jergario/buscadores-web/>

Diccionario de la Real Academia Española. (2021). Blog. Dle.rae.es. <https://dle.rae.es/>

Emred Consulting. (17 de febrero de 2014). ¿Qué es el diseño responsive o adaptativo?. Emred. <https://www.emred.com/que-es-el-diseno-responsive-o-adaptativo/>

Escuela Superior de Diseño de Barcelona (2019). ¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve? <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Euroinnova International Online Education. (s.f). Qué son las páginas web educativas. Euroinnova. <https://www.euroinnova.pe/blog/que-son-las-paginas-web-educativas>

Gómez Ortiz, O., Zea, R., Ortega Ruiz, R., & Romera, E. M. (2020). Percepción y motivación social: elementos predictores de la ansiedad y el ajuste social en adolescentes.

Gutierrez, C. Lara, R. (2022) *Generador de páginas web a partir del reconocimiento de patrones de Wireframes* [Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].

HostGator. (20 de abril de 2020). ¿Vale crear un sitio web de noticias? Conoce las ventajas de incursionar. Hostgator. <https://www.hostgator.mx/blog/crear-sitio-web-de-noticias/>
<https://correspondenciasy analisis.com/wp-content/uploads/2018/11/14.pdf>

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/660463/Gutierrez_VC.pdf?sequence=3&isAllowed=y

https://tejedorpublicitario.com/partes-de-una-pagina-web-y-estructuras/#Cuerpo_Body

<https://www.nordenestudio.es/2019/10/23/estructura-de-una-pagina-web/>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales 2019*.

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/presentacion_enares_2019.pdf

Medranda, N. Palacios, V. Moromenacho, T. (2018) *Los mapas interactivos, herramientas para la participación ciudadana* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

Moodle. (16 de julio de 2019). Actividad de wiki. Docs.moodle.org.

https://docs.moodle.org/all/es/Actividad_de_wiki#:~:text=Un%20wiki%20es%20una%20colecci%C3%B3n,wiki%20empieza%20con%20una%20portada

Norden Estudio (2019) Estructura de una página web

Pacherres Muñoz, L. R. (2018). Páginas web Introducción, conceptos, creación de sitios

Web, diseño de páginas WEB, herramientas para generar páginas WEB, tipos, principales funciones, aplicaciones.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5006/P%c3%a1ginas%20web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Prieto, M. (2022). *Propuesta de una página web como estrategia de periodismo digital para la difusión de las artes visuales en Lambayeque* [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/5083>

Psicología educativa: revista de los psicólogos de la educación.

Repetto, P. H. (2013). Impacto de las tecnologías de la información y comunicación.

Pediatría Integral, 686-693.

Salago Creative. (22 de marzo de 2021). 4 tipos de páginas web corporativas. Salagocreative.

<https://salagocreative.com/tipos-de-web-corporativas/#:~:text=La%20p%C3%A1gina%20web%20corporativa%20es,negocio%20en%20el%20marketing%20online.>

Soache-Soache, J. T., Ospina-Osorio, J. M., Córdoba-Flórez, J. S., & Herrera-Toro, L. T.

(2022). Diseño de una aplicación de apoyo a la intervención psicológica de la ansiedad social.

Tejedor, K. (2021) Partes de una página web y mejores estructuras para vender

Urquiza, M. (2016). *Propuesta para incrementar la visibilidad de un sitio web aplicando técnicas de posicionamiento que permitan mejorar el ranking en los resultados de búsqueda de Google* [Universidad Nacional de San Agustín].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5697/ISMurabmc.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Vargas, G., & del Rocío, S. (2021). Clima social familiar y ansiedad social en adolescentes de la ciudad de Chiclayo, 2020.

Anexos