

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



DISCOURSE

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

AUTOR:

JUNIOR DANIEL AHUMADA RODRIGUEZ
(<https://orcid.org/0009-0009-0583-0314>)

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

AUTOR:

CRISTIAN GUILLERMO ARAINDIA CACERES
(<https://orcid.org/0009-0000-0919-8277>)

Asesor

SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS
(<https://orcid.org/0000-0002-1819-059X>)

Lima - Perú
2024

PAPER NAME

**DISCOURSE - T INNOV - CRISTIAN GUILL
ERMO ARAINDIA CACERES.pdf**

AUTHOR

-

WORD COUNT

15137 Words

CHARACTER COUNT

83534 Characters

PAGE COUNT

132 Pages

FILE SIZE

18.3MB

SUBMISSION DATE

May 14, 2024 1:20 AM GMT-5

REPORT DATE

May 14, 2024 1:23 AM GMT-5**● 16% Overall Similarity**

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

- 12% Internet database
- 6% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 12% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Discourse se plantea en el contexto. El objetivo es garantizar que todas las mujeres y hombres, incluyendo a jóvenes y personas con discapacidad, puedan obtener empleo completo y productivo, así como trabajo digno, dándole solución al problema de salud y bienestar social y a su vez teniendo como principal actividad económica actividades profesionales, científicas y técnicas.

Se busca abordar la alta tasa de desempleo que enfrentan las personas con discapacidad motora de 20 a 35 años en Lima Metropolitana, que conlleva a tener en el Perú al 73% de la población con discapacidad sin trabajo, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes adultos de 20 a 35 años en los hogares de Lima Metropolitana del sector socioeconómico c y d.

Se emplearon técnicas de resolución creativa de problemas basadas en *Design Thinking*, centradas en el usuario, y *Lean Startup* para facilitar la implementación de los resultados. Estas metodologías incluyen la colaboración y el pensamiento visual como elementos clave de nuestro público objetivo, como la técnica de crear arquetipos y validar con los usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, *canvas* de propuesta de valor, para visualizar si la propuesta alivia los dolores del arquetipo y a su vez si cumple con los beneficios esperados, *canvas* de modelo de negocio que permita definir puntos claves como los aliados claves, recursos claves, fuentes de ingreso, entre otros, dentro de las herramientas más resaltantes.

La solución innovadora presentada, en forma de propuesta de valor, se basa en potenciar sus conocimientos y habilidades de diseño gráfico, ofimática a través de un sistema de recompensas gamificado, logrando un aprendizaje dinámico para que puedan obtener mejores puestos laborales utilizando una plataforma *web* como canal, que busca potenciar los conocimientos mediante cursos básicos y así lograr tener un perfil más atractivo para las empresas.

Asimismo, en el ámbito económico, se optó por utilizar como modelo de sostenibilidad el modelo *freemium*, es decir, ofrecer un servicio en dos modalidades: básica y premium. La básica cubre las principales necesidades, pero tiene algunas limitaciones, normalmente gratuita y lleva publicidad. La *premium* ofrece ventajas e incentivos frente a la gratuita, todas las funcionalidades y no tiene publicidad.

Finalmente, en el ámbito social, se destaca el impacto positivo que se logrará al insertar a personas con discapacidad motora al mercado laboral. Se diseñó un prototipo de interacción para la experimentación del uso del aplicativo y nivel de aceptación por parte

de los participantes. Se realizó la validación con 5 personas dentro del rango de edad entre 20 a 35 años. El enfoque se centró en comprender la interacción de los usuarios y sus experiencias al desarrollar los cursos. Se evaluó la aceptación de la estructura, el diseño y su practicidad. Tras la participación utilizando la plataforma *web*, se observó un nivel de aceptación del 80% por parte de las personas que pudieron testear la plataforma. Se concluye que la solución propuesta, basada en la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de *Design Thinking* y *Lean Startup*, se orienta hacia la maximización del valor para el usuario.

Esta estrategia busca no solo abordar las necesidades identificadas, sino también promover la innovación continua y la adaptación ágil a los cambios del entorno. Fue efectiva en la incorporación de nuevos canales para potenciar las habilidades y conocimientos de personas con discapacidad motora entre 20 y 35 años en Lima Metropolitana.