

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



**CREACIÓN DE UN APLICATIVO MÓVIL PARA EMPLEOS  
EVENTUALES A PERSONAS SIN PROFESIÓN EN SAN BORJA.**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en la carrera de  
**Arquitectura de interiores**

**AUTOR:**

**Luz de los Ángeles Castillo Pita**

(0009-0005-3484-9840)

Asesor

**Milagros Isabel Ibáñez Otero**

(0009-0002-4590-1702)

Lima-Perú

**Abril, 2024**

## PAPER NAME

CREACI%**C3%93N** DE UN APLICATIVO M  
%**C3%93VIL** PARA EMPLEOS EVENTUAL  
ES A PERSONAS SIN PROFESI%**C3%93N**  
EN SAN BORJA - T\_INVEST - LUZ DE LOS  
ANGELES CASTILLO PITA.pdf

## AUTHOR

-

## WORD COUNT

**4423 Words**

## CHARACTER COUNT

**25296 Characters**

## PAGE COUNT

**23 Pages**

## FILE SIZE

**828.4KB**

## SUBMISSION DATE

**Jun 8, 2024 11:26 PM GMT-5**

## REPORT DATE

**Jun 8, 2024 11:26 PM GMT-5**

### ● 14% Overall Similarity

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

- 13% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 7% Submitted Works database

### ● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

### **Resumen del Trabajo de Investigación**

El presente proyecto innovador propone crear y lanzar una aplicación móvil que funcione como alternativa viable para aquellas personas que no tienen una profesión.

La metodología Toulouse Thinking, la cual, a través de sus fases de investigación, ideación, desarrollo y transferencia, ha permitido encontrar una solución innovadora a la presente problemática. El público objetivo son personas sin profesión entre 30 y 70 años que buscan tener un ingreso extra y cuentan con habilidades que les permiten desempeñarse en algún área laboral que nuestro aplicativo ofrezca inicialmente en el distrito de San Borja.

La aplicación ha sido bien recibida por el público objetivo, ya que satisface una necesidad real y no atendida en el mercado peruano: empleos eventuales para personas sin una profesión.

**Palabras clave:** Aplicación móvil, ingresos extra, inclusión, innovación, empleo.

## TABLA DE CONTENIDO

### Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema.....	5
2. Justificación.....	5
2.1. Justificación Social .....	6
2.2. Justificación Práctica.....	6
2.3. Justificación Metodológica.....	6
3. Reto de Innovación.....	7
4. Sustento teórico.....	8
4.1 Estudios previos.....	8
4.2 Marco teórico.....	10
5. Beneficiarios.....	11
5.1 Directos.....	10
5.2 Indirectos.....	10
6. Propuesta de valor.....	13
6.1 Propuesta de valor.....	13
6.2 Segmento de clientes.....	13
6.3 Canales.....	13
6.4 Relación con los clientes.....	13
6.5 Actividades clave.....	14
6.6 Recursos clave.....	14
6.7 Aliados clave.....	14
6.8 Fuentes de ingreso.....	14
6.9 Presupuesto.....	14
7. Resultados.....	16
8. Conclusiones.....	17
9. Bibliografía.....	17
10. Anexos.....	22
10.1 Anexo 1.....	22

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Tabla de recursos tecnológicos para la aplicación</i> .....	10
Tabla 2. <i>Tabla de ingresos mensuales</i> .....	14
Tabla 3. <i>Tabla de inversión inicial</i> .....	15
Tabla 4. <i>Tabla de inversión mensual</i> .....	16

## **1. Contextualización del Problema**

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI,2024), reveló el 9 de mayo de 2024 los datos oficiales sobre la pobreza monetaria en Perú durante el 2023. Estos datos revelan que, lamentablemente, la pobreza monetaria en el país experimentó un aumento durante el año pasado, afectando al 29% de la población, equivalente a más de 9 millones de personas. Dentro de este grupo, un 5,7% se encuentra en situación de pobreza extrema, mientras que un 23,3% vive en pobreza no extrema.

En 2023, la pobreza extrema en Perú alcanzó niveles alarmantes, afectando al 5,7% de la población. En comparación con 2022, cuando la pobreza extrema era del 5,0%, este año se ha producido un aumento del 0,7%.

La cantidad de personas en extrema pobreza experimentó un alza de más de 249 mil entre 2022 y 2023.

Además, hay que destacar que, a comparación con los niveles prepandemia de 2019, la pobreza extrema ha experimentado un incremento del 2,8%, pasando del 2,9% en 2019 al 5,7% en 2023.

En 2023, el gasto real mensual por habitante fue de S/ 866, lo que representa una reducción del 0,7% en comparación con 2022 (S/ 872). Cabe destacar que en Lima Metropolitana y Callao la caída del gasto fue del 0,4%. En las demás zonas urbanas, el gasto se redujo un 1,8%, de S/ 935 a S/ 917. Sin embargo, en las áreas rurales, el gasto aumentó un 1,4%, subiendo de S/ 561 a S/ 569.

## **2. Justificación**

El presente estudio tiene como propósito abordar una problemática de gran impacto en la sociedad peruana, quienes enfrentan dificultad en encontrar trabajo en un rubro que les apasiona por falta de un título profesional. Por esta razón, se plantea la creación de un aplicativo móvil llamada Llamkay.

## **2.1. Justificación social**

Según INEI (2022) reveló que solo el 12.52% de la población peruana tiene educación superior completa.

Por esta razón, la investigación se ha decidido enfocar en personas calificadas inicialmente en San Borja a las cuales se les brindará una solución para que puedan conseguir un empleo sin necesidad de contar con experiencia y/o un estudio previo.

Los usuarios se verán beneficiados ya que podrán establecerse mejor económicamente y así darle calidad de vida a su familia (estudios, alimentación, hogar).

## **2.2. Justificación práctica**

La investigación se realiza porque existe la necesidad de ayudar al sector de la población que no tiene una profesión y se les dificulta encontrar trabajo en un sector que les apasione.

Según la revista Forbes Perú (2022) una encuesta realizada a un grupo de peruanos revela que las principales razones por las que considerarían renunciar a su trabajo actual son la falta de oportunidades de crecimiento (39%) y los bajos salarios (14%). Un 11% adicional mencionó el mal ambiente laboral como un factor determinante.

## **2.3. Justificación metodológica**

La propuesta que se plantea busca contrarrestar los efectos del desempleo, la escasez de oportunidades laborales para personas que no cuenten con estudios profesionales, creando una aplicación móvil, con el objetivo de proponer una solución innovadora; para realizar este estudio, se empleó la metodología Toulouse Thinking, la cual incluyó la realización de 40 encuestas y 6 entrevistas. Por medio se reveló la necesidad de una herramienta que ofrezca oportunidades de trabajo temporal en diversos campos de interés. La aplicación ofrece una

interfaz simple y amigable que apoya a las personas adultas, además proporciona valoraciones por el desempeño del trabajo realizado y recomendaciones para futuros trabajos.

Entre los beneficios está el poder generar un ingreso realizando labores que no requieran de un título profesional sino más las habilidades del usuario. El valor agregado es ayudar a la gente sin profesión a conseguir un empleo momentáneo sin necesidad de tener un título profesional.

### **3. Reto de innovación**

Crear una aplicación móvil para empleos eventuales a personas sin profesión en San Borja, en el año 2024.

3.1. Pregunta General: ¿De qué manera a través del reto de innovación se puede apoyar a las personas desempleadas brindándoles un trabajo bien remunerado en el distrito de San Borja?

P1: ¿Cuáles son las necesidades del beneficiario que se cubrirá en la creación de la aplicación?

P2: ¿Qué recursos se van a utilizar para la creación de la aplicación?

P3: ¿De qué manera se puede generar el impacto de esta aplicación en los distritos aledaños?

3.2. Objetivos:

Objetivo general: Diseñar una aplicación para personas desempleadas

O1: Determinar las necesidades que se cubrirán en la creación de la aplicación.

O2: Determinar los recursos que se van a implementar en el desarrollo de la aplicación.

O3: Determinar qué impacto va a generar el desarrollo de la aplicación en los distritos aledaños.

## **4. Sustento Teórico**

### **4.1. Estudios previos**

Juan Pablo Camargo Lasso (2021). Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de Ingeniero de Sistemas. Universidad El Bosque Programa de Ingeniería de Sistemas Facultad de Ingeniería Bogotá, 2021.

El proyecto se logró con éxito al lograr desarrollar el producto mínimo viable del artefacto propuesto como solución a la problemática planteada. Dicho artefacto, en forma de aplicación, se perfila como una herramienta idónea que se ajusta a la perfección a la idea de negocio y a los requerimientos técnicos establecidos.

Las aplicaciones más grandes del mundo están construidas sobre este lenguaje (tecnológico), se anticipa que la aplicación tendrá una gran demanda en el futuro, lo que exigirá recursos adicionales para atender a todas las solicitudes.

Ignacio Agüero Salcines (2021) Máster universitario de Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles (2021). Uno de los aspectos clave que distingue a esta aplicación de las anteriores radica en su capacidad para simular el mecanismo de recomendaciones y la interacción de los usuarios en su rutina diaria para compartir información. El objetivo principal de la aplicación es modificar el proceso tradicional de publicación, captación y selección de empleo, asemejándose más a la realidad mediante recomendaciones de contactos y conexiones basadas en experiencias laborales previas, entre otros criterios. El enfoque central de este proyecto es crear una aplicación móvil que se publicará posteriormente en la Play Store una aplicación de búsqueda de empleo que ofrezca a los usuarios un enfoque diferente para buscar y ofrecer oportunidades laborales, además de gestionar su historial laboral a través de un calendario integrado.

Hermosilla et al. (2023). Análisis corporativo entre enfoques de desarrollo para las aplicaciones móviles. Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar.

Esta investigación concluye que existe una amplia variedad de sistemas operativos, lo que dificulta y encarece el desarrollo de aplicaciones tradicionales. En este contexto, surge la pregunta: ¿son las aplicaciones híbridas una alternativa viable a las aplicaciones nativas en términos de usabilidad y desarrollo? La respuesta es sí, en general. Sin embargo, en algunos casos, las aplicaciones híbridas pueden presentar limitaciones en cuanto a rendimiento y apariencia, por lo que una aplicación nativa podría ser la mejor opción.

Arrascue et al. (2021). Aplicativos móviles: incorporación en procesos de enseñanza en tiempos de covid-19. Revista Venezolana de gerencia.

Como objetivo se analiza el papel de la mensajería instantánea, particularmente WhatsApp, en la educación durante la pandemia. Si bien se reconocen sus beneficios para el aprendizaje, también se resalta la existencia de brechas digitales significativas en cuanto al acceso a la tecnología y las habilidades para usarla.

Carlos Eduardo, Morales Pinzon (2021). A.B.E.P Aplicativo de búsqueda de empleos y prácticas. El objetivo es ayudar a los graduados o a las personas que no tengan experiencia a que obtengan un trabajo en el cual puedan obtener un trabajo en el que puedan acumular experiencia y conocimientos para empezar a competir en el mundo profesional.

Esta aplicación facilita a las empresas la publicación de ofertas de trabajo y la gestión de los candidatos. Las personas que deseen postular solo tendrán que bajar el aplicativo móvil y crear una cuenta para poder ver las opciones de empleos que hay.

Como resultado del proyecto se va a obtener una plataforma funcional compuesta por un aplicativo web y uno móvil, con la diferencia de que el aplicativo móvil solo será para uso específico por los estudiantes. También es importante saber que la plataforma estará conectada en tiempo real a una base de datos.

## **4.2.Marco teórico**

### **4.2.1 Creación de una aplicación móvil**

Las aplicaciones móviles son herramientas indispensables en nuestros dispositivos inteligentes, pues nos permiten realizar una gran variedad de tareas de manera rápida y práctica.

Según Brendon V. Ridge (2021), el principal propósito de una aplicación móvil es brindar a los usuarios una interacción impecable y placentera con sus dispositivos. Esto implica implementar una interfaz que sea simple y que no requiera de conocimientos técnicos para su uso. Además, las aplicaciones móviles se esfuerzan por proporcionar contenido relevante y personalizado según las preferencias y gustos específicos de cada usuario.

#### 4.2.2 Conceptualización de un aplicativo móvil

Luis Herazo. (2022). Explica que las aplicaciones móviles, o apps, son programas informáticos creados para funcionar en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. Cada aplicación tiene un propósito específico y definido, como juegos, calculadoras o navegadores web.

#### 4.2.3 Recursos Tecnológicos

Tabla 1

*Tabla de recursos tecnológicos para la aplicación*

Equipo	Características	Cantidad
Smartphone	Sistema operativo Android (versión 10) o sistema IOS	1
Teléfono	Iphone o Android	1
Señal	Contar con red de internet, señal para llamadas	1

Cámara	El dispositivo debe tener cámara frontal como la cámara trasera	1
--------	---	---

---

#### **4.2.4 Importancia de crear un aplicativo móvil que permite generar ingresos extra a personas calificadas:**

El aplicativo móvil “Llamkay” (trabajo en quechua) es importante porque se enfoca en ayudar a las personas que no tienen profesión ni título, pero tienen habilidades en base a su experiencia. Al tener como ubicación principal el distrito de San Borja, tiene como propósito expandirse en Lima Metropolitana. “Llamkay” tiene como objetivo buscar distintos empleos esporádicos que ayuden a incrementar los ingresos de las personas que, por pandemia, o por otras circunstancias se quedaron sin empleo, pero con los recursos a su disposición.

### **5. Beneficiarios**

#### **5.1 Directos**

Esta aplicación está enfocada en personas adultas que no cuentan con una profesión o personas que después de la pandemia perdieron sus trabajos, pero cuentan con los recursos necesarios para un empleo, este grupo de personas no poseen con un título profesional, pero cuentan con mucha experiencia ganada en tantos años. El nivel socioeconómico de estas personas es entre C - D de 30 a 70 años que buscan un ingreso extra en un empleo eventual.

#### **5.2 Indirectos**

Los beneficiarios indirectos son aquellas personas que no cuentan con una profesión ni recursos, pero con experiencias en distintos centros de trabajo. Estas personas contarán con los mismos beneficios dentro de la aplicación.

##### **5.2.1 Arquetipo del cliente**

Los beneficiarios son personas adultas de 30 a 70 años que buscan un ingreso extra en un empleo eventual y residen en Lima Metropolitana. Son adultos que no cuentan con una vocación, sin embargo, tienen ganas de salir adelante y superarse aprovechando las horas libres para ganar un ingreso económico extra. Carolina tiene 38 años, trabajó en una fábrica costurera por 7 años que finalmente cerró a causa de la pandemia. Ella todavía cuenta con su máquina de coser en buen estado, ya que le ha estado enseñando a su sobrina a confeccionar distintas prendas. Ella trabaja en un mercado vendiendo accesorios a medio tiempo.

Finalmente ella busca un trabajo donde valoren sus habilidades de costura. Los arquetipos se crearon utilizando toda la información obtenida de los estudios realizados en los lienzos de investigación, junto con las entrevistas, encuestas y el mapa de actores, el cual se dividió en tres partes:

### **5.2.2 Mapa de Actores**

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son las personas adultas de 30 a 70 años que no cuentan con una profesión serán los beneficiarios de la solución que se plantea. Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las personas que son más directas a los beneficiados. Encontramos a los hijos, amigos, familia y los empleadores. Sección 3 - Indirectos: En esta sección están los que son los creadores de la aplicación quienes no mantienen un contacto directo con el público elegido.

### **5.2.3 Cantidad de Beneficiarios**

El presente proyecto va enfocado a personas adultas de 30 a 70 años de Lima Metropolitana. Fueron escogidas según la investigación, con el fin de que se utilice esta aplicación, fomentando el empleo productivo. También se espera que la aplicación se amplíe a más distritos de Lima.

## **6. Propuesta de Valor**

Aplicativo móvil para empleos eventuales a personas sin profesión Propuesta de valor

### **6.1. Propuesta de Valor**

La aplicación ofrece una alternativa real para personas desempleadas, especialmente de mayor edad, que buscan oportunidades de generar ingresos de manera formal y honesta. Esta plataforma está diseñada para ser fácil e intuitiva a la hora de utilizarla, incluso para personas con poca experiencia en tecnología. Ofreceremos una amplia gama de trabajos en diferentes sectores, lo que aumenta las posibilidades de encontrar una opción adecuada para cada usuario.

### **6.2. Segmento de Clientes**

Esta iniciativa está dirigida a personas de entre 30 y 70 años que buscan generar ingresos extra y tienen las habilidades necesarias para trabajar en el área que les apasiona.

### **6.3. Canales**

Se emplea el uso de diversas RRSS (Facebook, Instagram, Twitter, etc.) con el fin de llegar a un público amplio y diverso. También publicidad en vallas publicitarias ubicadas en puntos estratégicos y participación en ferias emprendedoras para promocionar la aplicación y sus beneficios.

### **6.4. Relación con los clientes**

Para optimizar la experiencia del usuario, se implementarán dos nuevas funciones: un chat directo entre clientes y trabajadores para agilizar la comunicación, la gestión de tareas y un sistema de reseñas donde los clientes podrán calificar el desempeño de los trabajadores, generando confianza y transparencia dentro de la plataforma. Además, se incorporará un asesor virtual para brindar asistencia a los usuarios y resolver cualquier duda que puedan tener sobre la aplicación.

### **6.5. Actividades Clave**

Se empleará un botón de ayuda el cual será un guía que ayude al usuario a explorar a través de la aplicación en caso de que no comprenda alguna función en particular logrando así una experiencia supervisada e interactiva.

### **6.6. Recursos clave**

Aplicación móvil robusta y fácil de usar, base de datos actualizada con ofertas de empleo de diversas empresas y sectores, equipo de profesionales capacitados en atención al cliente, desarrollo de software y marketing digital. Por último, alianzas estratégicas con organizaciones sin fines de lucro, empresas e instituciones gubernamentales.

### **6.7. Aliados clave**

Municipalidades locales para ampliar el alcance de la aplicación y conectar con potenciales empleadores, empresas privadas que buscan talento y estén comprometidas con la inclusión laboral y organizaciones sin fines de lucro que puedan apoyar a personas desempleadas.

### **6.8. Fuentes de ingresos**

Desarrollo y mantenimiento de la plataforma tecnológica, publicidad y marketing para promocionar la aplicación, salarios y beneficios del equipo de trabajo, costos asociados a la atención al cliente y soporte técnico y alianzas estratégicas con empresas y organizaciones.

Tabla 2

*Tabla de ingresos mensual*

<b>Presupuesto de Inversión Mensual</b>				
	<b>Unidad</b>	<b>P.unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Parcial</b>
<b>1 INGRESO SUSCRIPCIÓN</b>				
1.1 Suscripción por empleado urgente	Persona	s/.8.00	20	160.00
<b>2 INGRESO POR PUBLICIDADES</b>				
<b>DENTRO DE LA APP</b>				

2.1 Suscripción mensual básica	Persona	s/.450.00	1	450.00
<b>3. INGRESO POR COMISIONES EN LA</b>				
APP				
3.1 Empleador	Mensual	s/. 10.00	20	200.00
3.2 Empleado	Mensual	s/. 8.00	20	160
				<b>Costo Total: s/. 970.00</b>

## 6.9. Presupuestos

Tabla 3

*Tabla de inversión inicial*

<b>Presupuesto de Inversión Inicial</b>				
	<b>Unidad</b>	<b>P.unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Parcial</b>
<b>1 HERRAMIENTAS DE TRABAJO</b>				
1.1 Laptop	Único	s/. 2,838.00	1	2,838.00
<b>2 PERSONAL DE TRABAJO</b>				
2.1 Programador	Persona	s/. 2,300.00	1	2,300.00
2.2 Diseñador	Persona	s/. 1,500.00	1	1,500.00
<b>3 SERVICIOS</b>				
3.1. Internet	Mensual	s/. 100.00	1	100.00
3.2 Luz	Mensual	s/. 200.00	1	200.00
3.3 Hosting	Mensual	s/. 300.00	1	300.00
3.4 Servicios de diseño	Mensual	s/. 250.00	1	250.00
<b>4 PLATAFORMA Y/O REDES</b>				

4.1 Licenciamiento de Appstore	Empresa	s/. 370.00	1	370.00
4.2 Licenciamiento de Playstore	Empresa	s/. 84.00	1	84.00
4.3 Dominio	Empresa	s/.140.00	1	140.00
4.4 Servicio de Marketing	Empresa	s/. 500.00	1	500.00
				<b>Costo Total: s/. 8,582.00</b>

Tabla 4

*Tabla de inversión mensual*

<b>Presupuesto de Inversión Mensual</b>				
	<b>Unidad</b>	<b>P.unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Parcial</b>
<b>1 PERSONAL DE TRABAJO</b>				
1.1 Desarrollador web	Mensual	s/.500.00	1	500.00
<b>2 SERVICIOS</b>				
2.1 Internet	Mensual	s/. 100.00	1	100.00
2.2 Luz	Mensual	s/. 200.00	1	200.00
2.3 Hosting	Mensual	s/. 300.00	1	300.00
2.4 Mantenimiento	Mensual	s/. 600.00	1	600.00
<b>3 PLATAFORMA Y/O REDES</b>				
3.1 Pautas de meta	Empresa	s/. 500.00	1	500.00
3.2 Servicio de Marketing	Empresa	s/. 300.00	1	300.00
				<b>Costo Total: s/. 2,500.00</b>

## **7. Resultados**

El reto de innovación se superó con éxito, debido a que se dio una solución a la problemática de cómo las personas desempleadas podrían generar un ingreso extra

dependiendo de las habilidades y recursos que ellos poseen. Esto mediante “Llamkay”  
Aplicación móvil para empleos eventuales a personas sin profesión.

Se logró validar el proyecto con personas reales del público escogido, en este caso a personas entre 30 a 70 años, sin una profesión mediante un focus group. Las respuestas fueron en su totalidad positivas, y ayudarán mucho a ellos mismos y a conocidos ya que no existe una aplicación similar en Lima Metropolitana.

También se realizó una encuesta virtual compartida por diversas redes sociales, a personas mayores a 18 años, donde se concluyó que disminuiría la explotación laboral y se obtuvo comentarios positivos hacia la aplicación, reafirmando que la idea de negocio es innovadora y cumple con los objetivos de desarrollo sostenible elegido.

## **8. Conclusiones**

La investigación realizada identifica que es necesario un aplicativo móvil para promover el trabajo ya que ayudaría a muchas personas cualificadas (que no poseen estudios, pero cuentan con habilidades). Es fundamental contar con un smartphone de gama baja en adelante, para que la aplicación pueda ser utilizada. Finalmente se ha dado a conocer el interés positivo de los usuarios por este aplicativo reflejadas en las encuestas realizadas.

Reforzando la creación de un aplicativo móvil para empleos eventuales para personas sin profesión en San Borja.

## **9. Bibliografía**

Abad, P y Huertas, J. (2024). *Perú: Ovación de la pobreza monetaria 2014 -2023*.

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6324788/5558423-peru-evolucion-de-la-pobreza-monetaria-2014-2023%282%29.pdf?v=1715270959>

Agüero, I. (2021). *Desarrollo de una aplicación de búsqueda de empleo: Art&Job* [Tesis de maestría, Universitat Orbeta Catalunya], Repositorio UOC.

<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/137988/6/amunozcuaTFM1221memoria.pdf>

Alargo, G. (2020). Covid 19: Desempleo, desigualdad y precarización en el Perú 2020-2030.

*Oxfam* 2022. <https://peru.oxfam.org/lo-último/publicaciones/covid-19-desempleo-desigualdad-y-precarizacion-en-el-peru-2020-2030>

Arcondo, Z. Vivaz, V y Tenorio, D. (2021). *Informe anual de desempleo de la población adulta mayor en el Perú*.

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4081362/PAM%202021.pdf>

Arrascue, E. Gutiérrez, J. Morales, H. Valenzuela, A (2021). Aplicaciones móviles:

incorporación en procesos de enseñanza en tiempos de covid-19. *Revista Venezolana de Gerencia* (26)93.

<https://www.redalyc.org/journal/290/29066223005/29066223005.pdf>

Bellón, A. (2020). ¿Por qué son tan importantes las redes sociales para encontrar empleo?

*Business Revista Digital*.

<https://www.escueladenegociosydireccion.com/revista/business/rr-hh/por-que-son-tan-importantes-las-redes-sociales-para-encontrar-empleo/>

Blasco, H. (2021). El impacto de las redes sociales en las personas y en la sociedad: redes

sociales, redil social, ¿o telaraña? *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (49). <https://doi.org/10.15366/tarbiya2021.49.007>

Calderón. C. (2018). *El comercio informal de los vendedores ambulantes del mercado Santa*

*Celia produce la evasión de impuestos al estado. Cutervo 2016*. [Tesis de maestría, Universidad Señor de Sipán], Repositorio USS.

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5355/Salazar%20Goicochea%20%26%20Vargas%20Fustamante.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Camargo, J. (2021). *Aplicación informática para la búsqueda de empleos de corto tiempo*.

[Tesis de maestría, Universidad el Bosque], Repositorio UEB.

<https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/af5812c0-f9ae-4233-b88d-638733c086d2/content>

Comex Perú. (2022, agosto 26). Empleo Informal: 18 departamentos en el país superan la tasa promedio nacional del 768%. *Comex Perú*.

[https://www.comexperu.org.pe/articulo/empleo-informal-18-departamentos-en-el-pais-superan-la-tasa-promedio-nacional-del-](https://www.comexperu.org.pe/articulo/empleo-informal-18-departamentos-en-el-pais-superan-la-tasa-promedio-nacional-del-768#:~:text=De%20acuerdo%20con%20el%20último,17.2%25%20con%20respecto%20a%202020.)

[768#:~:text=De%20acuerdo%20con%20el%20último,17.2%25%20con%20respecto%20a%202020.](https://www.comexperu.org.pe/articulo/empleo-informal-18-departamentos-en-el-pais-superan-la-tasa-promedio-nacional-del-768#:~:text=De%20acuerdo%20con%20el%20último,17.2%25%20con%20respecto%20a%202020.)

Capital Humano. (2022, 19 de julio). *El 55% de los peruanos quiere renunciar a su trabajo*

Forbes Perú <https://forbes.pe/capital-humano/2022-07-19/el-55-de-los-peruanos-quiere-renunciar-a-su-trabajo-segun-una-encuesta-de-bumeran>

Gómez, L. y Orozco, V. (2019). *Desarrollo de un prototipo de Aplicación web que permita la extracción de ofertas laborales de las principales plataformas que postulan empleos en la región caribe, usando la técnica web SCRAPING*. [Tesis de pregrado,

Universidad del Sinú], Repositorio UNISINÚ.

[http://repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/94/1.%20Proyecto%20de%20Grado%20II%20%20WEB%20SCRAPING\\_FINAL.pdf?s](http://repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/94/1.%20Proyecto%20de%20Grado%20II%20%20WEB%20SCRAPING_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
[equence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unisinucartagena.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/94/1.%20Proyecto%20de%20Grado%20II%20%20WEB%20SCRAPING_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Huamantingo, R. (2018). *Aplicación móvil multiplataforma, para la publicación de anuncios de oferta y demanda laboral en tiempo real*. [Tesis de maestría, Universidad

Nacional José María Arguedas], Repositorio UNAJMA.

[https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/326/Ricardo\\_Richard\\_Tesis\\_Bachiller\\_2018.pdf?sequence=3](https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/326/Ricardo_Richard_Tesis_Bachiller_2018.pdf?sequence=3)

Incremento de los jóvenes que no estudian ni trabajan (NiNis). (2021). *Observatorio Ceplan Perú*. <https://observatorio.ceplan.gob.pe/inicio/>

Institución Nacional de Estadística e Informática (2024, mayo 9). Pobreza monetaria afectó al 29,0% de la población en el año 2023. *Gob.pe*.

<https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/951234-pobreza-monetaria-afecto-al-29-0-de-la-poblacion-el-ano-2023>

Molina, O (2022, abril 28). Los ‘ninis’ en el Perú, una generación golpeada por la pandemia.

*El Comercio*. <https://elcomercio.pe/economia/peru/los-ninis-en-el-peru-una-generacion-golpeada-por-la-pandemia-por-oswaldo-molina-opinion-noticia/>

Morales, C. (2021). *Aplicativo de búsqueda de empleos y práctica*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga], Repositorio UNAB.

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15030/2021\\_Tesis\\_Carlos\\_Eduardo\\_Morales\\_Pinzon.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15030/2021_Tesis_Carlos_Eduardo_Morales_Pinzon.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Oliver, R. Hermosilla, L. Hoffmann, A. Olmedo, J. Genott, R. Gimenez, D. (2023). Análisis Comparativo entre enfoques de desarrollo para Aplicaciones Móviles. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* (7)4

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7376/11124>

Ovaldo, R. (2021). *La informalidad debido al desconocimiento y rechazo de la formalización por parte de los trabajadores de un mercado popular* [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola], Repositorio USIL.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9f3bdad2-46f8-4255-b8b4-6ad7923ee7de/content>

- Pobreza se eleva casi a niveles de pandemia: 29% de peruanos afectados informó INEI (2024, mayo 10). *Perú Retail*. <https://www.peru-retail.com/pobreza-monetaria-crecio-en-2023-y-afecta-al-29-de-peruanos-informo-el-inei/>
- Posada, C. (2023, noviembre 4). El impacto de las redes sociales en la política. *Ifm noticias*. <https://ifmnoticias.com/el-impacto-de-las-redes-sociales-en-la-politica/>
- Redacción RPP (2022, abril 28). Desempleo en el Perú: ¿Qué medidas deben priorizarse para erradicarlo? *RPP*. <https://rpp.pe/campanas/valor-compartido/desempleo-en-el-peru-que-medidas-deben-priorizarse-para-erradicarlo-noticia-1402105?ref=rpp>
- Salcedo, M. (2018). *Implementación de la aplicación informática para el centro de empleo administrado por el ministro de trabajo y promoción de empleo*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola], Repositorio USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/be1e1561-63ba-4171-8e21-8f19fc349a79/content>
- Sanchez, M y Chafloque, R. (2019). *La informalidad laboral en el Perú: Mapa nacional basado en ENAHO*. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5680>
- Universidad Manuela Beltrán [UMB] (2018, 27 de febrero). *Educación Virtual*. <https://umbvirtual.edu.co/la-importancia-de-las-redes-sociales-en-la-sociedad-actual/>
- Vega, E. (2021, marzo 29). Lucha contra la informalidad laboral y 150 miles de empleos nuevos reducirán la tasa de desempleo de 14% a menos de 10%. *Perú 21*. <https://peru21.pe/economia/lucha-contra-informalidad-laboral-y-150-mil-empleos-nuevos-reduciran-tasa-de-desempleo-de-14-a-menos-de-10-bicentenario-2021-reforma-laboral-sector-laboral-desempleo-informalidad-laboral-propuestas-del-bicentenario-noticia/>
- Vega, E. (2021, marzo 29). Propuesta del Bicentenario: ¿Cómo reducir la tasa de desempleo del 14% a menos del 10%? *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/economia/propuestas->

[del-bicentenario-como-reducir-la-tasa-de-desempleo-de-14-a-menos-de-10-bicentenario-2021-reforma-laboral-sector-laboral-desempleo-informalidad-laboral-propuestas-del-bicentenario-noticia/t](#)

## 10. Anexos

Anexo 1:

Mock up de la aplicación móvil Llamkay



