

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA**

**TOULOUSE LAUTREC**



**PLATAFORMA DIGITAL DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES BLANDAS DE JÓVENES PROFESIONALES EGRESADOS EN LIMA  
METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en la carrera de  
Publicidad y marketing digital

**AUTORES:**

**MARIA FERNANDA ENCISO CHAHUA**

(<https://orcid.org/0009-0006-4466-1953>)

Asesor

**ALEXANDER HENRY RODRÍGUEZ PÉREZ**

(<https://orcid.org/0000-0001-8020-4238>)

Lima-Perú

**Mayo 2024**

PAPER NAME

PLATAFORMA DIGITAL DE GAMIFICACION PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS DE JUVENES PROFESIONALES EGRESADOS EN LIMA METROPOLITANA - T\_IVEST - MARIA FERNANDA ENCISO CHAHUA.docx

AUTHOR

-

WORD COUNT

**4757 Words**

CHARACTER COUNT

**30622 Characters**

PAGE COUNT

**30 Pages**

FILE SIZE

**2.4MB**

SUBMISSION DATE

**May 14, 2024 6:32 PM GMT-5**

REPORT DATE

**May 14, 2024 6:32 PM GMT-5**

### ● 15% 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
- 11% Submitted Works database

### ● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

## Resumen del Trabajo de Investigación

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

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de toulouse thinking, centrada en el usuario, con una fase exhaustiva de investigación y diseño participativo. Se emplearon técnicas de investigación cualitativa para comprender las experiencias y necesidades de cada usuario, así como identificar las habilidades más demandadas en el mercado laboral. En esta se incluyó técnicas de diseño participativo, como *photoboard* y talleres generativos, donde los participantes compartieron sus experiencias diarias, contribuyendo activamente en la conceptualización y diseño de la plataforma. Se utilizaron las historias de cada participante y los *insights* recopilados durante esta fase para guiar el desarrollo de la plataforma, asegurando su alineación con las expectativas y necesidades de los egresados.

Para recopilar y analizar los datos de investigación, se utilizó herramientas como google forms para las encuestas en línea y entrevistas para capturar visualmente las experiencias de los usuarios durante los talleres generativos. Se emplearon técnicas de diseño centrado en el usuario y herramientas de prototipado como marvel, lo que permitió desarrollar una experiencia óptima. La solución presentada consistió en la creación de un sistema de gamificación educativa que facilitó el aprendizaje de habilidades blandas de manera entretenida y dinámica. Esta plataforma ofreció una experiencia introductoria, mediante preguntas que ayudaron comprender las necesidades individuales de cada usuario, permitiendo así determinar qué habilidades necesitaban reforzar. Una vez identificadas estas habilidades, los usuarios tuvieron su primer

contacto con la plataforma, donde a través de un juego pudieron explorar y simular situaciones de la vida real. Al responder exitosamente, obtuvieron puntos y reconocimientos a través de logros puntuales, lo que mantuvo un alto nivel de motivación durante el proceso de aprendizaje. Además, la plataforma ofreció contenido educativo multimedia distribuido en una amplia variedad de cursos adaptados a las preferencias de cada usuario.

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

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

**TABLA DE CONTENIDO**

1. Contextualización del Problema	7
2. Justificación	8
3. Reto de innovación	9
3.1. Preguntas	9
3.1.1. Pregunta general	9
3.1.2. Preguntas específicas	9
3.2. Objetivos	9
3.2.1. Objetivo general	9
4. Sustento Teórico	10
4.1. Estudios previos	10
4.2. Marco teórico	13
4.2.1. Déficit de habilidades blandas	13
4.2.2. Plataforma digital de aprendizaje	13
5. Beneficiarios	14
6. Propuesta de Valor	15
6.1. Propuesta de valor	15
6.2. Segmento de clientes	15
6.3. Canales	15
6.4. Relación con los clientes	15
6.5. Actividades clave	16
6.6. Recursos clave	16
6.7. Aliados clave	16

	5
6.8. Fuentes de ingresos	17
6.9. Presupuestos	17
7. Resultados	18
8. Conclusiones	19
9. Referencias	20
10. Anexos	26

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Ingresos	17
Tabla 2: Utilidades	17
Tabla 3: Inversión	18
Tabla 4: Gastos mensuales	18

## 1. Contextualización del Problema

La dificultad en consolidarse en el mundo laboral para jóvenes profesionales presenta un desafío significativo. Tomando en cuenta lo mencionado por la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU, 2021) un 72% experimenta demoras de hasta 24 meses a partir de su graduación en obtener un empleo en su rubro. Lo cual involucra varios factores, debido a que en la actualidad los empleadores buscan profesionales que cuenten con habilidades y competencias específicas, las cuales en muchos casos no se adquieren durante la etapa académica. Esto se muestra desde la aplicación a una oferta laboral, donde se busca profesionales con valores y habilidades orientados a su cultura organizacional, por lo cual es importante la identificación con la misión y principios empresariales, jugando un papel crucial en la toma de decisión con relación al postulante ya que perciben que dichos aspectos son fundamentales en su contribución a crear un ambiente de trabajo propicio y significativo.

Por otro lado, el tipo de contrato aplicado es una variable fundamental, datos brindados mediante un informe del Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo a través del diario El Peruano (El Peruano, 2023) con respecto a los jóvenes con bachiller en Lima, los cuales tienen empleos en planilla por un periodo promedio de un año y un mes. Dentro de esto solo el 42% de los jóvenes cuentan con salarios privados formales, los cuales se encuentran laborando bajo un tipo de contrato que se basa en una duración temporal específica, mientras que el 32% labora bajo un contrato de servicio ocasional por un plazo determinado.

Indudablemente, uno de los retos más grandes que están enfrentando los jóvenes tras finalizar su carrera es el desempleo. Por la necesidad de ganarse la vida, muchos jóvenes no tienen más remedio que trabajar como freelance. Es difícil y a menudo imposible para los recién graduados, encontrar un empleo bien pagado en su país donde puedan aplicar sus conocimientos



profesionales es un desafío. Esta escasez de oportunidades repercute directamente en aquellos que aspiran a más de lo que la realidad les brinda. Incluso si cuentan con una sólida preparación académica, muchos enfrentan dificultades en un mercado laboral saturado que carece de opciones.

Viéndose reflejado en la empleabilidad de muchos egresados, donde la brecha de habilidades suele ser la problemática por resaltar, en particular las blandas o sociales. Las cuales no suelen desarrollar eficazmente en su etapa académica, por lo que se busca desarrollar y reforzar dichas habilidades clave con el fin de consolidarse en el mundo laboral.

## **2. Justificación**

La relevancia social de este proyecto reside en proporcionar herramientas destinadas a implementar un sistema de aprendizaje. Dicho aporte está enfocado en principio a jóvenes profesionales egresados, quienes han demostrado tener habilidades blandas en un nivel inferior al promedio.

El estudio se propone reflejar la dificultad para la adaptación al mundo laboral a causa de la falta de habilidades, así como identificar la brecha de esta y las expectativas del mercado laboral. Una vez descrito el panorama, se busca mejorar las habilidades tanto personales como profesionales de los jóvenes egresados, fortaleciendo su capacidad competitiva. Para ello se emplearán herramientas como el mapa del problema, para clarificar la problemática a abordar, el mapa de actores, con el fin de identificar a todas las partes involucradas con el tema y el lienzo de tema, problema - reto para asegurar la alineación entre los objetivos del proyecto y los desafíos propuestos para su desarrollo.

### **3. Reto de innovación**

Implementación de una plataforma digital de aprendizaje para el desarrollo de habilidades interpersonales en jóvenes profesionales recién egresados en Lima, en el año 2024

#### **3.1.Preguntas**

##### **3.1.1. Pregunta general**

¿De qué manera se podría implementar una plataforma digital de aprendizaje para desarrollar las habilidades blandas de jóvenes profesionales recién egresados en Lima, en el año 2024?

##### **3.1.2. Preguntas específicas**

P1: ¿Cuáles serían las necesidades del usuario beneficiado con la creación de la plataforma digital de aprendizaje?

P2: ¿Qué recursos se utilizarían para la implementación de una plataforma digital de aprendizaje que desarrolle las habilidades interpersonales de jóvenes profesionales recién egresados en Lima?

P3: ¿Cuál sería el impacto de la implementación de una plataforma digital de aprendizaje que desarrolle las habilidades interpersonales de jóvenes profesionales recién egresados en Lima?

#### **3.2.Objetivos**

##### **3.2.1. Objetivo general**

Implementar una plataforma digital de aprendizaje para el desarrollo de habilidades interpersonales en jóvenes profesionales recién egresados en Lima, en el año 2024

### **3.2.2. Objetivos específicos**

O1: Identificar las necesidades del usuario beneficiado con la creación de la plataforma digital de aprendizaje

O2: Definir los recursos que se utilizaran para la implementación de una plataforma digital de aprendizaje que desarrolle las habilidades interpersonales de jóvenes profesionales recién egresados en Lima

O3: Determinar el impacto que conlleva la implementación de una plataforma digital de aprendizaje que desarrolle las habilidades blandas de jóvenes profesionales recién egresados en Lima

## **4. Sustento Teórico**

### **4.1. Estudios previos**

#### **4.1.1. Antecedentes**

(Sánchez y et al., 2023) Las tecnologías de la información y comunicación y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios. El propósito de este estudio es determinar cómo la tecnología, infraestructura y los equipos tecnológicos (TIC) se vinculan con el desarrollo de las habilidades blandas en los jóvenes. La metodología utilizada se fundamentó en la recopilación de datos mediante encuestas aplicadas a estudiantes universitarios, en la cual se diseñó y aplicó dos cuestionarios, seguido de un análisis estadístico para examinar la asociación entre ambos aspectos. Los resultados obtenidos determinaron una correlación positiva y considerable el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades blandas. La utilidad de esta investigación radica en que a medida que ellos emplean un mayor uso de las TIC, también desarrollan habilidades blandas importantes. Esto llega a ser útil al momento de diseñar

programas similares que tengan el objetivo de potenciar las habilidades blandas de los jóvenes a través del uso estratégico de las TIC.

Paredes y et al. (2023). Kambia programa de entretenimiento en habilidades blandas haciendo uso de la realidad virtual. Tiene como objetivo implementar la realidad virtual a través de un programa de entretenimiento, con el fin de reforzar sus habilidades blandas del sector de manufactura, minería y servicios. La metodología utilizada se centró en el muestreo no probabilístico, desde una perspectiva cuantitativa, siendo el objetivo elegir cuidadosamente casos con características específicas. Se obtuvo en conclusión que el proyecto es viable, puesto que sus proyecciones financieras se basan en atributos concretos los cuales están alineados con el mercado, resultando ventajoso para los actores involucrados. Siendo de utilidad la viabilidad de un proyecto que propone un enfoque digital para la capacitación en habilidades blandas respaldada por un programa de realidad virtual.

Brousset y et al. (2022) EmpleaT: plataforma web para aumentar tu empleabilidad. El objetivo es crear una plataforma en línea que ayude a los estudiantes a mejorar tanto sus habilidades blandas como técnicas para alcanzar su máximo rendimiento profesional. En la metodología, se realizaron exploraciones detalladas, entrevistas en profundidad y encuestas con personas que cumplían los criterios de la muestra para comprender la idea de negocio. Los hallazgos muestran que el proyecto es viable, con un valor actual neto que supera la inversión inicial y una tasa interna de retorno del 95%, indicando un valor adicional al negocio. La investigación es útil porque detalla la viabilidad del proyecto, dando información clave sobre el desarrollo de una plataforma digital de enseñanza y las habilidades blandas más importantes para un trabajo, donde el enfoque en dichas competencias es cada vez más importante en el sector laboral.

Levi (2021) planteó el origen de “Jovinkunata” una asociación de entrenamiento potencial y *networking* que ayude a los recién egresados a suscitar y corregir sus habilidades técnicas para la inserción hábil. Se utilizó el dialéctico de examen exploratoria que buscará si esta asociación beneficiará a los egresados para la inserción hábil. El hablante declaró que el desempleo representa uno de los principales obstáculos para los jóvenes recién graduados. A quebrar de ello, por medio de la metodología Design Thinking, se presenta el origen de una cofradía de educación imaginario y *networking*, denominada como solución de solución, Esta iniciativa pretende convertirse en un “espacio” donde los jóvenes puedan suscitar y favorecer sus habilidades técnicas y socioemocionales a través de talleres prácticos, con extras y giro en sí mismo. Por eso, encontrarse preparados y capacitados para entender el panorama al cuál se enfrentarán de antemano de licenciarse será una deducción para su suceso profesional. Este plan enfatiza la incidencia de la inserción hábil de los egresados. De la misma faceta se vincula con las distintas herramientas que ayudan a los jóvenes profesionales a insertarse al pósito hábil.

Moreno et al. (2019) utilizó la evaluación de los perfiles profesionales de los egresados de la carrera de Enfermería de la Universidad Técnica de Ambato. Evaluar el perfil profesional y necesidades de formación de los egresados de la Carrera de Enfermería.. Se utilizó un estudio descriptivo, de observación y retrospección a 698 personas, siendo parte del monitoreo a los graduados de la Carrera de Enfermería. El seguimiento de los perfiles profesionales representa datos importantes que afirman la calidad de trabajo que ejercen y cómo aportan al modelo socioeconómico. Esta investigación aporta con la importancia que tienen los perfiles profesionales y la diferencia que hace al mantener un seguimiento para verificar sus resultados en el ámbito profesional.

## 4.2. Marco teórico

### 4.2.1. Déficit de habilidades blandas

El déficit de habilidades blandas se presenta como una problemática significativa en diversos contextos, tanto educativos como sociales. Esta escasez de competencias afecta directamente a las personas, con relación a su forma de interactuar con los demás, gestionar sus emociones y resolver conflictos de forma constructiva. Las cuales son cada vez más valoradas por los responsables de contratación y son esenciales para el éxito en el ámbito profesional, independientemente del sector o la posición (Aguinaga Vásquez & Sánchez Tarrillo, 2020). Entre ellas tenemos el pensamiento crítico, , trabajo en equipo, adaptabilidad, comunicación, flexibilidad, resolución de problemas, gestión del tiempo y productividad.

La falta de estas no tiene una causa en específico, sino que puede ser diversa. Esta puede ser la ausencia de programas educativos y de formación centrados en estas habilidades, la escasez de oportunidades para su desarrollo en el ámbito laboral, la falta de conciencia sobre su relevancia, así como la ausencia de reconocimiento y recompensa por su mejora. Asimismo, sus consecuencias pueden ser graves, como la baja productividad, la rotación de personal, el aumento de costos y la disminución de la satisfacción laboral (Forbes, 2019)

### 4.2.2. Plataforma digital de aprendizaje

Las plataformas digitales de aprendizaje son herramientas que integran funciones de comunicación, colaboración y evaluación, pueden ser empleadas en diversos ámbitos educativos, incluyendo la formación profesional. Operan bajo un sistema, donde los usuarios acceden a contenidos a través de internet de forma flexible y rápida.

Existe una gran variedad de plataformas digitales de aprendizaje, las cuales se adaptan a diferentes contextos educativos y metas de aprendizaje. Algunas están diseñadas específicamente

para el aprendizaje en línea, otras se enfocan en la formación móvil e incluso algunas se especializan en la enseñanza gamificada (Murga Torres, 2021).

## **5. Beneficiarios**

Los jóvenes beneficiados son profesionales egresados de carreras profesionales, que fluctúan entre 22 a 25 años, quienes han finalizado sus estudios superiores en sus respectivas disciplinas, pero enfrentan obstáculos al ingresar a un entorno profesional debido a falta de habilidades blandas y personales, las cuales son fundamentales para sobresalir y adaptarse eficazmente en el mercado laboral.

Los egresados desempeñan un papel central en nuestro proyecto, ya que son destinatarios clave de la formación y el apoyo para fortalecer sus habilidades blandas. Esto les permitirá adaptarse a las cambiantes demandas del mercado laboral, construyendo un porvenir más sólido y prometedor.

En paralelo, los eventos de empleabilidad, las redes profesionales y las instituciones educativas, ofrecen oportunidades laborales para los egresados capacitados, quienes participan activamente en la búsqueda y aprovechamiento de estas oportunidades, respaldados por el apoyo recibido.

Además, asociaciones empresariales, medios de comunicación, el Ministerio de Educación, ejercen una influencia significativa al promover la importancia de las habilidades blandas y fomentar la participación en programas de desarrollo profesional.

Se proyecta una amplia gama de jóvenes egresados profesionales con un firme interés en mejorar sus habilidades blandas de manera accesible y atractiva. Se espera que el sistema de aprendizaje tenga un impacto significativo y sea ampliamente adoptado por los beneficiarios ubicados en Lima Metropolitana, donde existe una demanda significativa de profesionales siendo

128,466 los egresados de instituciones privadas y 35,348 respectivamente de instituciones públicas (INEI, 2022) pertenecientes a una amplia gama de sectores.

## **6. Propuesta de Valor**

### **6.1.Propuesta de valor**

Ayudará a jóvenes profesionales en su búsqueda y mantenimiento laboral de manera efectiva. Donde se ofrecerá un sistema de aprendizaje dinámico que combine cursos interactivos y contenido multimedia, permitiéndoles desarrollar habilidades interpersonales clave. A través de un enfoque gamificado, se medirá su progreso y se les incentivará a continuar su aprendizaje.

### **6.2.Segmento de clientes**

Se contará con dos potenciales clientes: Egresados Profesionales entre 22 a 25 años de Lima Metropolitana, como también instituciones de educación superior, que buscan la mejora de habilidades para un mejor desarrollo profesional, lo cual aportará los objetivos a alcanzar tanto del egresado como la empresa donde labore a futuro.

### **6.3.Canales**

El canal principal es la plataforma digital de gamificación, donde los egresados podrán sumergirse en una amplia variedad de preguntas diseñadas para conocer sus habilidades y preferencias. A partir de esta exploración inicial, tendrán acceso a cursos enriquecedores que les permitirán fortalecer y desarrollar sus habilidades blandas de manera significativa. Además, para garantizar que la plataforma llegue a la mayor audiencia posible, implementamos estrategias de publicidad para difundirla.

### **6.4.Relación con los clientes**

La plataforma digital de gamificación “teach”, destacará por su enfoque en establecer conexiones significativas con los usuarios ya que ofrecerá accesibilidad en cualquier dispositivo



móvil y creará un ambiente de confianza y positividad a través del diseño visual. Además, proporcionará un aprendizaje dinámico que permite a los egresados mejorar sus habilidades de manera efectiva.

Por ende, el servicio proporcionará una experiencia satisfactoria, ya que se tendrá una comunicación activa a través de las redes sociales y encuestas, con el fin de mantenerlos informados y comprometidos con la plataforma. Estableciendo así, relaciones duraderas y beneficiosas con cada usuario, brindando un compromiso con éxito y satisfactorio.

### **6.5.Actividades clave**

Las actividades clave se destacarán en los encargados de la creación del contenido educativo, el diseño de interfaz, la programación de la plataforma y la prueba de usabilidad, además se iniciará la campaña de publicidad para el lanzamiento, su búsqueda de retroalimentación y sus actualizaciones continuas.

### **6.6.Recursos clave**

Dentro de los recursos clave, se tendrá la participación de programadores y diseñadores especializados en experiencia e interfaz de usuario. Además, de tecnología avanzada que incluye equipos informáticos, servidores y *software*.

### **6.7.Aliados clave**

Como primer socio clave se encuentran a los desarrolladores de *software*, ellos ayudarán a desarrollar la plataforma digital. El segundo socio clave son las entidades bancarias que ayudarán a recepcionar los pagos por medio de pasarelas de pago. El tercer socio son los profesionales del talento humano que brindarán información valiosa para incorporar al desarrollo de la plataforma.

## 6.8.Fuentes de ingresos

Para asegurar una viabilidad económica y sostenible, generaremos ingresos mediante suscripciones de tipo mensual, trimestral y anual. Así como la inclusión de anuncios, aprovechando los espacios publicitarios dentro de la plataforma digital.

*Tabla 1: Ingresos*

Recursos	Precio unitario (soles)	Estimado de usuarios mensual	Total
Suscripción básica	9.90	100	990
Suscripción plus	19.90	50	995
Suscripción empresa	8000	1	8000
Espacios publicitarios	3000	2	6000
<b>Total</b>			<b>15985</b>

*Tabla 2: Utilidades*

Temporalidad	Ingresos estimados (soles)	Inversión (soles)	Gastos (soles)	Utilidad (soles)
Primer mes	15985		8024	526.20
Primer trimestre	47955	7434.80	24072	16448.20
Primer Año	191820		96288	88097.20

## 6.9.Presupuestos

Para llevar a cabo esta propuesta, se invertirá en programación, diseño, *hosting*, equipamiento tecnológico e implementación, además de contratar personal administrativo. Asimismo, se destinarán fondos mensuales para el mantenimiento del sistema, gestión administrativa, pauta publicitaria, servicios de *Community Manager* y la creación de contenido.

Tabla 3: Inversión

	Recursos	Cantidad	Precio	Total
Producción	Desarrollador web	1	2220	6264
	Especialista UX/UI	1	2000	
	Hosting + certificado SSL	1	44	
	Laptop	1	1999	
Administrativo	Personal Administrativo	1	1100	1100
Logístico	Dominio	1	70.8	70.8
Total				7435.8

Tabla 4: Gastos mensuales

	Recursos	Cantidad	Precio	Total
Producción	Hosting + certificado SSL	1	44	44
Administrativo	Sueldos	4	1100	4400
Logístico	Mantenimiento web	1	380	380
Difusión	Pauta publicitaria (redes sociales)	1	300	3200
	Pauta publicitaria (google ads)	1	400	
	Community manager	1	1300	
	Creador de contenido	1	1200	
Total				8024

## 7. Resultados

Se logró cumplir de manera satisfactoria el reto de innovación, ya que se pudo resolver la problemática planteada con relación a los jóvenes profesionales egresados de Lima

Metropolitana, mediante “teach” una plataforma que impulsa a que los jóvenes que están en busca de un empleo puedan encajar con los estándares necesarios.

Cumplió con validar el proyecto con personas reales pertenecientes al público objetivo: jóvenes egresados de 22 a 25 años que residen en Lima Metropolitana. Esto se efectuó a través de una investigación, en el cual, con un formulario y entrevistas, donde compartieron sus inquietudes y opiniones sobre la plataforma “teach”. En general los comentarios fueron favorables y revelaron gran interés por el proyecto, mostrando una disposición para compartir esta información con más jóvenes egresados.

Asimismo, los resultados se alcanzaron gracias a un taller generativo dirigido específicamente a jóvenes egresados. En esta sesión, se presentó a detalló el proyecto, en la cual pudieron responder a una variedad de preguntas diseñadas para recopilar datos esenciales para la investigación. También se ofreció información sobre la carencia de habilidades blandas entre los jóvenes egresados de Lima Metropolitana.

Además, se llevó a cabo encuestas utilizando google forms, lo que permitió un análisis enriquecedor de los datos recopilados, destacando la predominancia de comentarios positivos hacia “teach”, lo que refuerza la alineación del proyecto con los objetivos establecidos.

## **8. Conclusiones**

Este proyecto abordará la falta de habilidades blandas en jóvenes profesionales egresados en Lima Metropolitana, en donde se buscó profundizar el conocimiento de sus necesidades y aspiraciones con el fin de ampliar nuestra perspectiva. Hallando así un factor clave en el aprendizaje de habilidades blandas en su etapa académica, el cual fue poco desarrollado a raíz del desconocimiento en su importancia y un escaso interés.

Por ello se propondrá elaborar un sistema educativo que les facilite el aprendizaje de dichas habilidades en cualquier momento del día, implementando una plataforma digital de gamificación llamada “teach”, en donde a la par incluya cursos dinámicos, para darle un experiencia más dinámica y entretenida. Basando su importancia en la adquisición de nuevas habilidades que maximicen sus oportunidades en el mundo laboral.

Cumpliendo con éxito el reto de innovación planteado y sus objetivos consiguientes, los cuales fueron validados a lo largo de todo el proceso, donde se proyecta alcanzar resultados favorables gracias a la viabilidad y factibilidad presentada.

## **9. Referencias**

- Aguinaga, S. J. y Sánchez, S. J. (2020). Énfasis en la formación de habilidades blandas en mejora de los aprendizajes. *Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 8(2), 78-87. <https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.470>
- Angulo, G. F., Carnero, G. K. y Quispe, D. E. (2022). *HelpMind: emprendimiento de desarrollo e implementación de una plataforma digital como soporte psicólogo a estudiantes de secundaria y educación superior en Lima Metropolitana 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] UPC-Institucional: <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660868>
- Bobadilla, J., González, C., Bobadilla, A., Medina, A. y Sánchez, E. J. (2021). Situación laboral de los egresados de las universidades sudamericanas: Una revisión sistemática. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 15(1), 79-91. <https://www.comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/934/426>

- Brousset y et al. (2022). *EmpleaT: Plataforma web para aumentar tu empleabilidad*. [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] UPC-Institucional:  
<http://hdl.handle.net/10757/660674>
- Cancino Carcausto, C. Y. y Chauca, M. Y. (2021). *Habilidades sociales y relaciones interpersonales en internas de Enfermería, UNSA 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín] UNSA-Institucional:  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1647a0d7-2aad-4369-92fd-f50042d4ed99/content>
- Carbajal, P., Rodríguez, J. R., Palacios, J., Ávila, G. A. y Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 484–496.  
<http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a10-484-496.pdf>
- De La Ossa, J. (2022). Habilidades blandas y ciencia. *Revista colombiana de ciencia animal recia*, 14(1). <http://www.scielo.org.co/pdf/recia/v14n1/2027-4297-recia-14-01-01.pdf>
- El Peruano. (3 de Julio de 2023). *El Peruano Empleo formal juvenil en el sector privado creció 11.5% a marzo 2023*. <https://elperuano.pe/noticia/216986-empleo-formal-juvenil-en-el-sector-privado-crecio-115-a-marzo-2023>
- El Peruano. (2023, junio 7). *Las empresas y su compromiso con la sostenibilidad*. *El Peruano*.  
<https://elperuano.pe/noticia/216799-las-empresas-y-su-compromiso-con-la-sostenibilidad>
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., y Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social* (31), 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>

- Forbes. (2019, 2 de abril). *7 de cada 10 profesionales creen que hay crisis de carencia de habilidades*. <https://www.forbes.com.mx/7-de-cada-10-profesionales-creen-que-hay-crisis-de-carencia-de-habilidades/>
- Forbes. (2023, 7 de febrero). *Las empresas 'sufren' por las vacantes en tecnología: estos son los perfiles que más les cuesta encontrar*. <https://forbes.pe/capital-humano/2023-02-07/empresas-sufren-con-vacantes-de-tecnologia-estos-son-los-perfiles-mas-dificiles-de-encontrar>
- Gestión. (2023). *Conoce las 10 habilidades blandas que exigirá el mercado laboral en el futuro*. Gestión <https://gestion.pe/economia/management-empleo/10-habilidades-blandas-demandara-mercado-laboral-futuro-nnda-nnlt-261487-noticia/>
- INEI. (2022). *Número de graduados de universidades públicas y privadas*. <https://m.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/university-tuition/>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2024). *Situación del mercado laboral en Lima Metropolitana*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6194530/5462858-informe-de-empleo-n-4-trimestre-ene-feb-mar-2024.pdf?v=1713192791>
- Instituto San Ignacio de Loyola [ISIL]. (2023). *Funciones de un Diseñador UX*. [https://isil.pe/blog/tecnologia/disenador-ux-que-es-funciones/#%C2%BFCuanto\\_gana\\_un\\_disenador\\_UX\\_en\\_el\\_Peru](https://isil.pe/blog/tecnologia/disenador-ux-que-es-funciones/#%C2%BFCuanto_gana_un_disenador_UX_en_el_Peru)
- Levi, M. V. (2021). *Jovinkunata - Comunidad virtual de aprendizaje y networking: Una propuesta innovadora para disminuir la brecha de habilidades y el desempleo en jóvenes con educación superior universitaria*. [Tesis de grado, Universidad de Piura] UDEP-Institucional: <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/b7a511d1-753f-4a0f-88f1-dc7cf37d2687/content>

- Lopez Vilca, C. S. (2021). *Habilidades blandas en los estudiantes universitarios*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas] UNTRM-Institucional:  
<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2346/Lopez%20Vilca%20Claudia%20Silene.pdf>
- Lucero Vivanco, R. A., Mantilla Zapata, K. L., Marca Lira, M., Montilla Arenas, M. A., & Ticona Samaniego, A. E. (2021). *Planner Go: Aplicativo freemium de organización para estudiantes universitarios*. [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] UPC-Institucional: <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/659052>
- Martinez Patiño, Y. A., & Peña Calderón, V. (2023). *Retos de la inserción laboral en egresados de programas de ciencias de la salud en Latinoamérica: una revisión sistemática del año 2017 al 2023*. [Tesis de grado, Universidad El Bosque] Repositorio Institucional Universidad El Bosque:  
<https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/8106b7f8-df15-41ca-9fc1-d90f713b6e37/content>
- Morante Galvez, M. (3 de agosto de 2022). Los efectos del uso de aplicaciones de ludificación como herramientas digitales en las clases de ELE. *Gothenburg university library*.  
<https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/73166/SPLL%c3%84R%202022-006%20Morante%20Galvez%20Martin%20Examensarbete%20L9SP2G.pdf>
- Moreno et al. (2019). Egresados de la Carrera de Enfermería y su perfil profesional. *Educación Médica Superior*, 33(1), 1-13. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2019/cem191c.pdf>



- Murga Torres, P. (2021). *Implementación de una plataforma digital para la enseñanza del inglés*. [Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey] Repositorio nacional CONACYT:  
[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/643616/Pamela%20Murga\\_A01045461\\_EntregaOficial%20%281%29.pdf](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/643616/Pamela%20Murga_A01045461_EntregaOficial%20%281%29.pdf)
- Naranjo, J., Vasconcelos-Vásquez, K. L., & Ulate, B. M. (2021). La gamificación favorece la competencia laboral. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 21-33. <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/21331/Gamificacion.pdf>
- Paredes y et al. (2023). *Modelo Prolab: Kambia programa de entrenamiento en habilidades*. PUCP-Tesis:  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/27039/KAMBIA%20programa%20de%20entrenamiento%20en%20habilidades%20blandas%20haciendo%20uso%20de%20la%20realidad%20virtual\\_Machahuay.pdf](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/27039/KAMBIA%20programa%20de%20entrenamiento%20en%20habilidades%20blandas%20haciendo%20uso%20de%20la%20realidad%20virtual_Machahuay.pdf)
- Riva Araluce, M. (2019). *Importancia de las habilidades personales blandas (Soft Skills) en el ámbito de las organizaciones*. (Tesis de pregrado, Universidad Pontificia Comillas) Repositorio Comillas: <https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/271668/retrieve>
- Sánchez Aquino, J. G., & Hernández Romero, G. (2022). Desarrollo de habilidades blandas como estrategia para la colocación laboral de los universitarios. 1(21).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627131>
- Sánchez y et al. (2023). Las tecnologías de la información y comunicación y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Repositorio UTP*, 15(3), 207-216.  
Repositorio UTP

[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/7258/D.Anticono\\_Articulo\\_2023.pdf](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/7258/D.Anticono_Articulo_2023.pdf)

Sanz Moya, C. R., Rosas Cruz, E. G., Arroyo Flores, E. J., & Araca Perez, D. F. (2024). *Modelo prolab: Paqu, una app de propuesta sostenible para diversificar los ingresos de los alpaqueros de la ciudad de Ayaviri, provincia Melgar, departamento de Puno*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] PUCP-Institucional:

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/27392/PAQU%2c%20una%20propuesta%20sostenible%20para%20diversificar%20los%20ingresos%20de%20los%20Alpaqueros%20de%20la%20ciudad%20de%20Ayaviri%2c%20Provincia%20Melgar%2c%20Departamento%20d>

SUNEDU. (2021). *Informe Bienal Sobre La Realidad Universitaria del Perú*.

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1230044/Informe%20Bienal.pdf>

Torres Argomedo, L. J. (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información Senati*.

[Tesis para grado de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia] UPCH-Institucional:

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma\\_TorresArgomedo\\_Leonardo.pdf](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomedo_Leonardo.pdf)

Torres Lujan, D. F. (2019). *La inserción laboral de los recién egresados universitarios en el Perú*. PUCP-Tesis:

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14886/TORRES\\_DIEGO\\_INSERTION\\_LABORAL.pdf](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14886/TORRES_DIEGO_INSERTION_LABORAL.pdf)

# 10. Anexos

## 10.1 Arquetipos



LAURA (PROFESIONAL CON POCAS HABILIDADES BLANDAS)

Orientación y validación externa

### DOLORES PRINCIPALES

- Cambios
- Falta de claridad y generar malos entendidos
- Resistencia a sus ideas
- No lograr sus metas
- Dependencia
- Situación de nervios

### BENEFICIOS ESPERADOS

- Necesita soporte
- Empoderar sus decisiones
- Reforzar sus conocimientos
- Aprobación

**¿Quién es tu arquetipo?  
¿Cómo se ve? ¿Qué hace?**

Se define por su naturaleza tímida y reservada, mostrando una tendencia a ser poco sociable. Enfrenta dificultades en la comunicación y presenta limitaciones en expresar empatía hacia los demás.

**¿Qué dice o piensa?**

Anhela la capacidad de expresarse de una manera más efectiva, reconociendo la necesidad de mejorar su habilidad comunicativa. Aspira a desarrollar la capacidad de adaptarse a nuevas circunstancias o cambios, y muestra una determinación por enfrentar los conflictos en lugar de evitarlos.

**¿Qué le duele/molesta?**

Experimenta molestias ante cambios, mostrando una aversión a la falta de compromiso. La ausencia de claridad y la generación de malos entendidos generan una incomodidad palpable. Además, se siente frustrada frente a la resistencia a sus ideas, la dependencia excesiva y situaciones que desencadenan nerviosismo.

**¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?**

Se caracteriza por ser abrumador, enfrentando dificultades para expresarse de manera clara. Prefiere trabajar de forma independiente y superar los desafíos que se le presenta.

**¿Qué quiere o necesita?**

Busca activamente el soporte necesario para enfrentar sus desafíos, anhelando empoderar sus decisiones y reforzar sus conocimientos. La aprobación de los demás representa una necesidad significativa en su búsqueda de validación y confianza en sus elecciones.



RODRIGO (RECLUTADOR)

Sintonía y capacidad

### DOLORES PRINCIPALES

- Escasa comunicación
- Efectividad
- Demora o tiempos complejos

### BENEFICIOS ESPERADOS

- Buen análisis
- Simpatía
- Toma de decisiones a futuro

**¿Quién es tu arquetipo?  
¿Cómo se ve? ¿Qué hace?**

Una persona confiada y empática no solo expresa sus ideas con claridad, sino que también tiene la capacidad de compartir abiertamente sus malestares, fomentando así un ambiente de comunicación y comprensión mutua. Entre sus funciones están el atraer y seleccionar nuevos talentos para determinar cuáles son los profesionales más adecuados para ocupar una vacante laboral.

**¿Qué dice o piensa?**

Pretende ser una persona con capacidad de liderazgo, relaciones interpersonales y actitud positivas. Anhela relacionarse con personas que demuestren sus habilidades técnicas y su expresión creativa.

**¿Qué le duele/molesta?**

Le molesta la poca autenticidad de algunas personas que pretenden ser lo que no son, no le gustan las mentiras por ello no le gusta tratar con personas que se denominan creativas y copian trabajos haciendo creer que son suyos.

**¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?**

Tiene mucho autocontrol, es obsesivo con el orden y los procesos. Su capacidad analítica, combinada con la capacidad para comprender la situación, necesidades y emociones de los demás, y responder a sus pensamientos, sentimientos o intereses, aún cuando no hayan sido expresados o lo hayan sido sólo parcialmente.

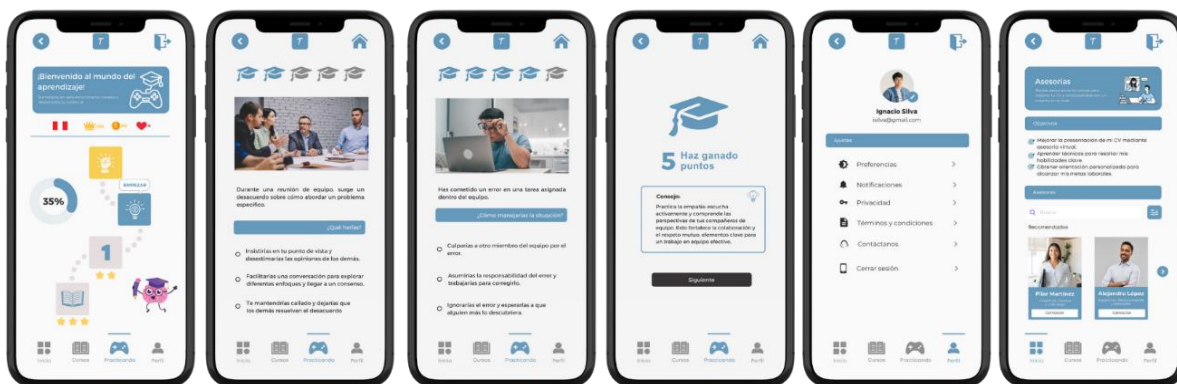
**¿Qué quiere o necesita?**

Lo que necesitan es comprender lo que el otro está sintiendo y pensando para hacer que la persona con la que tiene comunicación se sienta a gusto al momento de hacer las entrevistas. Asimismo busca el control sobre sus actividades, quiere optimizar sus tiempos agilizando el proceso de sus actividades. Con relación a sus actividades, necesita profesionales con un alto nivel de comunicación.

## 10.2 Modelo de negocio

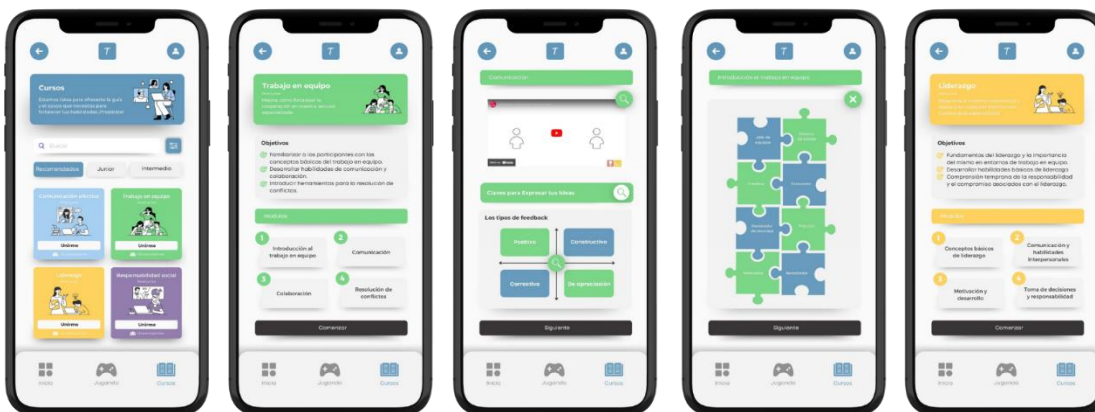
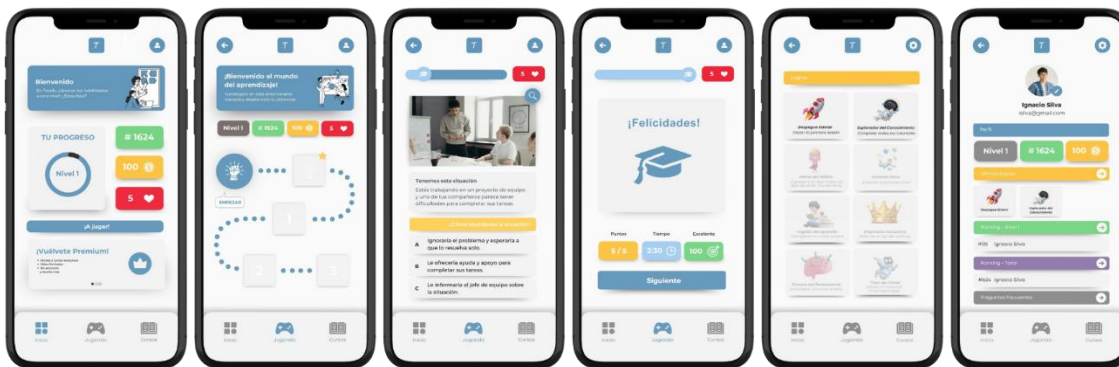
<p><b>8. Aliados clave</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ministerio de educación</li> <li>Universidades, institutos y escuelas</li> <li>Desarrolladores de software</li> <li>Pasarela de pagos (Niubiz)</li> <li>Entidades bancarias</li> <li>Asesores de desarrollo profesional</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtendremos la implementación de la app.</li> <li>Daremos un servicio diferencial a las instituciones académicas para el desarrollo profesional de sus estudiantes y egresados</li> <li>Los proveedores colaboraran con la correcta implementación y desarrollo de la plataforma digital</li> </ul>	<p><b>7. Actividades clave</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de contenido y ejercicios educativos</li> <li>Diseño, programación y usabilidad de la página web</li> <li>Actualizaciones continuas</li> <li>Optimización SEO</li> </ul>	<p><b>2. Propuesta de valor</b></p> <p>Ayudar a jóvenes profesionales de la disciplina de comunicaciones a ingresar al mundo laboral, facilitándoles el aprendizaje de habilidades interpersonales mediante un sistema de gamificación educativa.</p>	<p><b>4. Relación con los clientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación clara y efectiva para construir una relación sólida</li> <li>Comprensión profunda de sus necesidades y expectativas</li> <li>Seguimiento y apoyo continuo</li> <li>Cursos prácticos con contenido multimedia</li> </ul>	<p><b>1. Segmento de clientes: Arquetipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profesionales recién egresados</li> <li>Instituciones de educación superior</li> <li>Estudiantes</li> <li>Jóvenes egresados profesionales de 22 a 25 años que buscan en las redes sociales tipos de cursos de asesoría experta para una postulación y ayuda de asesores.</li> <li>Instituciones que buscan darle un agregado a sus servicio educativo para diferenciarlos</li> <li>Estudiantes que buscan reforzar sus habilidades para estar preparados al concluir su etapa académica</li> </ul>
<p><b>9. Presupuestos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sueldo</li> <li>Marketing y publicidad (anuncios en redes sociales)</li> <li>Recursos tecnológicos (servidores, almacenamiento en la nube, seguridad informática y mantenimiento de la plataforma)</li> <li>Recursos digitales (pago de dominio)</li> </ul>	<p><b>6. Recursos clave</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profesionales en programación y diseño.</li> <li>Recursos financieros</li> <li>Servidores y dominio</li> <li>Alianzas Estratégicas con organizaciones con fines educativos</li> <li>Equipo electrónico</li> <li>Redes sociales</li> </ul>		<p><b>3. Canales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma web</li> <li>Redes sociales (Tiktok, Instagram y LinkedIn)</li> <li>Correo electrónico</li> <li>Boca a boca</li> </ul>	
		<p><b>5. Fuentes de Ingreso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membresía mensual</li> <li>Anuncios publicitarios</li> <li>Colaboraciones</li> </ul>		

### 10.3 Prototipo inicial

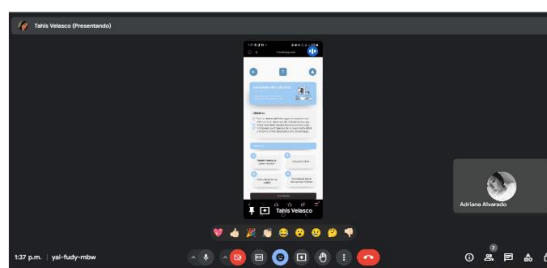
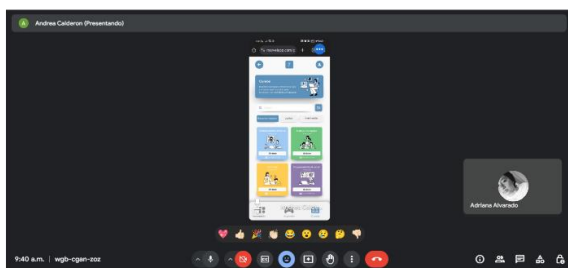


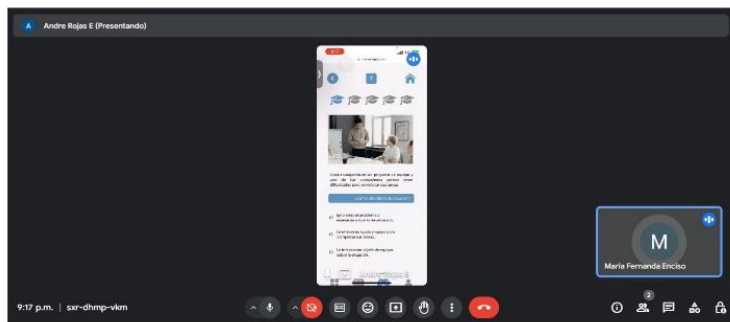
### 10.4 Prototipo final





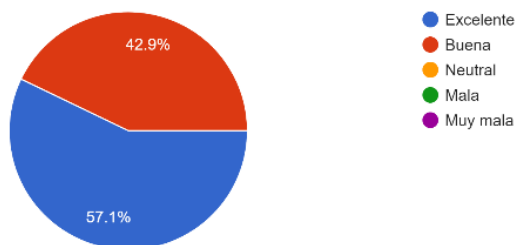
### 10.5 Validación





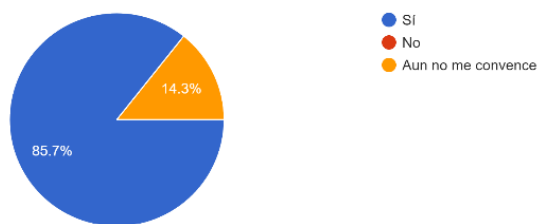
Califica tu experiencia con la app

7 respuestas



¿Pagarías por este servicio de manera periódica ya sea mensual, trimestral o anual?

7 respuestas



De ser así ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por la app? (de manera mensual)

7 respuestas

