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

# DESIDE

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

**Autores:**

**LUZ BELEN BAUTISTA ALMEYDA**

**AXEL SEBASTIÁN OQUENDO HUBY**

**Asesor**

**JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS**

https://orcid.org/0000-0002-1350-0405

Lima – Perú

**2022**

# APS_DESIDE_LUZ BELÉN.pdf

ENTREGABLES -ABEL

ENTREGABLES -ABEL

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Detalles del documento

**Identificador de la entrega**
trn:oid:::11391:467072678

**Fecha de entrega**
14 jun 2025, 5:23 p.m. GMT-5

**Fecha de descarga**
14 jun 2025, 5:29 p.m. GMT-5

**Nombre de archivo**
APS_DESIDE_LUZ BELÉN.pdf

**Tamaño de archivo**
5.6 MB

144 Páginas

30.315 Palabras

153.312 Caracteres

# 24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

## Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

## Fuentes principales

21% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

**N.º de alerta de integridad para revisión**

**Texto oculto**
2856 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

El proyecto de innovación ¿Cómo podríamos mejorar la comunicación que llega al adolescente de 12 a 17 años sobre educación sexual de Lima Metropolitana? Se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de y la actividad económica de la enseñanza y busca resolver el problema en torno a los **embarazos no deseados** en la población de lima metropolitana donde al cual pudimos llegar a él gracias a los análisis de diferentes procesos de investigación como lo fueron las encuestas realizadas a las personas de entre 14 y 19 años y las observaciones a personas en estado de maternidad por primera vez en edades de adolescencia y se pudo descubrir que el factor más pronunciado de tantos que podrían ser responsable, es la falta de educación sexual por falta de comunicación que se adecue a los adolescentes y hacerla de una forma lúdica y manejable sin manejos de términos complejos ni convertirla en tema para personas privilegiadas por la educación; la educación sexual si existe y está formada por una estructura que se diseñó por la ONU para ser transmitida a todos y es conocida como ESI siglas de Educación Sexual Integral en la cual encontramos que muestran procesos e información de fácil manejo para los docentes y educados que tengan acceso a ella pero que para los adolescentes no sienten que se aun tema de interés por factores como la forma en que se les enseña o por la comunicación que se usa para la transferencia de estos datos en la cual nosotros encontramos una oportunidad para tratar de resolver esta problemática que al día de hoy tiene en cifras alarmantes a la población adolescentes en proyección a su futuro con situaciones que en su mayoría no están dispuestos a vivir pero que si no se alivia esta necesidad será inevitable, teniendo como población beneficiaria a la adolescencia por ser el actor principal ubicamos la edad entre 14 y 19 años por ser la etapa en la que mas casos se presentan en la actualidad y por que en esta misma hallamos que es donde se aprecia la ausencia de la educación sexual dejando así en evidencia ser ellos nuestra prioridad pero también vemos la necesidad de dar refuerzo y Acompañamiento a los padres que estén interesados en tratar estos temas en su hogar por lo cual también se genera un espacio pequeño donde se capacita al padre para que pueda resolver las dudas de nuestro target.
Se generaron 5 arquetipos con los cuales trabajamos en buscar la mejor solución que pudiera aliviar las necesidades de estos aunque somos conscientes que quizás no es posible pero al ser un tema con un pain en común con todos nos ayudó a generar un análisis de lo que se debería desarrollar.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en la generación de una campaña publicitaria que tenga alcance a nuestro target de manera viral usando los esquemas modernos y los medios a la vanguardia diciendo esto nos referimos a la creación de contenido para redes sociales con el uso de personajes que estén bien fundamentados sobre el tema como algunos especialistas de la materia que generan contenido día a día pero de manera lúdica y esto con el fin de que nuestro target empiece

a encontrar información útil mediante la comunicación digital que le permita entra en una comunidad dispuesto a ayudarlo y que quiera acercarse a nuestro módulo de arquitectura efímera equipado con tecnología moderna para llamar su curiosidad e incitarlo a que pueda acceder a unos de nuestros servicios de atención con especialistas de la materia y donde podrá encontrar contenido relacionado a la educación sexual en diferentes materiales como comics, espacios instagrameables y productos del diario uso(ropa, libretas, lapiceros y elementos didácticos) pero dado el caso nuestro usuario no cuente con la posibilidad de llegar a nuestro espacio podrá contar con el acceso a un espacio realizado con realidad aumentada donde tendrá acceso a el interior del espacio aunque con algunas limitaciones como la compra de elementos si podrá tener acceso a los servicios para ser atendido por los especialistas. El proceso de trabajo consiste en la creación de contenido básico que sea de fácil entendimiento para nuestro usuario para empezar a fundamentar las bases sobre la educación sexual y sobre los 3 pilares que estos la conforman como lo son: conocimiento del cuerpo humano y el aparato reproductor, información sobre métodos anticonceptivos modernos y de diferentes métodos para todo tipo de usuario y cualquier género y por último el autoconocimiento para poder generar conocimiento para saber decir no cuando estén en situaciones sexuales en las cuales no se sientan cómodos y que por alguna razón no hayan entendido como saber negarse o poder entender cuándo se debe solicitar ayuda a un mayor respecto a este tema; y esto se hará de manera lúdica con mensajes en situaciones a las cuales la muestra estén expuestos día a día contando y reflejando la historia de casos presentes en personas de su edad y que sea como un manual de como elegir mejor sus decisiones aun sabiendo que esto no es la salida para que los adolescentes sean abstenidos pero que si sepan afrontar mejor las consecuencias de actos que algunos casos ellos mismo no entienden cómo se dieron. En el segundo paso se podrá dar ingreso a diferentes aventuras en los videojuegos actuales generados en plataformas donde se orienta a la educación sexual y podrán tener acceso a los diferentes cómics y mangas que tendremos en el espacio para empezar a auto conocer sus virtudes y sus posibilidades a en cuanto a el conocimiento sexual y como último paso tenemos la fidelización y es ya nuestro principal objetivo que es lograr que el adolescentes por decisión propia elija tener información de primera mano por nuestros especialistas en los cuales se creará historial y se les mantendrá alerta de nuevos contenidos y las diferentes etapas que deben ir alcanzando en la madurez sexual y puedan desarrollar una vida sexual adulta a su debida edad o su debida necesidad según cada usuario.

Para la experimentación se diseño un prototipo que consistió en la ideación de una campaña por vía redes sociales donde se pudo captar a nuestros participantes que vieron como una buena experiencia para ellos el conocimiento de nuestro trabajo y paso posterior se les presento nuestro modulo de forma virtual con el suso y las metodologías que usaríamos para comunicar en las cuales ellos interfirieron y dejaron ver su aceptación mediante una encuesta al final del proceso en la cual tuvimos una aceptación del 95% positivo sin embargo no pudimos testear la reacción presencial dado que todo el proceso se realizo de manera digital pero si pudimos encontrar valiosos hallazgos que fueron expuestos en los resultados del informe donde se pude apreciar como si se pudo mejo0rar la comunicación y no solo eso sino que se puedo llegar a un considerable manejo de información relacionado al tema que queríamos comunicar dejando que de los 102 presentes en cada uno de estas presentaciones obtuvo 95% mas entendimiento respecto a el taller, también encontramos que las redes sociales son la mejor arma para llegar a esos adolescentes que no presentan personalidades extrovertidas por lo que los resultados decían que a pesar que un 50% de los presentes elegían la atención presencial y digital el

40% restante con personalidades introvertida elegia las metodologías virtuales dejando nuestro proyecto como una herramienta útil por ser 50 % digital 50% presencial.

Se concluye que la solución propuesta puede afectar a todos los usuarios en nuestro rango de edad por que al ser un producto que se puede obtener en la palma de la mano cuando se necesite cumple con las necesidades de los adolescentes de la actualidad que eligen obtener las cosas al instante sin tener que estar yendo o buscando información extra para saber y obtener lo que quieren pero también se concluye que la creación de espacios con formas y espacios que puedan mostrar experiencias nuevas pueden usados para comunicar temas de interés bajo por la población pero que con las herramientas adecuadas puede ser una comunicación asertiva con una retroalimentación constante por parte de nuestro target se recomienda que este proyecto sea monitoreado más adelante por la evolución que puede generar al cada día querer ser más demandante por el usuario y al solicitar cada día más experiencias que eviten que este se aleje y considere que es una forma más de las que ya hay por tratar de enseñarles.
También se sugiere que este proyecto sea llevado de la mano por especialistas dado que se encontró que muchos entes pueden sobreproteger la información que llega a los adolescentes por poner en evidencia yemas que no deban llegar a algunos jóvenes por la etapa sexual en al que se encuentren, también se sugiere que todo este proceso de desarrollo sea bajo la supervisión de entes encargados de la educación superior para facilitar el desarrollo de contenido a los gestores de la infraestructura de desarrollo para la comunicación de temas sobre educación sexual.