ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

PUNKO

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

AUTORES:

ANGEL MARTIN PAREJA GAMARRA
https://orcid.org/0009-0005-4569-7088

NELSON JEAN PIERO VERGARAY BARDALES
https://orcid.org/0009-0000-4406-3036

Asesor
JOSÉ ANTONIO CORAL MORANTE
https://orcid.org/0000-0001-7774-1227

Lima - Perú
2023

REV. INNOV. VERGARAY BARDALES_PAREJA GAMARRA_LCH.pdf

Reporte 2

Reporte 2

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:464129194

Fecha de entrega
2 jun 2025, 2:43 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
2 jun 2025, 3:06 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
REV. INNOV. VERGARAY BARDALES_PAREJA GAMARRA_LCH.pdf

Tamaño de archivo
31.4 MB

156 Páginas

22.154 Palabras

113.950 Caracteres

10% Overall Similarity

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

Top Sources

9% Internet sources
1% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

Hidden Text
2195 suspect characters on 21 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Punko se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de información y comunicaciones y busca resolver las dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de migración interna, teniendo como población beneficiaria los estudiantes de educación superior provenientes de las provincias del interior del país.

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 creación de punko**,** se trata de una comunidad digital dirigida a jóvenes que migran de provincia a lima por motivos académicos, que enfrentan dificultades en su proceso de adaptación, el propósito de poder guiar, informar, conectar , facilitar y acortar su proceso de adaptación a través de la producción de contenido de valor relacionado a noticias, orientaciones, charlas, dinámicas expuestas y dirigidas por personas que han pasado por esta experiencia o han sido parte de este proceso generando un impacto positivo en las personas y construir una sociedad más sostenible, más justa y equitativa

Para la experimentación se diseñaron prototipos las cuales son la creación de nuestro segmento de audio de podcast, la landing page y un storyboard
para testear el servició y el modelo de negocio que ofrecemos donde nos centramos en mostrar el fragmento del podcast para ver cómo tomarían la información y si es de valor para ellos, en la landing page se centró en que los usuarios interactúan con la misma página donde recabamos los puntos fuertes y los débiles para tener un mejor alcance y finalmente el storyboard que muestra como un usuario que conoce punko le ayuda la comunidad y otro usuario sin tener conocimiento de punko, así mostrando un contraste en los 2 usuarios y como estos prototipos ayudan en su proceso de adaptación de los estudiantes migrantes donde el grupo en cuestión fueron en total 10 usuarios de un promedio de de edad de 19 entre 22 años donde la validación se realizó de manera virtual, guiándolos y resolviendo las dudas que estos usuarios en en transcurso de la muestra de los prototipos, donde al final de ellos recabamos todo la información en un formulario para recabar e interpretar los datos obtenidos en el taller como en el formulario así reformular nuestros prototipos para nuestros usuarios finales.

Se concluye que la solución propuesta ayuda en el proceso de adaptación de los estudiantes migrantes internos, brindándoles herramientas y conocimiento que los pueden ayudar en esta difícil etapa y se recomienda antes que nada no olvidar este segmento de la población académica, el cual en su actualidad está un poco descuidada, además de que a través de la producción de contenido audiovisual y la construcción de una comunidad por diferentes redes sociales, se les pueda abrirles paso para que se sientan seguros y así poder ayudarlos en este difícil proceso.