ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

BEBRAND

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

AUTOR:

CAMILA VALERIA PACHECO BARRAZA

(https://orcid.org/0009-0003-8908-9303)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

MARCO ANTONIO BAUTISTA VARGAS
(https://orcid.org/0009-0008-6006-458X)

Asesor

ALEJANDRO CASTILLO GODOY

https://orcid.org/0009-0003-2003-8823

Lima - Perú
2024

P_INNOV_BEBRAND_ CAMILA PACHECO Y BAUTISTA MARCO ANTONIO.pdf

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:473845076

Fecha de entrega
14 jul 2025, 5:33 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
14 jul 2025, 5:38 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOV_BEBRAND_ CAMILA PACHECO Y BAUTISTA MARCO ANTONIO.pdf

Tamaño de archivo
887.9 KB

81 Páginas

16.545 Palabras

94.628 Caracteres

6% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

5% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación "Instrucción de Marketing Digital y Promoción de Marca Personal para reducir la mortalidad empresarial en Jóvenes Emprendedores Emergentes de Lima - Perú" tiene como objetivo reducir la alta tasa de mortalidad y desempleo empresarial entre jóvenes emprendedores emergentes en Lima, Perú. La iniciativa que se plantea es BeBrand, una app móvil y web, estructurada para formar marcas personales a nivel digital, con ello incrementar las posibilidad de tener éxito en el mundo empresarial.

BeBrand surge por la necesidad de brindar una herramienta y recurso a los jóvenes emprendedores emergentes y potenciales, puesto que debido a su inexperiencia en el campo de los negocios tienen una mayor posibilidad de fracaso en un ambiente competitivo donde no se tienen recursos digitales, habilidades blandas, etc. En este escenario es primordial que los jóvenes realicen un negocio o emprendimiento tengan accesos a instructivos de Marketing digital y construcción de marca personal para poder diferenciarse de las competencias que pueda presentar y con ello reducir las altas posibilidades de fracasar, consiguiendo la supervivencia y el crecimiento que tanto añora.

La solución innovadora que se plantea para la problemática es una metodología y herramienta digital denominada como “Toulouse Thinking” que permitirá fortalecer las habilidades de emprendimiento digital.

Esta metodología de aprendizaje es un proceso de paso a paso más ágil, flexible y reiterado, el cual se basa en las siguientes etapas: 1. Investigación; 2 Ideación; 3

Desarrollar ; y 4 Transferir. Las herramientas de cada etapa nos facilitará el proceso de crecimiento que potenciará el capital intelectual y las habilidades empresariales de los emprendedores potenciales.

Las cuales son:

- ➢ Mapa de Actores. Se emplea para comprender a todas las partes involucradas en relación con la situación o problema presentado. Se recopiló la interacción y relación de diferentes figuras en diferentes niveles como entidades gubernamentales, redes sociales, grupo de participantes, ecommerce, etc.
- ➢ Arquetipo. Facilita la definición de los perfiles de usuario según los patrones identificados. Esto permitió la identificación de dos perfiles, el emprendedor emergente digital y el emprendedor potencial digital.
- ➢ Reto de diseño. Se conducirá a la ideación, permitiendo así diseñar soluciones centradas en las personas. Con esto se establece rutas orientadas según a como se podría guiar y acompañar en el impulso del crecimiento empresarial a los emprendedores.
- ➢ Convergencia/Divergencia. Es un proceso creativo que inicia fomentando la libre expresión de ideas, después se aplica un juicio crítico para seleccionar las más viables. Después de una serie de propuestas, se utiliza la técnica del embudo, donde surgen alternativas prometedoras como la creación de una aplicación, una página web, posibles medios visuales y ferias.
- ➢ Lienzo de propuesta de valor. Comunica de manera clara y precisa lo que la empresa afirma hacer mejor que nadie para satisfacer la necesidad del usuario. Define mejor la idea y se sugiere llevar a cabo un servicio de aprendizaje guiado para fortalecer los conocimientos y facilitar un emprendimiento digital exitoso.
- ➢ Lienzo de modelo de negocio. Expresa de forma clara y sucinta la lógica que una

empresa sigue para conseguir beneficios. Se propone capacitar a emprendedores para definir su identidad empresarial, así aumentar la percepción de valor con el servicio/ producto, lo cual clarifica la evaluación de viabilidad y facilitará la colaboración de socios estratégicos y futuras oportunidades de mejora.

La propuesta de valor consiste en un servicio que brinda un aprendizaje guiado en la creación de marca personal y mantenimiento de tu emprendimiento para que sea duradero a largo plazo. Asimismo, buscará , empoderar tus conocimientos para crear un emprendimiento digital exitoso, mientras te acompaña como un compañero virtual para que recuerdes que no estás solo en tu viaje de aprender a emprender digitalmente de una manera más didáctica y dinámica.

BeBrand es un aplicativo que fortalece las habilidades emprendedoras, con su lema “Aprender a Emprender”, que tiene el enfoque de darle los recursos y capital intelectual que necesitan para construir una marca exitosa en 3 semanas.

¿Qué hace "Be brand" para lograr esto? Mediante un programa educativo al estilo Minijuegos, se mostrarán sesiones de aprendizaje didácticas para potenciar tus diferenciales, para descubrir nuevos mercados y oportunidades, la creación de tu marca personal y la introducción en medios digitales para tener éxito y no morir en el intento.

El valor diferencial del proyecto se basa en dos puntos principales:

- Se basa en una metodología aplicada en diferentes rubros, pero muy poco vista en

lo que compete a lo laboral: “Aprender Jugando”.

- Se le brinda al usuario no solo los conocimientos para ingresar y afrontar el mundo laboral, sino que dicho proceso se transforma en una experiencia disfrutable, dinámica y memorable.

Mientras que su nivel de innovación es incremental pues:

- Plantea una nueva metodología de aprendizaje dentro del rubro laboral.
- Ayuda con la creación de oportunidades laborales desde cero.
- Se garantiza un aprendizaje efectivo, entretenido y aplicable a la realidad empresarial.

Be brand, una app que fortalece las habilidades emprendedoras, con su lema “Aprender a Emprender”, que tiene el enfoque de darle los recursos y capital intelectual que necesitan para construir una marca exitosa en 3 semanas. Asimismo, utiliza la vida marina de manera didáctica usando conceptualmente la exploración marítima como comparación a descubrir nuevos mercados.

Dentro de lo que ofrece el proyecto se puede encontrar:

- **Camino de aprendizaje:** Usando la estructura de un juego, los emprendedores podrán elegir un área o campo que desean fortalecer.
- **Cursos:** Dentro de la plataforma habrán diversos materiales guias adicionales.
- **Monitoreo de marca:** Los usuarios colocarán su Marca personal, enlazar sus redes sociales. visualizar el contenido que han creado, en conjunto con un analizador que les dará feedback. y consejos para su marca personal.
- **Progreso :** Será mostrado el avance o el progreso que ha tenido el usuario, cantidad de cursos logrados, certificaciones conseguidas, y logros obtenidos.

- **Perfil:** Elegirá diversos aspectos dentro de la aplicación

En principio, ¿Qué es marca personal?

La marca personal es la percepción que otros tienen de ti y de tu trabajo. Es la imagen, reputación y valores que transmites como individuo en tu área profesional o personal. Incluye elementos como tu estilo de trabajo, tus habilidades, tu experiencia, tu personalidad y tus valores. Construir una marca personal sólida implica trabajar en tu presencia en línea y fuera de línea, comunicar consistentemente tus valores y habilidades, y crear una impresión positiva y memorable en quienes te rodean.

Las sesiones diseñadas para este módulo son:

Después del entendimiento de qué es marca personal y cómo definirla, se busca ayudar al usuario a llevar su servicio al siguiente paso. Este módulo busca enseñar sobre los fundamentos visuales necesarios y tendencias del diseño para desarrollar la identidad visual, incluyendo el uso de IA como ayuda para la toma de decisiones dentro de diferentes ámbitos.

Las sesiones diseñadas para este módulo son:

En esta parte del curso los usuarios podrán prepararse para introducir su negocio al medio digital con éxito. Aprenderán a definir tus objetivos, conocer a fondo a tu público objetivo, seleccionar las plataformas digitales adecuadas y optimizar tus perfiles en redes sociales para destacar entre la competencia. Además, descubrirán cómo crear contenido de valor que resuene con su audiencia y con las que se conseguirá resaltar digitalmente para aumentar la visibilidad de tu emprendimiento.

Las sesiones diseñadas para este módulo son:

Se busca otorgar las herramientas necesarias para construir y mantener una marca sólida en el entorno digital. además de enseñar a manejar comunidades en línea, mejorar la

experiencia de tus usuarios y cultivar relaciones duraderas con tus seguidores. Además, conocerán cómo monitorear y medir el rendimiento de la marca y comunidad digital para realizar ajustes y mejoras continuas.

Las sesiones diseñadas para este módulo son:

Dentro de la aplicación, los emprendedores encontrarán una amplia gama de funcionalidades diseñadas para guiarlos en su viaje hacia el éxito empresarial.

Desde el primer momento se puede apreciar una interfaz sencilla y didáctica para los usuarios. Luego de registrarse en la app se apreciará un tutorial detallado sobre cómo utilizar las opciones que ofrece la app y un cuestionario especializado que ayuda a los internautas a definir cuál de los cursos que se ofrece encaja más en su perfil.

Desde el "Camino de Aprendizaje", donde pueden seleccionar áreas específicas para fortalecer mediante minijuegos que inculquen y fortalezcan tus conocimientos, hasta los materiales que ofrece el aplicativo como: Foro BeBrand, Área de teoría, Área de Progreso y certificaciones, entre otras.

Cada uno de estos módulos contiene diversas sesiones basadas en minijuegos sencillos, comenzando en la mayoría de casos con una parte teórica y una vez comprendido el tema, se comienza a desarrollar la propuesta para el usuario. Asimismo, se registrarán las respuestas de sesiones anteriores para llevar un proyecto alineado y coherente.

Al seguir las directrices del instructivo, se busca un acabado dinámico, didáctico y sencillo de utilizar para los usuarios.

Este proyecto de innovación se fundamenta en las siguientes hipótesis:

- Los jóvenes emprendedores emergentes y potenciales en Lima, Perú, presentan una alta tasa de fracaso empresarial debido a la falta de herramientas, recursos digitales y habilidades blandas en la construcción y promoción de la marca

personal como método para destacar su producto/servicio de la competencia.

- La introducción de un programa de aprendizaje digital ayudará a reducir la tasa de mortalidad empresarial entre los jóvenes emprendedores.
- BeBrand es una aplicación entretenida, fácil de usar y comprender dentro del segmento de jóvenes emprendedores.

Algunas de las actividades realizadas para abordar estas hipótesis incluyen:

- Investigación bibliográfica: Se utilizó el formato DPESTA para explorar diversos sectores y validar la tasa de fracaso empresarial en jóvenes emprendedores.

- Recolección de datos (Encuestas y Entrevistas): Se llevaron a cabo 100 encuestas y 10 entrevistas a emprendedores potenciales y emergentes, así como un taller generativo con 6 miembros, en donde cuyas conclusiones se utilizaron para enfocar el proyecto de innovación.

- Desarrollo de prototipo: Se creó un primer prototipo basado en la información y requisitos proporcionados por los usuarios, priorizando sus funcionalidades y necesidades.

Interacciones con los usuarios:

- Taller generativo: Se llevó a cabo una sesión virtual en la que participaron 23 jóvenes emprendedores, durante la cual se recabaron opiniones sobre la metodología “Aprender Jugando” planteada, junto a los beneficios y características de la herramienta creada, lo que permitió mejorar sus características. Luego de la sesión se realizó una encuesta de satisfacción para verificar la eficacia de la metodología planteada, de la cual se rescata que:

1. El 100% de los encuestados consideran que la metodología “Aprender Jugando” ha mejorado su entendimiento en el tema.
2. El método Bebrand, según los usuarios es 225% más efectivo que leer textos y un 150% más efectivo que analizar podcast.
3. Los usuarios encuestados indicaron que sí invertirán en el aplicativo, comentando montos desde 10 dólares hasta 400 soles, haciendo un promedio de 180 soles.
4. Dentro de una escala del 1 al 5, BeBrand objetivo una calificación final de 4.8, lo que lo convierte en una excelente alternativa de aprendizaje laboral y profesional.