ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

PLATAFORMA E-LEARNING PARA LA MEJORA DE HABILIDADES LABORALES EN JÓVENES PRACTICANTES EN LIMA METROPOLITANA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTORES:

ALEJANDRO FERNANDO CHECCORI QUISPE
https://orcid.org/0009-0007-3096-5355

NATALIA XIMENA ZARATE ASTETE
https://orcid.org/0009-0006-7874-6461

Asesor
LENY AMELIA PERCCA TREJO
https://orcid.org/0000-0002-8363-8354

Lima - Perú
Año 2023

NATALIA XIMENA ZARATE ASTETE 2019141474- ALEJANDRO FERNANDO CHECCORI QUISPE 2017231708.docx.pdf

Envío 41

Envío 41

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:460856025

Fecha de entrega
20 may 2025, 9:12 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
23 may 2025, 11:44 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
NATALIA XIMENA ZARATE ASTETE 2019141474- ALEJANDRO FERNANDO CHECCORI QUISPE 201723....pdf

Tamaño de archivo
5.7 MB

32 Páginas

5440 Palabras

30.659 Caracteres

22% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)

Top Sources

21% Internet sources
3% Publications
9% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

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.

Resumen del Trabajo de Investigación

El planteamiento de este estudio es debido a la desigualdad existente respecto a las oportunidades para conseguir trabajo que tienen los jóvenes practicantes de un nivel socioeconómico bajo, esto conlleva a que lleven más tiempo buscando empleo y se les dificulte su desarrollo profesional.

Siendo esta la finalidad de la presente investigación lograr ayudar a mejorar las habilidades laborales de los jóvenes practicantes de Lima metropolitana a través de una plataforma E-learning que permita el acceso desde cualquier dispositivo electrónico. La metodología utilizada es Toulouse Thinking la cual consiste en investigar, idear, desarrollar y transferir. Asimismo, se efectuó la muestra en el departamento de Lima metropolitana, donde se ejecutaron encuestas y entrevistas a profundidad.

Como resultado, los jóvenes conseguirán mejorar sus habilidades laborales logrando así tener mayores oportunidades laborales y facilitándoles obtener un trabajo. Por último, se busca obtener un efecto positivo en la sociedad.

Palabras Clave: Plataforma e-learning, jóvenes, oportunidades laborales, Habilidades laborales, practicantes.

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del Problema 6

2. Justificación 8

2.1. Justificación Social 8

2.2. Justificación Práctica 8

2.3. Justificación Metodológica 8

3. Reto de innovación 9

3.1. Preguntas 9

3.2. Objetivos 9

4. Sustento Teórico 10

4.1. Estudios previos 10

4.1.1. Estudios internacionales 10

4.1.2. Estudios nacionales 11

4.2. Marco teórico 14

4.2.1. Plataforma e-learning 14

4.2.2. Elementos de e-learning 15

4.2.2.1. Tecnología 15

4.2.2.2. Contenido 15

4.2.2.3. Personas 16

5. Beneficiarios 16

5.1. Directos 16

5.2. Indirectos 17

5.3. Arquetipo de cliente 17

5.4. Cantidad de beneficiarios 18

6. Propuesta de Valor 19

6.1. Propuesta de valor 19

6.2. Segmento de clientes 19

6.3. Canales 19

6.4. Relación con los clientes 19

6.5. Actividades clave 20

6.6. Recursos clave 20

6.7. Aliados clave 21

6.8. Fuentes de ingresos 21

6.9. Presupuesto 23

7. Resultados 24

8. Conclusiones 25

9. Bibliografía 26

10. Anexos 29

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Presupuesto 22

1. Contextualización del Problema

Se define desigualdad en el ámbito humano cuando existe un desequilibrio entre dos o más personas. La desigualdad no es única ni perjudica a un solo ámbito de la vida de las personas, sino que se puede mencionar varios tipo de desigualdades: desigualdad social, económica, educativa, de género y legal. Sea del carácter que fuera, implica graves efectos tanto en el ámbito personal como el social.

> En las últimas décadas, el aumento de la desigualdad que existe en muchos países, empieza a ser un gran motivo de preocupación, las consecuencias económicas y sociales generadas por la pandemia del Coronavirus (COVID 19) aumentó la preocupación y tomar la decisión de tomar las medidas necesarias, esto según el informe IV "Las desigualdades y el mundo del trabajo".
>
> La desigualdad no solo implica la riqueza, bienes, ingresos o el sueldo que tengan las personas. esta abarca también la espera de la calidad de vida, lo accesible que son los servicios de salud, educación o público para las personas, la desigualdad existe entre los géneros y grupos sociales, tomando como referencia a la ONU

En lo que se refiere a Perú, el 55% de la población peruana considera que viven en un país muy desigual económicamente y a la vez el 60% de peruanos piensa que la brecha entre ricos y pobres se ha incrementado en los últimos dos años. Así lo revela la primera Encuesta Nacional de Percepción de Desigualdades (ENADES 2022) elaborada por el Instituto de Estudios Peruanos (IEP) y OXFAM.

Con todo lo mencionado anteriormente nos damos cuenta que la desigualdad se encuentra arraigado en nuestro dia a dia, tomando un enfoque en lo laboral, conocemos

que mayormente esta está presente en el brecha que existe entre el hombre y la mujer, desigualdad de género, contando con diferente estudios e informes que lo avalan.

Por otro lado, de manera minimizada, se encuentran otros tipos de desigualdad:

> El que existan diferentes clases de desigualdades se muestra a través de que millones de personas no logren obtener suficientes ingresos para solventar sus necesidades o la de sus familias, poder pagar una pensión o acceder a protección en caso de alguna enfermedad. Esto nos da a entender que hay un desequilibrio en las oportunidades de accesos al ámbito laboral entre los géneros, personas de la tercera edad y jóvenes. Tomando en cuenta el informe IV “Las desigualdades y el mundo del trabajo”

Una encuesta realizada por ManPowerGroup en el año 2022 encontró que el 75% de jóvenes tienen problemas para conseguir empleo; siendo que el 40% de ellos llevan buscando trabajo por más de 6 meses.

Es por ello que se busca, desde la carrera de Arquitectura de Interiores, Dirección y Diseño Gráfico y Dirección y Diseño Publicitario la creación de “ArtiCAP” la cual será una plataforma web donde los jóvenes practicantes podrán mejorar sus habilidades laborales y encontrar nuevas oportunidades laborales acorde a sus conocimientos.

De esta manera se decide optar por estudiar dentro del ámbito geográfico de Lima Metropolitana teniendo como población a jóvenes de 19 a 22 años de edad.

Teniendo en cuenta la compilación de información se determina la desigualdad de oportunidades para acceder a un trabajo decente para los jóvenes de 19 a 22 años de un nivel socioeconómico bajo.

2. Justificación

La presente investigación está enfocada en resolver una problemática actual que afecta a un grupo de la población peruana, en este aspecto, los jóvenes practicantes de nivel socioeconómico bajo, en Lima Metropolitana. Para ello, se busca desarrollar la invención de una plataforma e-learning para su beneficio, con el fin de mejorar sus habilidades laborales, para que puedan potenciarse y tener la oportunidad de un trabajo decente.

2.1. Justificación Social

Se sabe que la inserción al mundo laboral para los jóvenes es una situación muy complicada, aparte de que las empresas solicitan mayormente requisitos exuberantes es difícil si no se cuenta con una buena red de contactos.

Debido a estos factores lo que se quiere lograr es que los jóvenes practicantes de nivel socioeconómico bajo, en Lima Metropolitana, puedan obtener las habilidades necesarias para lograr tener las mismas oportunidades laborales.

2.2.Justificación Práctica

La siguiente investigación se basa en crear una plataforma e-learning, para aumentar las oportunidades laborales de los jóvenes en busca de prácticas pre-profesionales y profesionales.

Esta plataforma e-learning contará con una variedad de cursos alineados enfocados en mejorar sus habilidades laborales para lograr mayores oportunidades laborales, el cual se encontrará a un precio accesible.

2.3.Justificación Metodológica

La metodología empleada es Toulouse Thinking la cual fue empleada para llevar a cabo la investigación, esta guía nos permitirá desarrollar el proyecto en base a un procedimiento ágil, flexible e iterativo, con la finalidad de lograr soluciones innovadoras. Esta metodología se basa en las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir. Cada etapa nos ayuda a refinar la idea desde lo más simple a lo más complejo, esta metodología permitirá a la vez desarrollar desde la investigación y estudio del tema, distintas alternativas de solución, visualización de los posibles resultados e identificar las mejoras a la propuesta.

3. Reto de innovación

Creación de una plataforma e-learning para mejorar las habilidades laborales jóvenes practicantes en Lima metropolitana, en el año 2023.

3.1. Preguntas

Pregunta general

¿De qué manera a través de una plataforma e-learning se podría ayudar a mejorar las habilidades laborales de los jóvenes practicantes en Lima metropolitana?

Preguntas específicas

P1: ¿Cuáles son las habilidades laborales que necesitan los jóvenes practicantes para tener mayor oportunidad al momento de postular a un trabajo?

P2: ¿Qué recursos se necesitan para generar una plataforma web dinámica y de fácil interacción?

P3: ¿De qué manera se puede generar el impacto para las habilidades en el trabajo?

3.2.Objetivos

Objetivo general

Diseñar una plataforma e-learning para ayudar a mejorar las habilidades laborales de los jóvenes practicantes de Lima metropolitana.

Objetivo específicos

O1: Investigar las habilidades laborales que se necesitan al momento de postular a un trabajo.

O2: Definir los recursos adecuados de una plataforma web para que sea dinámica y de fácil interacción.

O3: Determinar el impacto de la plataforma web en la mejora de las habilidades laborales de los jóvenes practicantes en Lima metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1.Estudios previos

4.1.1. Estudios internacionales

Nácher, M.; Badenes Ribera, L.; Torrijos, C.; Ballesteros, M.; Cebadera, E. (2018). *GoKoan: Una plataforma e-learning de apoyo al estudio en estudiantes universitarios.* Universitat Politecnica de Valencia.

El intención de este trabajo es conseguir que el aprendizaje de contenido académico sea lo más efectivo, para lo cual, se desarrolló la plataforma e-learning GoKoan, donde se desarrolló un profundo algoritmo en base a la inteligencia artificial a través de la cual se logra establecer una planificación completamente customizada para

el usuario. Los resultados esperados son que el grupo experimental consiga mejorar su rendimiento en la asignatura a diferencia del grupo control.

El trabajo fue escogido ya que, se presenta como innovación la inteligencia artificial y como esta pueda ayudar a progresar el rendimiento de los estudiantes a través de la plataforma e-learning.

Rodríguez, R. H. V., & Vaca, V. A. C. (2018). *Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. Edutec.* Universidad Internacional del Ecuador, Quito, Ecuador.

> El objetivo de esta investigación era determinar el efecto del uso de las plataformas e-learning, como opción educativa en el aprendizaje de los jóvenes de las universidades del Ecuador. Llegando al resultado que las plataforma e-learning establecen tecnologías que mediante el internet conceden un escenario para la enseñanza y aprendizaje.
>
> Seleccionamos esta investigación porque mencionan que tanto impacto tiene la plataforma e-learning y que este tipo de plataformas va siendo más importante en la enseñanza, aparte de incrementar el acceso de los estudiantes a las oportunidades que les ofrece el Internet.

4.1.2. Estudios nacionales

Guarnizo Aguirre, G. M., Loayza Cielo, L. A., Nicodemo Vía, A. L., Romero Lahura, C. G., & Sulcaray Sotelo, P. R. (2022) *Plataforma web "Aprennde"* (tesis para optar el grado de bachiller en Administración y Negocios Internacionales) Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima-Perú .

El objetivo de la tesis fue implementar una idea de negocio que sea novedosa y diferente, escalable, viable y rentable para poder impulsar su competitividad laboral de

los estudiantes universitarios. A través de plataforma web educativa que concede que los estudiantes universitarios puedan desarrollar mucho mejor sus habilidades blandas, duras e idiomas, el nombre de la plataforma educativa es “Aprennde”, porque muestra la idea de negocio y al separar esta palabra se consigue nuevos términos que permiten establecer una comunidad. Los estudiantes al utilizar la plataforma resaltaron primordialmente que ganas por seguir aprendiendo y convertirse en personas más competitivas para alcanzar las mejores oportunidades en el mundo laboral.

Se escogió este trabajo ya que hacen referencia a una plataforma web similar a la nuestra con la diferencia que potencian tanto habilidades duras como blandas, aparte de que su finalidad es potenciarlas al igual que nuestra idea de solución.

Nima Valladolid (2021). *Plataforma E-learning para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E 15034 “San Isidro”, Tambo Grande – Piura, 2021* (tesis para optar el título de ingeniero de sistemas) Universidad Autónoma del Perú), Lima-Perú .

Su objetivo es mejorar el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de los escolares de cuarto año de secundaria de la I.E. 15034 “San Isidro”, Tambo Grande-Piura, el cual podrá proporcionar un aumento significativo en los aspectos de desempeño académico, asistencia a clases y la eficiencia en el aprendizaje de los escolares, mediante la realización de una plataforma e-learning la cual mejorará el desempeño académico de los escolares. Los resultados nos muestran que el desempeño académico mejoró verdaderamente, ya que, alrededor del 32%, ya que mejora el rendimiento académico del desempeño académico, asistencia a clases de los escolares y la intervención en clase.

Seleccionamos esta tesis ya que utilizó una plataforma e-learning para solucionar un inconveniente en la enseñanza, aparte de mostrar que esta plataforma mejora el aprendizaje de manera significativa.

Guillen Chávez, Elar Jhosep; Guerrero Berrú, Enrique (2021). *Los egresados de carreras creativas de los institutos superiores tienen dificultad para la inserción laboral* (Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en las siguientes carreras: Comunicación Audiovisual Multimedia y Publicidad y Marketing Digital) Instituto Toulouse Lautrec, Lima-Perú.

El trabajo de investigación tuvo como objetivo realizar una plataforma para hacer que los egresados de carreras creativas en Institutos Técnicos Superiores del Perú tengan mayores oportunidades en el mundo laboral, a través de la creación de CSIWORKS, una plataforma dinámica, interactiva y actual la cual ofrece consultorías personalizadas para brindar información adecuada para que estos jóvenes puedan lograr una mejor incorporación al ámbito laboral, a la vez brindan cursos y talleres cortos para que puedan mejorar sus habilidades blandas y actualizar su portafolio, contando además con un espacio donde pueden compartir sus trabajos realizados de ese manera las empresas puedan ver sus trabajos y considerarlos para sus próximos proyectos y esta plataforma está orientada principalmente para egresado de carreras creativas, consiguiendo como resultado que los usuarios muestren interés en los programas y les emocione poder mejorar sus habilidades en el mundo laboral.

Seleccionamos este trabajo porque va alineado con nuestro proyecto, al crear una plataforma que potenciará a los estudiantes generando que tengan mayores oportunidades en el mundo laboral.

Delgado Saavedra, Ivan Gustavo; Pantoja Cabello, Danilo Fidel; Gusukuma Lozano, Yuky Ysabel; Atoche Arévalo, Mildred Yannina(2019) *Plan de negocio para la implementación de una plataforma online de venta de cursos de gestión empresarial para la pequeña y mediana empresa.* (Trabajo de investigación para obtener título profesional, para optar por el grado académico de Maestro en Administración de Empresas) Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima-Perú .

La intención de esta tesis es poder evidenciar la viabilidad y factibilidad del Plan de Negocios para realizar la propuesta de uso de una Plataforma Online para la venta de cursos de gestión empresarial para las PYME, a través de la elaboración e implementación de una plataforma de venta de cursos online enfocada a temas de soft skills, mejora del clima laboral y la empatía, todo enfocado a fundar empresas con culturas organizacionales alegre para que estas consigan ser más productivas. Los resultados que se obtuvieron dicen que la instrucción virtual actualmente es una alternativa recomendable por dificultades en los horarios de cada persona, aparte de que los cursos cortos son los ideales para quienes desean mantenerse actualizados, aparte de tener una buena conexión entre expositor y estudiante es clave del éxito.

Se seleccionó esta tesis, ya que cuenta con un amplio estudio en su público objetivo, y poder brindarnos una idea en cuanto a costos variables y fijo de los cursos, por último se menciona que su idea de negocio es viable, lo que apoya a nuestra idea.

4.2.Marco teórico

4.2.1. Plataforma e-learning

Para la realización de este proyecto se investiga la definición del concepto

plataforma e-learning, teniendo principal importancia de definición para e-learning se define con mayor claridad. Un ambiente virtual que facilita la educación y, la cual integra un conjunto de herramientas para la educación-estudio online.

- E-learning

E-learning proviene del Inglés electronic learning, el cual se refiere a la educación y el estudio on-line, principalmente a través de Internet.

Esto podemos definirlo como procesos de educación-estudio que se llevan a cabo a través de Internet, donde a pesar de existir una distancia física entre profesor y estudiante se prevalece la comunicación. Además, el estudiante sería el centro de los estudios, por lo que tiene que autogestionar su aprendizaje.

4.2.2. Elementos de e-learning

4.2.2.1. Tecnología

Las plataformas se encuentran alojadas en un servidor web, de manera que profesores y estudiantes se conectan para realizar la acción educativa. Estas plataformas e-learning consta de los siguientes componentes:

- Software LMS, Learning Management System, (Sistema de Gestión de Aprendizaje).
- Software LCMS, Learning Content Management System, (Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje).

4.2.2.2. Contenido

En una plataforma e-learning los temas deben estar enfocado a las características del ámbito y que está componga de las siguiente características:

- Actualizado: esta característica es esencial, ya que, los cursos online pueden continuar por mucho tiempo y es necesario que estos conocimientos no queden obsoletos.

- Adaptado: con las herramientas que nos proporcionan las plataformas podemos adaptar la secuencia educativa dependiendo el nivel del estudiante evitando de esa manera el aburrimiento o frustración.
- Multimedia: el contenido no debe ser solo texto, en la actualidad existe la posibilidad de agregar, imágenes, audio o videos que ayuden a mejorar la experiencia del estudiante, ofreciéndole explicaciones más claras y precisas.
- Directo: la forma de explicar los temas debe ser clara y concisa para el buen entendimiento del estudiante.
- Evaluativo: es necesario que el estudiante sepa el nivel adquirido en el curso.

4.2.2.3. Personas

Dependiendo de la dimensión de nuestra plataforma contaremos con 2 personas principalmente las cuales desarrollan diferentes responsabilidades en la secuencia de aprendizaje:

- Docente: encargado de elaborar los contenidos y planificar el desarrollo del curso, resolver dudas y evaluar los conocimientos.
- Estudiante: la persona que accede al curso y personaje principal de la secuencia de aprendizaje.

5. Beneficiarios

5.1.Directos

La plataforma e-learning para la mejora de habilidades está enfocado en jóvenes practicantes preprofesionales y profesionales de carreras creativas del nivel

socioeconómico C - D de 19 a 22 años de edad que buscan potenciar sus habilidades laborales para poder lograr conseguir un mejor desarrollo profesional.

5.2.Indirectos

Los beneficiarios indirectos de la plataforma e-learning para la mejora de habilidades laborales son los jóvenes practicantes preprofesionales y profesionales de otras carreras y condiciones socioeconómicas, quienes también buscan mejorar su desarrollo profesional. Los jóvenes que no sean practicantes también pueden ser incluidos en este segmento, tomando en cuenta que estos jóvenes igualmente pueden potenciar sus habilidades laborales.

5.3.Arquetipo de cliente

Los beneficiarios vendrían a ser los jóvenes de 19 a 22 años de edad que son practicantes preprofesionales y profesionales que residen en Lima Metropolitana en el distrito de San juan de miraflores. Son jóvenes que les llama la atención poder seguir aprendiendo aparte de lo brindado en sus instituciones. Son conscientes que muchas veces existen preferencias al momento de las postulaciones y que desarrollar sus habilidades laborales, específicamente en las habilidades blandas ayudará a que logré conseguir una mejor oferta laboral. Sin embargo, algunos no cuentan con suficientes recursos para pagar cursos extras. Finalmente esperan que pueda existir más valoración hacia las habilidades de los practicantes y lograr mejorar su desarrollo profesional.

Juan Carlos es un joven de 20 años de edad, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico. Es un estudiante muy dedicado a sus estudios, se esfuerza diariamente en conseguir las mejores notas. Adicionalmente, Juan Carlos, se encuentra en la búsqueda de empleo, pero le duele que la mayoría de trabajos exijan experiencias, aparte de ver las preferencias que existen dentro de algunas postulaciones. Piensa que potenciando

sus habilidades laborales lo ayudará a tener mayor competitividad laboral, que sean accesibles y que, además el precio no sea muy elevado.

Los arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia toda la información recopilada de los lienzos de investigación, además de las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son los jóvenes practicantes preprofesionales y profesionales de 19 a 22 años de edad, los más afectados por la problemática establecida previamente, desigualdad de oportunidades laborales. Además, ellos serán los beneficiados de la solución que se plantea.

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las personas quienes intervienen en parte de la problemática. Encontramos al jefe de recursos humanos, reclutadores, Headhunter y portales de empleabilidad de institutos y universidades.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones públicas y plataformas web, quienes no mantienen un contacto físico con el público elegido. Se tomaron en cuenta las plataformas como Linkedin, Networking y a organizaciones públicas tales como, Fortalece Perú, Servir, Sunafil. Sin embargo no influyó mucho para el desarrollo previo de los arquetipos.

5.4.Cantidad de beneficiarios

El presente proyecto va enfocado a jóvenes de 19 a 22 años de Lima Metropolitana (aproximadamente 1000). Fueron escogidos según la delimitación social y la investigación, con el fin de ofrecer el servicio de educación, potenciando sus habilidades laborales. También se espera brindar ofertas laborales adecuadas a su perfil.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Las habilidades laborales al momento de postular a un empleo es clave para asegurar el puesto de trabajo, por ello se busca mejorar estas habilidades de manera accesible, a través de una plataforma e-learning enfocado en los jóvenes de carreras creativas brindando cursos de habilidades laborales a un precio accesible para que todos los jóvenes puedan acceder a ella.

6.2. Segmento de clientes

Se consideraron dos tipos de clientes, que vendrían a ser directos e indirectos: Primeramente, el público objetivo que vendrían a ser los jóvenes practicantes de carreras creativas con un nivel socioeconómico C - D como también los jóvenes practicantes de diferentes niveles socioeconómicos y de otras carreras.

6.3. Canales

Los canales por los cuales se dará a conocer el servicio será en primera instancia por la plataforma web, donde se podrá apreciar todos los cursos disponibles, al igual para promocionarlos y que más jóvenes puedan inscribirse se usará a la vez los medios digitales como Facebook e Instagram por los cuales mediante publicaciones e historias podrán conocer sobre la *plataforma e-learning (nuevos cursos, sobre nosotros, propuestas laborales, etc.)*.

6.4. Relación con los clientes

La plataforma e-learning es capaz de ser accesible a los jóvenes practicantes, por eso mantendremos una comunicación cercana y amigable, que sea constante y de fácil resolución de dudas y guía en el proceso laboral.

6.5. Actividades clave

Entre las principales actividades que se realizará están:

- Plataforma web

  La base de todo es la plataforma web donde se encontrarán los cursos para que los jóvenes puedan potenciarse.

- Publicidad y marketing

  Creando la cuenta de Instagram y Facebook, se generará un contenido constante, para que la plataforma pueda ser conocida por más jóvenes.

- Set de grabación

  Para tener una mejor calidad en las clases, se decidió tener un set de grabación para que exista una mejor interacción visual entre los docentes y estudiantes.

- Captación de docentes

  Parte de estas actividades, es contactar a los docentes que serán parte del proyecto, enseñando diferentes cursos.

6.6.Recursos clave

Dentro de los recursos claves están:

- Diseñador y programador web

  Al tener una plataforma, debemos contar con un equipo que pueda gestionar y mantener la página web actualizada con los cursos.

- Diseñadores gráficos y publicitarios

  En complemento con la plataforma web, se tiene las redes sociales, las cuales deben ser actualizadas constantemente,como también crear las campañas de publicidad para lograr llegar a más jóvenes.

- Softwares de diseño y edición de video

Para crear los cursos y publicaciones en redes sociales, será necesario contar con los softwares necesarios para que pueda lograr un mejor resultado.

- Equipo tecnológico

  Para que todo nuestro equipo cuente con una mejor área de trabajo, se debe tener el equipo tecnológico adecuado, en este se considera, computadoras, cámara de grabación, entre otros que sean necesarios.

6.7.Aliados clave

Teniendo en cuenta la propuesta de valor, lo que se quiere lograr como aliados son:

- Docentes creadores de contenido

  Con la finalidad de poder brindar un curso a un precio accesible se busca que creadores de contenido que a la vez son docentes en habilidades laborales puedan servir de apoyo, dando cursos por un bajo costo, lo que a la vez los ayudará a ser más conocidos entre su público objetivo.

- Institutos de carrera creativas

  Considerando que el producto es en beneficio de los jóvenes practicantes para que potencien sus habilidades laborales. Formaría parte de los aliados ya que uno de sus objetivo es también poder brindar mayores conocimientos a sus alumnos.

6.8. Fuentes de ingresos

La forma en la que se generarán ingresos económicos será por medio de:

- Venta de cursos

Después de la presentación de la plataforma web, se espera que con la venta de los cursos se pueda recuperar la mayor parte de la inversión y al mismo tiempo sirva para invertirlo en nuevos cursos.

- Publicidad en la plataforma

  Con la publicidad dentro de la plataforma, se espera cubrir parte de la inversión.

- Pagos extras por actualización de cursos

  Con estos pagos se espera recuperar lo invertido en estas actualizaciones de cursos.

6.9.Presupuesto

Tabla 1: Presupuesto

		Unidad	Cant.	Precio Unitario	TOTAL
1.0	**Set de grabación**				
1.1	Alquiler de espacio para grabación	m²	1	S/.200,00	S/.200,00
1.2	Decoración Luz Neón Hello	Und.	1	S/.44,90	S/.44,90
1.3	Decoración Luz Neón Foco	Und.	1	S/.34,90	S/.34,90
1.4	Decoración luz Neón Good vibes	Und.	1	S/.56,90	S/.56,90
1.5	Lámpara Colgante Begonia	Und.	2	S/.37,95	S/.75,90
1.6	Butaca Dante Azul	Und.	1	S/.459,90	S/.459,90
1.7	Mesa Tejida Decorativa Fusión Tropical	Und.	2	S/.24,90	S/.49,80
1.8	Cartón Doble corrugado	Und.	4	S/.8,30	S/.33,20
1.9	Pintura Latex CPP Pato	Galón	3	S/.40,00	S/.120,00
1.10	Transporte del equipo	Servicio	2	S/.50,00	S/.100,00
2.0	**Equipo de grabación**				
2.1	Cámara de video	Und.	1	S/.789,00	S/.789,00
2.2	Trípode para cámara	Und.	1	S/.195,00	S/.195,00
2.3	Kit de iluminación Soft Box con parantes profesional	Und.	1	S/.278,00	S/.278,00
2.4	Micrófono	Und.	1	S/.69,90	S/.69,90
3.0	**Administración**				
3.1	Teléfono	Unidad	1	S/.220,00	S/.220,00
3.2	Laptop	Unidad	1	S/.1.500,00	S/.1.500,00
3.3	Internet	Servicio	1	S/.37,90	S/.37,90
3.4	Contador	Persona	1	S/.350,00	S/.350,00
3.5	Administrador	Part time	1	S/.450,00	S/.450,00
3.6	Comunity manager	Part time	1	S/.450,00	S/.450,00
3.7	Publicidad en Meta (instagram y facebook)	Servicio	1	S/.150,00	S/.150,00
3.8	Google Workspace	Servicio	1	S/.22,80	S/.22,80
4.0	**Diseño de la página**				
4.0	Diseñador Gráfico	Part Time	1	S/.450,00	S/.450,00
4.2	Dominio Web y Hosting GoDaddy	Servicio	1	S/.11,28	S/.11,28
4.3	Creador de páginas GoDaddy	Por evaluar	1	S/.17,99	S/.17,99
4.4	Branding	Servicio	1	S/.500,00	S/.500,00
				TOTAL	**S/.6.667,37**

Fuente: Autor propio

7. Resultados

En base a lo investigado hemos podido hallar que existe desigualdad de oportunidades laborales para los jóvenes practicantes de carreras creativas de bajo nivel socioeconómico, por lo cual, en base a ello, hemos propuesto la creación de una plataforma e-learning para ayudar a mejorar las habilidades laborales de estos jóvenes.

Se nombró a la plataforma "Articap" ya que, está viene de la mezcla de dos palabras arte y capacitación, logrando así un nombre alegre y fácil de recordar, aparte de representar nuestra idea.

Para poder obtener nuestros resultados se decidió presentar una video de una clase corta pre-grabada sobre el tema "Como sobrevivir a una entrevista y no morir en el intento", en el cual realizamos un taller generativo, dentro del taller, estuvo la presentación de la clase, donde hemos podido evidenciar que los jóvenes encontraron la clase muy importante para su ámbito laboral y aparte de datos muy valiosos que los ayudará a tener una mejor entrevista y a la vez lograr conseguir el empleo que deseen, esto se pudo comprobar a través de:

- Preguntas para conocer lo aprendido

  Mediante Kahoot! Una vez mostrada la clase, se decidió realizar una pequeña evaluación, donde se obtuvo que la mayoría de los participantes respondieron de manera correcta.

- Encuesta de retroalimentación

  Al 100% de los encuestados les gustó mucho la dinámica realizada, consideran que deberían haber más de estar dinámicas para que puedan corroborar lo aprendido y que ellos puedan participar más dentro de la clase, y que la duración del curso sea mayor.

Fue así como logramos cumplir con el reto de innovación, mejorando las habilidades laborales de los jóvenes a través de la plataforma e-learning, brindándoles los conocimientos para que logren tener mayores oportunidades laborales.

8. Conclusiones

- Los resultados obtenidos mostraron que la creación de una plataforma e-learning ayudaría a mejorar las habilidades laborales de los jóvenes lo cual le brindaría mayores oportunidades laborales.
- En cuanto al curso, hemos podido notar que las dinámicas e intervenciones en el curso apoyan el aprendizaje de los alumnos y logran que los jóvenes puedan tener un mejor desempeño.
- Otro aspecto a considerar es la duración de estas clases, ya que al ser más extensas se logra una mejor explicación del docente y poder dar más ejemplos para captar la atención de los alumnos.
- Gracias a este proyecto gran porcentaje de los jóvenes practicantes se verá beneficiada, ya que, sabemos que habilidades como la comunicación, trabajo en equipo, etc, son las solicitadas; y al reforzarse o mejorarse aumenta las posibilidades de poder ser contratado.

9. Bibliografía

Almonte, M. G. (2021, August 24). Plataformas LMS: qué son, características, tipos y diferencias con otros sistemas. Aprendizaje en Red - E-learning y Diseño Instruccional. Retrieved July 19, 2023, https://aprendizajeenred.es/plataformas-lms-definicion-caracteristicas-tipos-diferencias/

Alvarado, M. (2021, November 17). ¿Qué es LCMS y para qué sirve? - Luca. Plataforma Educativa Luca. Retrieved July 19, 2023, from https://www.lucaedu.com/que-es-lcms/

Alvarez, A. (2021). Conozca los tres componentes que debe tener el e-learning. Formación Smart. Retrieved July 19, 2023, from https://www.formacionsmart.com/componentes-del-elearning/

Cavero Linares, J. (2022, Febrero 16). ¿Que es una plataforma e learning? , Top 10 e-learning en Latinoamérica. Bit4learn. Retrieved July 19, 2023, from https://bit4learn.com/es/lms/plataforma-e-learning/

Delgado Saavedra, Ivan Gustavo; Pantoja Cabello, Danilo Fidel; Gusukuma Lozano, Yuky Ysabel; Atoche Arévalo, Mildred Yannina(2019) *Plan de negocio para la implementación de una plataforma online de venta de cursos de gestión empresarial para la pequeña y mediana empresa.* (Trabajo de investigación para obtener título profesional, para optar por el grado académico de Maestro en Administración de Empresas) Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima-Perú . https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/626059

Desigualdad: ¿qué es, qué tipos existen y qué consecuencias tiene? | eACNUR. (2018, August 8). Acnur. Retrieved July 19, 2023, from

https://eacnur.org/es/blog/que-es-desigualdad-que-tipos-existen-y-que-consecuencias-tiene-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst

El 75% de jóvenes latinoamericanos tienen dificultades para encontrar empleo. (2022, August 31). Gestión. Retrieved July 19, 2023, from https://gestion.pe/economia/management-empleo/el-75-de-jovenes-latinoamericanos-tienen-dificultades-para-encontrar-empleo-managament-y-empleo-noticia/

ENADES 2022: El 72% de peruanos considera que la desigualdad entre ricos y pobres es muy grave | Oxfam en Peru. (2022, July 18). La igualdad es el futuro | Oxfam en Peru. Retrieved July 19, 2023, from https://peru.oxfam.org/lo-%C3%BAltimo/noticias/enades-2022-el-72-de-peruanos-considera-que-la-desigualdad-entre-ricos-y-pobres

Escasez de Oportunidades Laborales para los Jóvenes 2022. (2022). Escasez de Oportunidades Laborales para los Jovenes. Retrieved July 19, 2023, from https://www.manpowergroup.com.ar/investigaciones/Escasez+de+Oportunidades+Laborales+para+los+Jovenes

Guarnizo Aguirre, G. M., Loayza Cielo, L. A., Nicodemo Vía, A. L., Romero Lahura, C. G., & Sulcaray Sotelo, P. R. (2022) *Plataforma web "Aprennde"* (tesis para optar el grado de bachiller en Administración y Negocios Internacionales) Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima-Perú . Obtenido de: https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660685

Guillen Chávez, Elar Jhosep; Guerrero Berrú, Enrique (2021). *Los egresados de carreras creativas de los institutos superiores tienen dificultad para*

la inserción laboral (Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en las siguientes carreras: Comunicación Audiovisual Multimedia y Publicidad y Marketing Digital) Instituto Toulouse Lautrec, Lima-Perú. https://hdl.handle.net/20.500.12826/53

Guterres, A. (2019, July 17). ¿Qué es la desigualdad? | Noticias ONU. UN News. Retrieved July 19, 2023, from https://news.un.org/es/story/2019/07/1459341

La brecha de género en el empleo: ¿qué frena el avance de la mujer? (2018). ILO. Retrieved July 19, 2023, from https://www.ilo.org/infostories/es-ES/Stories/Employment/barriers-women

Las desigualdades y el mundo del trabajo. (2021). ILO. Retrieved July 19, 2023, from https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_norm/---relconf/documents/meetingdocument/wcms_792136.pdf

Mancuzo, G. (2020, November 6). ▷ Componentes de E-Learning. Blog - ComparaSoftware. Retrieved July 19, 2023, from https://blog.comparasoftware.com/componentes-de-elearning/

Metodología Toulouse Thinking 19-2 - GUÍA METODOLÓGICA TOULOUSE THINKING Y HERRAMIENTAS PARA INNOVAR. (2019). Studocu. Retrieved July 19, 2023, from

https://www.studocu.com/pe/document/toulouse-lautrec/direccion-de-arte/metodologia-toulouse-thinking-19-2/16728464

Nácher, M.; Badenes Ribera, L.; Torrijos, C.; Ballesteros, M.; Cebadera, E. (2018). *GoKoan: Una plataforma e-learning de apoyo al estudio en estudiantes universitarios*. Universitat Politecnica de Valencia. http://hdl.handle.net/10251/113174

Nima Valladolid (2021). *Plataforma E-learning para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E 15034 "San Isidro", Tambo Grande – Piura, 2021* (tesis para optar el título de ingeniero de sistemas) Universidad Autónoma del Perú), Lima-Perú . https://hdl.handle.net/20.500.13067/1803

Núñez Artalejo, Luis Miguel (2022*) Form4Press, Diseño de una plataforma e-learning.*Para obtener el grado en Ingeniería y Servicio de Telecomunicación Aplicaciones multimedia para e-learning Universitat Oberta de Catalunya (UOC) http://hdl.handle.net/10609/145847

¿Qué es el e-learning? Significado y ventajas. (2023, March 23). Randstad. Retrieved July 19, 2023, from https://www.randstad.es/tendencias360/que-es-el-elearning/

¿Qué es la desigualdad y cómo superarla? (2018, Diciembre 12). Acnur. Retrieved July 19, 2023, from

https://eacnur.org/es/blog/definicion-de-desigualdad-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst

Reyes, I. C. (2022, June 9). Plataformas E Learning: Definición Y Tipos De Plataformas. CognosOnline. Retrieved July 19, 2023, from https://cognosonline.com/pe/blog-pe/tipos-plataformas-e-learning/

Rodríguez, R. H. V., & Vaca, V. A. C. (2018). *Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. Edutec.* Universidad Internacional del Ecuador, Quito, Ecuador. https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067

10. Anexos

Anexo 1: Prototipo de la plataforma e-learning



Anexo 2: Prototipo de redes sociales



Anexo 3: Prototipo del set de grabación


Hello
good vibes