ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

NUTRIAPP

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

AUTOR:

PEDREROS CABEZAS LEONARDO ISAÍ

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

AUTOR:
GRADOS GARCÍA DE LA ARENA CHRISTIAN HUMBERTO

Asesor

CHAVARRÍA DEVIA DANIELA
https://orcid.org/0009-0002-6022-7402

Lima - Perú
Año 2022

P_INNOV_NUTRIAPP_ GRADOS CHISTIAN.pdf

ENTREGABLES MARY ALBAN

ENTREGABLES MARY ALBAN

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:471527436

Fecha de entrega
3 jul 2025, 9:40 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
3 jul 2025, 9:44 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOV_NUTRIAPP_ GRADOS CHISTIAN.pdf

Tamaño de archivo
10.2 MB

86 Páginas

3518 Palabras

18.003 Caracteres

15% 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

13% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
10% 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 “Nutriapp” se plantea en el contexto del área estratégica
de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver la escasa educación nutricional presente en los colegios privados de Lima, repercuten directamente en niveles de salud y académico de los estudiantes adolescentes, debido a la influencia nutricional que tiene el ambiente psicosocial (compañeros, padres y maestros), teniendo como población beneficiaria a los adolescentes del nivel secundaria.
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 Motivar a los adolescentes a tener interés por la educación nutricional y los buenos hábitos que lo ayudan a mejorar su rendimiento académico y a la vez su estilo de vida.), se trata de una aplicación móvil digital para estudiantes de instituciones educativas privadas de Lima sobre educación nutricional. Una app informativa e interactiva exclusiva para adolescentes del nivel secundario. Distribuida en las siguientes categorías: Alimentación balanceada, Hábitos saludables, Ejercicios en casa, Juega y Aprende, NutriDatos y Memes.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de aplicación para ver si los adolescentes tenían una buena interacción con la interfaz haciéndola dinámica y amigable, con el fin de enseñar sobre la relevancia de una buena nutrición para mejorar el rendimiento académico.

Se concluye que una buena alimentación trae con ello un óptimo desarrollo a nivel mental, físico y personal, lo cual le dará más herramientas y habilidades al adolescente para poder rendir mejor en las clases. Así mismo se recomienda a los adolescentes que sí tienen interés en mejorar su educación nutricional, con NutriApp podrán informarse con mayor facilidad y de una manera interactiva. El próximo paso será evaluar el potencial de desarrollo de NutriApp para establecer una futura ejecución en alguna institución preocupada por la educación nutricional.