ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

NEBULOSA

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

AUTORES:

GEORGETTE ELIZABETH BALTODANO RIOS

CARLOS FABRIZIO ALDEA CARTAGENA

Asesor:
JUAN PABLO ARENAS VARGAS
https://orcid.org/0009-0006-3325-3938

Lima - Perú
2023

NEBULOSA - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

28.7.25

28.7.25

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:476987880

Fecha de entrega
29 jul 2025, 4:26 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
29 jul 2025, 4:30 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
NEBULOSA - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

Tamaño de archivo
7.0 MB

56 Páginas

4611 Palabras

24.647 Caracteres

16% 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

16% Fuentes de Internet
9% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
4023 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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El presente trabajo se basa en uno de los objetivos de la OMS que es la Reducción de las desigualdades y derivando de este problema se llegó a la conclusión que para reducir las desigualdades se debe mejorar la educación. Por ende, el problema principal de la presente investigación es la falta de educación financiera en jóvenes peruanos a nivel secundario.

Se utilizó la metodología Toulouse Thinking y Learn Startup, que ofrecen diferentes herramientas para la resolución de problemáticas y desarrollo de negocios a partir de una serie de pasos que analizan al usuario y su entorno.

La solución creativa a la que se llegó después de la investigación previa fue la creación de un prototipo de juego de mesa cuyo objetivo principal sea el reconocimiento de términos de finanzas, complementado con una aplicación móvil que brinda dinamismo y rapidez a la hora de complementarse con el tablero, además de brindar una dinámica de

Se determinó gracias a las encuestas realizadas que en el Perú no hay una cultura de educación financiera si no que atraviesa una educación financiera improvisada que se va aprendiendo a través del tiempo. Los objetivos de este proyecto de investigación incluyen enfrentar la falta de interés en la educación, utilizar recursos accesibles y aprovechar la tecnología. El juego se dirige a jóvenes de 12 a 17 años, con el respaldo de padres y profesores. La propuesta busca difundirse a través de redes sociales y activaciones en escuelas.