

ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO
"TOULOUSE LAUTREC"



REVED

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

AUTOR:

CLAUDIA MARINA URBINA ULLOA

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

AUTOR:

CAMILA LUANA VALVERDE AZPILCUETA

Asesor:

Ribadeneira Pesantes, Manuela

<https://orcid.org/0009-0000-0320-5990>

Lima – Perú

Año 2021

P_INNOV_REVED-VALVERDE CAMILA-UNIDO.pdf

 My Files

 My Files

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:423039931

Fecha de entrega

23 ene 2025, 7:34 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 ene 2025, 8:19 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

P_INNOV_REVED-VALVERDE CAMILA-UNIDO.pdf

Tamaño de archivo

5.4 MB

62 Páginas

7,118 Palabras

39,128 Caracteres

19% 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

- 19%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 5%  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 “RevEd” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Competitividad y Diversificación Industrial y la actividad económica de Enseñanza. Busca resolver una correcta orientación profesional en la que los jóvenes se desarrollen de manera óptima y elijan una carrera afín de sus capacidades, en la que se vean realmente aplicadas, teniendo como población beneficiaria estudiantes de 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 Garantizar el futuro de los estudiantes viviendo antes de actuar, se trata de 3 *stages* o fases, las cuales permiten que los jóvenes tengan un conocimiento más amplio de la carrera que quieren estudiar, de manera que se genere una hoja de ruta a seguir para alcanzar sus metas profesionales.

La primera fase consiste en 3 sesiones psicológicas que involucran a los padres e hijos. La segunda fase consiste en pasar por experiencias relacionadas a las carreras de interés. En la última fase, se evalúan las experiencias adquiridas en la fase anterior y los reportes emitidos por los profesionales, lo cual determina la hoja de ruta, en donde se incluye el presupuesto desglosado a invertir en la carrera elegida; además de recomendaciones de talleres y cursos previos a iniciar la carrera para una mejor transición de la vida escolar a la profesional.

Este sistema funciona a través de una aplicación en la cual se podrá escoger sesiones con orientadores y asesores según su disponibilidad. Las experiencias se llevarán a cabo en el Laboratorio de Experiencias, de forma virtual o práctica.

Para la experimentación se tomó en cuenta las entrevistas y encuestas que han sido desarrolladas de manera presencial y virtual. Por ello, se diseñó un prototipo mediante un simulador de aplicaciones, para que los usuarios puedan interactuar y familiarizarse con la aplicación. Se desarrollaron talleres experimentales para que los jóvenes puedan tener un conocimiento más amplio de la carrera de su interés. Por otro lado, se pudo captar potenciales clientes mediante nuestras redes sociales.

Se concluye que los jóvenes necesitan experimentar distintos tipos de carreras profesionales para que puedan descubrir sus aptitudes. Además es fundamental que los padres sean parte del proceso. Como próximos pasos tendremos alianzas con colegios y más Laboratorios de Experiencias en otras zonas del Perú. Se recomienda experimentar con personas de distintas edades para conocer sus comportamientos y características futuras.