ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC” TOULOUSE LAUTREC

KAIROS

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

JASMIN BETSABET QUISPE REYES

ASESOR:

ELIZABETH DUARTE GUARDIA
https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú
Año 2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN

INN_JASMINQUISPE_compressed.pdf

ENVIO 56

ENVIO 56

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:468422406

Fecha de entrega

20 jun 2025, 6:29 a.m. GMT+2

Fecha de descarga

20 jun 2025, 6:37 a.m. GMT+2

Nombre de archivo

INN_JASMINQUISPE_compressed.pdf

Tamaño de archivo

3.9 MB

54 Páginas

4546 Palabras

24.298 Caracteres

12% 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

11% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
7486 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.

Resumen

El proyecto de innovación Kairos se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de salud humana y asistencia social y busca resolver los problemas de salud mental teniendo como población beneficiaria a los jóvenes de 18 a 28 años.

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 apoyar a los pacientes con ansiedad y depresión, con una interacción las 24 horas del día, para poder tratar aquellos problemas que padecen, obteniendo así un resultado a largo plazo, desde la palma de su mano. Se trata de la unión de distintas plataformas, con base en un aplicativo de celular, cuyo diseño reúne las necesidades básicas encontradas en pacientes jóvenes con los trastornos ya mencionados. El contenido ha sido creado exclusivamente por nosotros, y seleccionado según los gustos y requerimientos de cada paciente. Los psicólogos forman parte también de nuestro equipo, dando un seguimiento constante a los usuarios de manera virtual. Los exámenes que estos realicen a los jóvenes también son de manera digital, promoviendo de esta manera una herramienta de ayuda a la salud mental de nuestra población, a un precio accesible y a través de un medio sencillo pero bastante nutrido a la hora de brindar el correcto apoyo.

Para la experimentación se ha diseñado un prototipo de aplicación para el tratamiento de estas personas en la que podrán visualizar las múltiples opciones que se les brinda, como los ejercicios recomendados por los psicólogos, contenido audiovisual dependiendo de los gustos del paciente, el foro interactivo con distintos usuarios (grupos de apoyo), citas psicológicas en diversos horarios, frases motivadoras realizadas por los psicólogos que darán inicio al día del usuario y el botón SOS, el cual estará disponible las 24 horas para cualquier emergencia que tengan. De igual manera, citas virtuales con los usuarios, definidas en el orden establecido en la aplicación, para que en base a diversos test y conversaciones, entregar el contenido óptimo para la correcta evolución. Los resultados han sido positivos, pese al corto plazo, adaptando ciertos ejercicios al día a día, sobre todo para las personas con ansiedad, contenido audiovisual para ambos pero sobre todo para las personas con depresión, teniendo a los psicólogos a su disposición, ya sea por chats o
llamadas. Los usuarios igualmente tuvieron acceso al beta de la aplicación, dónde pudieron explorar lo que contiene y sus características, obteniendo así un feedback positivo por parte de ellos.

Se concluye que la solución propuesta mejora la calidad de vida de los usuarios,

los motiva a recibir apoyo y se adapta adecuadamente a las complejas rutinas que tienen. El hecho de tener una especie de consultorio psicológico virtual, con grupos de apoyo y material que ayude a sus trastornos cuando lo necesiten en un mismo lugar, les genera mucha seguridad y confianza. Se recomienda seguir experimentando y proponiendo más contenido dentro de la aplicación, mientras esta se va haciendo una realidad. El trabajo en redes sociales es importante, ya que el propósito a largo plazo es formar una comunidad no solo en Perú sino también en el extranjero, dando paso a que la aplicación llegue a más lugares y pueda mejorar la calidad de vida de muchos jóvenes. Siendo conscientes que se deberán adaptar a la realidad de dónde se encuentren.