

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



PROYÉCTATE

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTORES:

FABIOLA ELENA CÓRDOVA HUAMÁN

(<https://orcid.org/0000-0002-3403-2591>)

FIGURELA LURDES ESTEBAN MEDINA

(<https://orcid.org/0000-0001-5975-1384>)

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación PROYÉCTATE 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 deserción, el abandono y la falta de interés en los adolescentes para decidirse en una carrera profesional, teniendo como población beneficiaria estudiantes de 14 a 18 años de colegios nacionales.

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 la experiencia vivencial de las carreras en el Perú, esta se trata de una experiencia vivencial que ofrece encontrar la carrera profesional adecuada, absolviendo todas las dudas que puede tener el adolescente sobre todas las carreras que hay tanto en universidades como en institutos a través de talleres, simulacros, recorridos, etc. que ayuden a interactuar y consolidar la idea del adolescente sobre los puntos de interés que tiene, además se le dará charlas interactivas a los padres de familia sobre las carreras nuevas que hay en el mercado, para que ellos puedan comprender que en la actualidad muchas de ellas son creativas y rentables. La decisión adecuada beneficiará en tiempo y dinero a las familias que apoyen al adolescente.

Para la experimentación se diseñaron prototipos como módulos en 3d diseñados especialmente para cada carrera, para que los adolescentes de 14 a 18 años puedan tener una experiencia vivencial, talleres y simulacros simulando experiencias reales. Se realizaron dos interacciones con los usuarios, la primera fue en una veterinaria y como respuestas recibimos lo siguiente: “Es mucho mejor de lo que pensaba, porque pude observar de una manera más profunda la labor de un veterinario.” “Considero que a todos mis compañeros del colegio les gustaría vivir una experiencia como esta.” “Además con esta experiencia pude confirmar mi decisión sobre lo que estudiare” “Creo que los colegios deberían implementar un curso de orientación vocacional y no solo un test”. La segunda experiencia se realizó en un FabLab y como comentarios tuvimos que a los cuatro les gusto la experiencia de poder interactuar con los prototipos y conocer más sobre los tipos de programación. “Me hubiese gustado probar esto en el colegio, pero lamentablemente no contamos con esos equipos” “Nos llamó la atención todo lo que se puede hacer con el sistema Arduino y Nano”. Tres de los adolescentes consolidaron más la idea acerca de su toma de decisión de la carrera y el cuarto adolescente se dio cuenta que esa carrera no era para él. Con la experimentación validamos nuestro objetivo de resolver las diversas dudas o cuestionamientos de los estudiantes que aún no toman una decisión informada sobre qué estudiar. En otra experimentación se le habló a 7

participantes sobre el proyecto que se desarrollaría con sus beneficios al mostrar el respectivo afiche inicial, se recibió un feedback con las mejoras que nos dieron los participantes y se realizó un afiche final, lo que les llamó la atención fue lo accesible que resultó el costo de la experiencia vivencial. De los 5 estudiantes que realizaron la experiencia vivencial con un especialista en el área de su interés, hemos tenido resultados favorables al 100% por la razón de que la totalidad de los participantes han demostrado su capacidad de captar lo que les gusta o no, han conocido un poco más de lo que le interesaba y han sabido cómo aceptar y confirmar su decisión de carrera como también saber que no es de su agrado. De esa forma, el participante descarta una carrera que lo podría llegar a perjudicar en un futuro y se plantea buscar en otras áreas explorando así sus habilidades y aptitudes complementandolo con sus gustos y comodidades ya que al elegir la carrera se tiene que estar muy seguro para evitar deserciones en el mismo. Se concluye que la solución propuesta tuvo los resultados esperados, ya que los adolescentes que están a punto de culminar la etapa escolar despejaron la mayoría de sus dudas respecto a su futuro y con la toma de decisiones que esto conlleva, por ende, se sienten satisfechos y tienen una idea más sólida de lo quieren estudiar y se recomienda seguir investigando, testeando para poder mejorar lo hallado y aproximarnos en abarcar nuevos objetivos para mejores resultados.