ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC

DISEÑO DE UNA PLATAFORMA WEB INTERACTIVA PARA MEJORAR LA INSERCIÓN LABORAL EN LA CARRERA DE DISEÑO DE PRODUCTO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Tesis para obtener el título profesional Licenciado en Diseño de Producto e Innovación Tecnológica

AUTORES:

NATHALIE ANDREA CASTILLO BEJARANO
(0009-0002-2652-4956)

MARJORY CILENE CLAROS HUARACALLO
(0009-0004-1248-1355)

Asesor

ALEXANDER HENRY RODRIGUEZ PEREZ
(0000-0001-8020-4238)

Lima-Perú

2025

Formato de Trabajo de investigaci%C3%B3n - Titulaci%C3%B3n 6.docx %281%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:429113838

Submission Date
Feb 11, 2025, 1:20 PM GMT-5

Download Date
Feb 11, 2025, 1:41 PM GMT-5

File Name
Formato de Trabajo de investigación - Titulación 6.docx (1).pdf

File Size
4.5 MB

87 Pages

10,624 Words

63,975 Characters

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

14% Internet sources
3% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Resumen **5**
Abstract **7**
Capítulo I: El Problema **8**
1.1. Planteamiento del Problema **8**
Capítulo II: Marco Teórico **12**
2.1. Mapa de Literatura **12**
2.2. Antecedentes de Investigación **13**
2.3 Desarrollo de la Perspectiva Teórica 15
2.3.1 Características o Componentes de la Variable Plataforma Web 15
Diseño Web Personalizado 16
Integración con RSS y Plataformas Externas 16
UX/UI 16
SEO de Plataforma 17
2.3.2 Características o Componentes de la Variable Visibilidad e Inserción Laboral 17
Marketing de Carrera 18
Impacto de la Carrera en la Sociedad 18
Acceso Laboral DPIT 18
Networking 19
2.3.3. Causas de las Variables 19
2.3.4. Consecuencias de las Variables 20
2.3.5. Relación con las Variables de Estudio 20
Capítulo III: Metodología **22**
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo **22**
3.2. Diseño de Investigación **22**
3.3. Operacionalización de Variables **23**
3.4. Consentimiento Informado **25**
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos **26**
Capítulo IV: Resultados **27**
4.1. Análisis de los Resultados 27
4.2. Discusión de Resultados **46**
4.3. Recomendaciones **50**
Capitulo V: Propuesta de valor **52**
5.1. Fuentes de Ingreso **53**
5.2. Propuesta de valor 55
Referencias **66**
Anexos **70**

Lista de Tablas

Tabla 1:*Marketing de la Carrera: Falta de Estrategias* 30
Tabla 2:*Participación Activa en la Promoción* 31
Tabla 3: *Reconocimiento de la Carrera en el Sector* 31
Tabla 4: *Falta de Experiencia como Práctica Profesionales* 32
Tabla 5: *Empleabilidad : Tiempo para Encontrar Empleo* 32
Tabla 6:*Percepciòn del Egresado: Formaciòn Acadèmica* 33
Tabla 7*:Empleabilidad: Ayuda de la Bolsa Laboral de la Institución* 33
Tabla 8:*Networking: Importancia del Networking para conseguir empleo* 34
Tabla 9:*Networking: Ayuda para conseguir empleo* 34
Tabla 10:*Networking: Institución ayudò a favorecer la red de contactos* 35
Tabla 11:*Proyección de ingresos mensuales* 56
Tabla 12: *Proyección de gastos mensuales* 56
Tabla 13:*Proyección de Inversión Inicial* 57

Lista de Figuras

Figura 1. 13
Figura 2 33
Figura 3 33
Figura 4 34
Figura 5 34
Figura 7 35
Figura 8 36
Figura 9 36
Figura 10 37
Figura 11 37
Figura 12 38
Figura 13 38
Figura 14 39
Figura 15 39
Figura 16 40
Figura 17 40
Figura 18 41
Figura 19 41
Figura 20 42
Figura 21 43
Figura 22 43
Figura 23 44
Figura 24 45
Figura 25 46
Figura 26 46
Figura 27 47
Figura 28 56
Figura 29 57
Figura 30 58
Figura 31 59
Figura 32 60
Figura 33 61
Figura 34 62
Figura 35 63
Figura 36 64
Figura 37 65
Figura 38 66
Figura 39 66

Resumen

La presente investigación, titulada Diseño de una Plataforma Web Interactiva para Mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica tiene como propósito principal desarrollar una plataforma web interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual.

Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo, mediante la aplicación de encuestas dirigidas a estudiantes y egresados, con el propósito de identificar las principales dificultades que afectan su inserción laboral, la visibilidad de la carrera y la necesidad de una plataforma especializada que aborde estas problemáticas.

Los resultados evidenciaron varios retos clave, entre los que destacan la falta de experiencia, la escasa oferta laboral y la carencia de contactos profesionales. Asimismo, la ausencia de estrategias promocionales por parte de la institución limita el conocimiento sobre el rol y el valor de los diseñadores de producto, afectando negativamente sus oportunidades de empleo.

Como respuesta a estos desafíos, se diseñó una plataforma web interactiva que permite a los usuarios crear portafolios digitales, acceder a vacantes laborales, establecer conexiones profesionales y acceder a programas de capacitación continua. Los encuestados valoraron de manera positiva esta propuesta, sugiriendo la incorporación de funcionalidades adicionales como la gamificación, la participación de mentores y foros de discusión.

Se concluye que una plataforma digital integral tiene el potencial de mejorar significativamente la empleabilidad de los egresados, además de servir como un ecosistema para el aprendizaje constante y la visibilidad profesional. Esta herramienta

busca responder a las demandas del mercado, fomentar el networking y fortalecer la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica.

Palabras clave: Inserción laboral, Diseño de Producto, plataforma web, empleabilidad, egresados.

Abstract

The present research, titled *Design of an Interactive Web Platform to Improve Job Placement in the Product Design and Technological Innovation Program*, aims to develop an interactive web platform to enhance the job placement of students in this field within the current job market.

To achieve this, a quantitative approach was adopted, using surveys directed at students and graduates to identify the main challenges affecting their job placement, career visibility, and the need for a specialized platform to address these issues.
The results revealed several key challenges, such as the lack of experience, limited job opportunities, and the absence of professional connections. Additionally, the lack of promotional strategies by the institution limits awareness of the role and value of product designers, negatively impacting their employment opportunities.

In response to these challenges, an interactive web platform was designed to enable users to create digital portfolios, access job vacancies, establish professional connections, and participate in continuous training programs. The survey respondents positively evaluated this proposal, recommending additional features such as gamification, mentor participation, and discussion forums.

It is concluded that a comprehensive digital platform has the potential to significantly improve the employability of graduates while serving as an ecosystem for continuous learning and professional visibility. This tool seeks to respond to market demands, foster networking, and strengthen the Product Design and Technological Innovation program.

Keywords: Job placement, Product Design, web platform, employability, graduates.

Capítulo I: El Problema

En este capítulo se dará a conocer la problemática laboral que pasan los egresados y estudiantes de la carrera de Diseño de Producto, basado en cifras reales de su situación actual, también se presentarán los objetivos y preguntas de la investigación y su desarrollo conceptual.

1.1.Planteamiento del Problema

Con el desarrollo de la innovación y de nuevas tecnologías en varios sectores de las empresas peruanas, el requerimiento de personal técnico enfocado en estas áreas ha ido incrementando y aún más después de la pandemia (REDACCIÓN PERÚ21, 2022). Aun con este incremento de la demanda en estas áreas, se observa una brecha en la inserción laboral de los egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica, aun siendo una carrera multidisciplinaria con un papel importante en la sociedad ya que combina creatividad, visión de negocios y tecnología para crear soluciones innovadoras que resuelvan necesidades de los usuarios y consumidores. Sin embargo, numerosos egresados carecen de plataformas que les permitan demostrar estas habilidades de manera efectiva. Paralelamente, las empresas tienen dificultades para identificar y atraer talento calificado, ya que las plataformas de empleo tradicionales no están adaptadas a las particularidades de esta área profesional.

Esta desconexión representa un obstáculo significativo para la inserción laboral de los egresados, limitando su impacto en el mercado y su desarrollo profesional.

La variable central de esta investigación es el diseño de una plataforma *web* interactiva, orientada a mejorar la inserción laboral de los egresados de Diseño de

Producto e Innovación Tecnológica. Este problema afecta tanto al sector productivo como a la sociedad, ya que la falta de visibilidad de estos talentos impide que las empresas accedan a soluciones creativas e innovadoras que podrían optimizar sus procesos y productos.

En la actualidad, los obstáculos más significativos que enfrentan las carreras creativas son la escasez de oportunidades en el mercado para adquirir experiencia previa al trabajo. Esto se evidencia en las escasas posibilidades de conseguir empleo al finalizar sus estudios, así como en la reducida red de conexiones profesionales. Además, las herramientas disponibles para la búsqueda de empleo, como la bolsa de trabajo de su institución, resultan poco útiles, y algunas opciones externas presentan complicaciones en su uso (Loo y Guilen, 2022). Esto resalta la necesidad urgente de una solución que permita dar visibilidad a la carrera ayudando facilitar también la inserción laboral.

La problemática se agrava porque los estudiantes y egresados, al no contar con una plataforma personalizada, deben competir en espacios generales donde sus portafolios no son apreciados o valorados en su totalidad, limitando sus oportunidades de crecimiento.

Un portal exclusivo y diseñado específicamente para la carrera permitirá aumentar la visibilidad del Diseño de Producto e Innovación Tecnológica, resaltando su importancia en la sociedad. Este portal, equipado con herramientas que impulsen el desarrollo profesional y formativo, estará enfocado en facilitar el proceso de inserción laboral, ayudando tanto a estudiantes como a egresados a conectar con oportunidades. Asimismo, ofrecerá a reclutadores y empresas, tanto a nivel nacional como internacional, una plataforma donde encontrar el talento que necesitan de manera eficiente.

Finalmente, esta investigación busca resolver una problemática crítica para los egresados de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica. Al proponer una plataforma *web* interactiva, no solo se responde a la falta de visibilidad y desconexión con el mercado laboral, sino que también se establece una herramienta clave para potenciar la relación entre los egresados y las empresas. Esto contribuirá al desarrollo de un ecosistema laboral más inclusivo y eficiente, fortaleciendo tanto el sector creativo como el productivo en el contexto peruano.

1.3 Preguntas de investigación

1.3.1 Pregunta General

¿De qué manera el diseño de una plataforma *web* interactiva podría mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica?

1.3.2 Preguntas Específicas

P1: ¿De qué manera la plataforma *web* interactiva ayudará a impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual?

P2: ¿Cómo podrían las herramientas digitales creativas promover el desarrollo profesional de los usuarios?

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar una plataforma *web* interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual.

1.4.2 Objetivos específicos

O1: Impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual mediante la Plataforma *Web* Interactiva.

O2: Incorporar herramientas digitales creativas que promuevan el desarrollo profesional de los usuarios.

Capítulo II: Marco Teórico

En este capítulo, se abordarán los fundamentos clave para sustentar el desarrollo de una plataforma *web* diseñada específicamente para mejorar la visibilidad de los diseñadores de producto e innovación tecnológica en el mercado laboral.

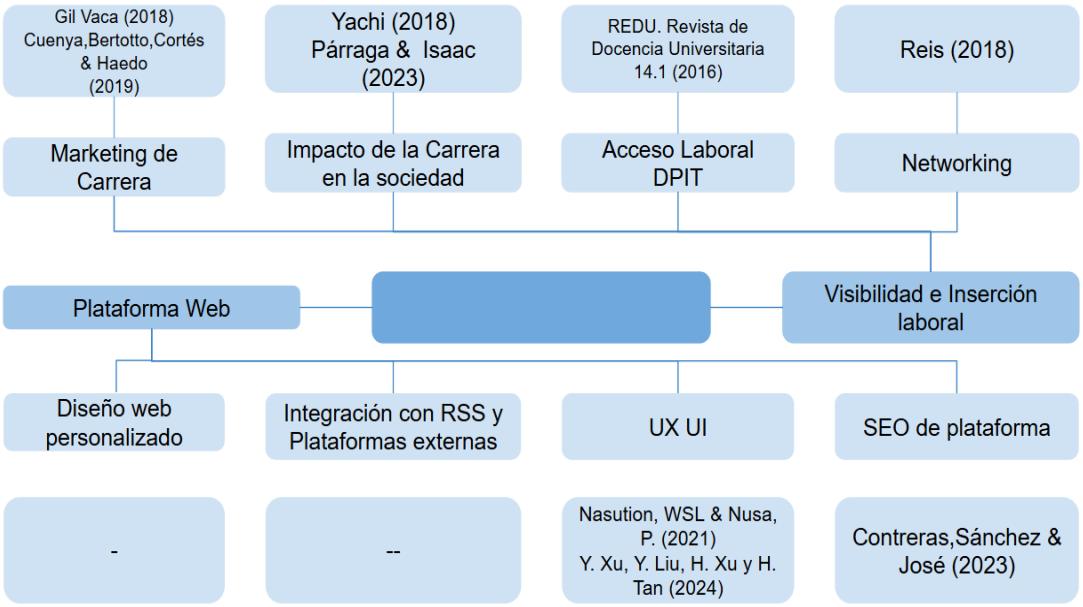
Primero, se presentará un mapa de literatura que explora conceptos como plataformas digitales, su impacto en la empleabilidad y su rol en la visibilidad profesional. Posteriormente, se analizarán antecedentes de investigación relevantes que respaldan la importancia de conectar a los diseñadores con oportunidades laborales mediante herramientas tecnológicas.

Finalmente, se desarrollará la perspectiva teórica que enmarca esta propuesta, destacando cómo la combinación de tecnología, diseño y *networking* puede fomentar una inserción laboral efectiva y potenciar el crecimiento profesional en esta disciplina.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1.

Mapa de literatura



2.2. Antecedentes de Investigación

Arbieto y Cadillo (2023), en su investigación en Toulouse Lautrec, desarrollaron la plataforma "Trabajan Team" para facilitar la inserción laboral de jóvenes creativos mediante la creación de equipos que resuelvan problemas empresariales. Utilizaron entrevistas, encuestas y talleres generativos para identificar barreras como la falta de experiencia y habilidades blandas, concluyendo que la plataforma era útil para conectar talentos con oportunidades laborales y fomentar el trabajo en equipo. Este antecedente profundiza el entendimiento de la utilidad percibida de la plataforma *web*, mostrando cómo una herramienta digital puede satisfacer necesidades críticas de visibilidad y conexión profesional. Además, responde a preguntas de investigación relacionadas con el *networking* y las características funcionales necesarias para garantizar la aceptación de una plataforma enfocada en mejorar la empleabilidad.

Montes de Oca (2017) propone una plataforma digital de apoyo para el emprendimiento de proyectos de diseño industrial en México, orientada a superar barreras laborales y potenciar la vinculación con el mercado a través del uso de herramientas digitales. Utilizó entrevistas a profundidad, casos de estudio y análisis documental como metodologías de investigación, identificando una desconexión entre los diseñadores y el entorno empresarial, así como la falta de recursos específicos para el emprendimiento en esta disciplina. Los resultados demostraron que la plataforma propuesta no solo facilita la interacción entre diseñadores y posibles clientes o socios, sino que también fomenta la economía colaborativa y el desarrollo de proyectos innovadores. Este antecedente es relevante para la investigación al validar la importancia de una plataforma digital como medio para superar las barreras laborales

y visibilizar las capacidades de los diseñadores, vinculados efectivamente con el mercado y aportando un enfoque metodológico aplicable al desarrollo de la propuesta.

Cavero et al. (2017), en su investigación realizada en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, analizaron los factores clave que impiden la escalabilidad de las *startups* en Lima entre 2010 y 2016. Utilizaron entrevistas a profundidad con 21 representantes del ecosistema emprendedor, incluyendo fundadores de *startups*, representantes de aceleradoras e inversores, y se centraron en factores como la falta de financiamiento, experiencia en gestión empresarial y un *networking* eficiente. Concluyeron que la falta de *networking* limita significativamente las oportunidades de crecimiento y escalabilidad, destacando su rol en la creación de alianzas estratégicas y acceso a nuevos mercados. Este antecedente es relevante para la investigación porque refuerza la importancia del *networking* como un componente esencial en plataformas digitales para diseñadores, alineándose con el objetivo de fomentar conexiones estratégicas que impulsen la visibilidad y la empleabilidad en el mercado laboral actual.

Diez Canseco (2018), en su investigación para la Pontificia Universidad Católica del Perú, desarrolló una propuesta de innovación que consistió en una comunidad virtual colaborativa para egresados de diseño industrial. El objetivo fue abordar la amplia dispersión de información técnica y práctica que afectaba el desempeño profesional de los egresados. Utilizó un diseño metodológico basado en encuestas, análisis documental y pruebas piloto con una plataforma digital denominada Ning. Los resultados evidenciaron que esta comunidad virtual no solo fomenta el aprendizaje colaborativo y el intercambio de conocimientos, sino que también facilitó el seguimiento profesional y la interacción entre egresados y docentes. Este antecedente es relevante para la investigación, ya que refuerza la

importancia de las plataformas digitales como espacios para visibilizar la carrera de diseño y conectar a los profesionales con oportunidades de desarrollo creativo y laboral. Además, aporta un enfoque práctico y metodológico para implementar comunidades virtuales efectivas en contextos educativos y profesionales.

2.3 Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Enfocada en la Plataforma *Web* como herramienta clave y en la Visibilidad e Inserción Laboral como objetivo principal para los diseñadores de producto en Perú. La propuesta incluye aspectos como diseño *web* personalizado, integración con RSS, optimización SEO y principios de UX/UI, buscando facilitar el intercambio de portafolios, la colaboración y el acceso a oportunidades laborales. Además, se aborda la visibilidad laboral a través de estrategias como el marketing de carrera, el *networking* y el impacto social del diseño, con el propósito de posicionar esta profesión como un motor de innovación y crecimiento económico. Este enfoque permite analizar las causas de la limitada percepción del diseño en el mercado peruano y sus posibles beneficios, como la construcción de un ecosistema profesional más inclusivo y colaborativo.

2.3.1 Características o Componentes de la Variable Plataforma Web

La plataforma *web* es un medio digital que permite la interacción entre usuarios y contenidos, facilitando la comunicación y el acceso a información específica. Según Nasution & Nusa (2021), estas plataformas son herramientas esenciales para el desarrollo de proyectos en diseño y otras áreas creativas.

Es un entorno en línea diseñado para almacenar y gestionar datos de usuarios, ya sea personales o empresariales. Funciona mediante un sistema operativo que

permite ejecutar diversas herramientas y servicios. Estas plataformas destacan por su capacidad de adaptar la experiencia al usuario y facilitar el acceso a la información a un público amplio en un entorno digital.

Diseño *Web* Personalizado

El diseño *web* personalizado se enfoca en crear experiencias adaptadas a las necesidades específicas del usuario, integrando elementos visuales y funcionales que potencien la interacción (Xu et al.,2024).

Integración con RSS y Plataformas Externas

Es esencial para crear experiencias únicas que se adapten a las necesidades del usuario, mejorando la usabilidad y la interacción. Permite una identidad digital coherente y optimiza la conversión. En un entorno competitivo, es clave para diferenciarse y conectar de manera significativa con la audiencia. Este enfoque fortalece la presencia en línea y posiciona a las empresas como líderes.

La integración de sistemas como RSS y plataformas externas mejora la funcionalidad y accesibilidad de los contenidos, permitiendo una mayor conexión entre usuarios y recursos (Párraga & Isaac, 2023).

UX/UI

La experiencia de usuario (UX) y el diseño de interfaz (UI) son componentes clave en cualquier plataforma *web*, ya que influyen directamente en la satisfacción del usuario y en la retención de audiencias. Según Nasution & Nusa (2021), el diseño centrado en el usuario debe priorizar la simplicidad y la funcionalidad.

Al optimizar la navegación y la interacción, se facilita la satisfacción del usuario, incrementando la retención y la conversión. Estas mejoras contribuyen a una experiencia fluida y agradable, clave para el éxito de cualquier plataforma digital.

SEO de Plataforma

Es fundamental para garantizar la visibilidad de las plataformas *web* en motores de búsqueda. Esto incluye estrategias como la optimización de palabras clave, tiempos de carga y diseño responsive (Contreras et al., 2023).

Al optimizar el contenido y la estructura, se mejora la experiencia del usuario y se aumenta el tráfico orgánico. Esto no solo ayuda a atraer más visitantes, sino que también fortalece la presencia digital y la competitividad. Una estrategia de SEO bien implementada es clave para garantizar el éxito y la sostenibilidad de cualquier proyecto en línea.

2.3.2 Características o Componentes de la Variable Visibilidad e Inserción Laboral

La visibilidad e inserción laboral se refiere a las estrategias y recursos que permiten a los profesionales posicionarse en el mercado y acceder a oportunidades de empleo. Según Gil (2018), estas herramientas son cruciales en un entorno competitivo como el del diseño industrial.

Especialmente en áreas como las carreras creativas, que enfrentan mayores barreras para acceder a oportunidades laborales. Estos sectores se ven gravemente afectados por la falta de visibilidad y el escaso reconocimiento en el mercado.

Marketing de Carrera

El marketing de carrera consiste en promocionar habilidades, experiencias y logros profesionales para destacar en el mercado laboral. Según Cuenca et al. (2019), esta estrategia ayuda a mejorar la percepción de la profesión en la sociedad.

Juega un papel clave en la difusión de nuevas carreras, ya que facilita la visibilidad de programas académicos innovadores y atrae a estudiantes interesados, el ámbito del marketing continúa expandiéndose, generando diversas oportunidades laborales (Universidad de Palermo, s.f.).

Impacto de la Carrera en la Sociedad

El diseño industrial contribuye significativamente al desarrollo social y económico, ya que genera soluciones innovadoras y funcionales. Según Gil (2018), la percepción de la carrera de diseño ha cambiado a lo largo del tiempo, consolidándose como una disciplina fundamental en la innovación tecnológica.

La carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica (DPIT) tiene un impacto significativo en la sociedad, ya que promueve soluciones creativas y sostenibles que mejoran la calidad de vida. Además, fomenta la innovación en diversas industrias, impulsando el progreso económico y social. Como señala PuroMarketing (2024), es fundamental convertir ideas en productos que abordan y solucionan problemas concretos.

Acceso Laboral DPIT

El acceso laboral en el diseño de producto e innovación tecnológica (DPIT) depende de factores como la formación académica, las habilidades técnicas y el *networking* profesional (Serrano et al., 2016)).

A pesar de que las instituciones educativas superiores ofrecen bolsas de trabajo como herramienta para conectar a los estudiantes con los empleadores, la visibilidad de los estudiantes de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica (DPIT) sigue siendo muy limitada. Esto refleja la necesidad de generar más espacios que den a conocer su talento y contribuyan a mejorar su acceso a empleos en su campo. La falta de oportunidades en estos rubros limita el crecimiento profesional de los jóvenes y su inserción en un mercado laboral competitivo.

Networking

El n*etworking* profesional permite construir redes de contacto que faciliten la colaboración y el acceso a nuevas oportunidades laborales. Según Reis (2018), las redes profesionales son esenciales para el crecimiento y la inserción en el mercado laboral.

2.3.3. Causas de las Variables

Las causas de la variable estudiada se relacionan con la necesidad de mejorar la visibilidad de los diseñadores en el mercado y la falta de plataformas especializadas que conectan a los profesionales con las empresas. Según Párraga & Isaac (2023), la falta de conexión entre los profesionales y los empleadores representa un desafío importante en el ámbito laboral. Este problema puede ser solucionado mediante el uso de plataformas digitales que faciliten la interacción, permitiendo a los profesionales mostrar sus habilidades y experiencia, mientras que los empleadores pueden encontrar a los candidatos adecuados de manera más eficiente. Estas plataformas ofrecen un espacio donde ambos grupos pueden establecer relaciones directas, compartir

necesidades y expectativas, y generar oportunidades laborales más alineadas con los requerimientos del mercado.

2.3.4. Consecuencias de las Variables

La ausencia de una plataforma que visibilice la carrera de diseño y facilite la inserción laboral tiene consecuencias significativas, entre ellas, la falta de reconocimiento de la profesión dentro del mercado laboral. Sin una herramienta que destaque el talento y las habilidades de los diseñadores, la sociedad y las empresas pueden subestimar la importancia de esta disciplina, limitando las oportunidades de empleo. Además, los profesionales del diseño se enfrentan a la dificultad de acceder a vacantes que realmente se alineen con sus capacidades, lo que genera una brecha en la inserción laboral y limita el desarrollo de la carrera. Esto, a su vez, puede afectar la motivación de los estudiantes y egresados, quienes podrían sentirse desalentados por la falta de visibilidad y apoyo.

Según García De Los ríos (2023), la ausencia de plataformas que visibilicen el talento de los diseñadores restringe su acceso a empleos adecuados y refuerza la idea equivocada de que el diseño no influye significativamente en la economía.

2.3.5. Relación con las Variables de Estudio

La plataforma *web* propuesta en este estudio tiene como objetivo principal mejorar la visibilidad e inserción laboral de los diseñadores, integrando herramientas como UX/UI, SEO y marketing de carrera para posicionar la profesión en el mercado. Según Contreras et al. (2023), el uso de plataformas digitales ha demostrado ser una herramienta eficaz para vincular a profesionales con empleadores.

El diseño industrial identifica oportunidades en los problemas, convirtiendo los desafíos en soluciones que benefician tanto a las personas como al entorno (Romero et al., 2023).

Capítulo III: Metodología

Se describe el diseño de investigación empleado, junto con la muestra utilizada para llevar a cabo la aplicación de la herramienta de medición. Además, se explicará el proceso de elaboración de la escala de medición, ambas fundamentales para recopilar información relevante. Esto permitirá realizar un análisis detallado basado en la cantidad de encuestas completadas por los estudiantes. Asimismo, será necesario contar con un consentimiento informado, cuya aplicación también se detallará.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada para la presente investigación fue de 31 personas entre estudiantes y egresados pertenecientes a la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica del Instituto Superior Tecnológico Toulouse Lautrec que cumplen con las siguientes características de la unidad de análisis:

- Estudiantes cursando el quinto al décimo ciclo pertenecientes a la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica. En búsqueda de prácticas pre profesionales en Lima - Perú.
- Egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica.

Por otro lado, el muestreo que se aplicó fue el no probabilístico por conveniencia.

3.2. Diseño de Investigación

Se utilizó el estudio de caso. Según Yin (2014) este enfoque permite analizar fenómenos en su contexto real, especialmente cuando no se definen claramente los

límites entre ambos. Este método se distingue por integrar diversas fuentes de evidencia, tales como documentos, entrevistas, observaciones y artefactos físicos, con el objetivo de lograr una comprensión profunda y completa del tema investigado. Además, Yin señala que los estudios de caso pueden tener un enfoque exploratorio, descriptivo o explicativo, dependiendo del propósito específico de la investigación.

La presente investigación fue cuantitativa, ya que se realizaron encuestas a un determinado número de estudiantes y egresados, los cuales pertenecen a la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica del Instituto Superior Tecnológico Toulouse Lautrec.

3.3. Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Preguntas
Visibilidad e Inserción laboral	La inserción laboral representa un espacio clave para el desarrollo personal, ya que favorece la creación de contactos, la participación en redes, y el involucramiento en actividades colectivas. Asimismo, el trabajo actúa como un pilar de integración social, un medio para la participación ciudadana y una meta significativa para la gran mayoría de jóvenes (Weller, 2007).	Se evaluará a través de encuestas aplicadas a egresados y a estudiantes de quinto a décimo ciclo de la carrera de diseño de Producto e Innovación Tecnológica.	Marketing de la Carrera	Estrategias promocionales activas para la carrera	¿La escuela realiza suficientes actividades de promoción para dar a conocer qué hacen los estudiantes y egresados en el campo del diseño y la innovación tecnológica? ¿La escuela utiliza eventos como ferias, conferencias y exposiciones para mostrar los proyectos más destacados de los estudiantes de la carrera?
				Participación en redes sociales y plataformas digitales relacionadas con diseño e innovación.	¿La información sobre los proyectos de la carrera está disponible de manera accesible y comprensible para estudiantes y posibles futuros estudiantes? Siendo egresado, ¿Has participado activamente en la exposición de tus proyectos?
			Impacto de la carrera en la sociedad	Reconocimiento de la carrera en el sector productivo y educativo.	¿Consideras que las personas saben qué hace un diseñador de producto? ¿Consideras que la sociedad reconoce la importancia de los egresados de esta carrera? ¿Crees que los empleadores valoran la formación de los egresados de esta carrera?

		Relevancia de los egresados en resolver problemas sociales o tecnológicos.	¿Has notado que los egresados de esta carrera son reconocidos positivamente en las empresas o en el campo profesional en el que trabajan? ¿Conoces de un proyecto innovador que se haya desarrollado al menos hace 3 años?
	Acceso laboral en DPIT	Tasa de empleabilidad de los egresados en puestos relacionados con la carrera.	¿Realizaste prácticas preprofesionales en una empresa? ¿Qué tan difícil ha sido encontrar empleo en tu área profesional? ¿Cuánto tiempo te tomó encontrar tu primer empleo después de egresar? ¿Tu empleo actual está relacionado con los conocimientos adquiridos en la carrera? ¿Consideras que la falta de experiencia fue un obstáculo para encontrar empleo?
		Percepción de egresados y estudiantes sobre la preparación académica para enfrentar el mercado laboral.	¿Qué tan satisfecho estás con la formación académica recibida en la universidad? ¿Has tenido que capacitarse o aprender nuevas habilidades después de egresar para acceder a mejores oportunidades laborales? ¿La bolsa Laboral TLS te ha ayudado a encontrar empleo?
	Networking	Relevancia para encontrar empleo	¿Cuánto consideras que influye el *networking* (red de contactos) en la obtención de empleo en tu campo? ¿Qué tan importante fue tener contactos profesionales para encontrar empleo? ¿Encontraste tu primer trabajo a través de contactos?
		Participación en actividades de *networking* como ferias laborales, conferencias, *hackatones*.	¿Después de egresar sientes que has seguido regularmente interactuado con otros egresados y profesionales del sector? ¿Durante tu formación la institución ha facilitado oportunidades de *networking* con otros profesionales y/o empresas del rubro?

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Preguntas
Plataforma *Web*	Una herramienta digital interactiva diseñada para facilitar el acceso, la interacción y la funcionalidad personalizada en un entorno web (Nasution & Nusa, 2021).	Se evaluará a través de encuestas aplicadas a egresados y a estudiantes de quinto a décimo ciclo de la carrera de diseño de Producto e Innovación tecnológica.	Diseño web personalizado	Importancia	¿Qué tan importante sería para ti que la plataforma sea visualmente atractiva y diseñada específicamente para tu carrera? ¿Te gustaría que la plataforma te permite personalizar tu perfil según tus intereses o habilidades específicas? ¿Qué tan relevante consideras que sea incluir un espacio donde puedas mostrar tus proyectos y portafolios de diseño?
			Integración con redes sociales y plataformas externas	Preferencias sobre integración con redes sociales y herramientas externas	¿Crees que la plataforma debería permitir compartir contenido directamente en redes sociales? - ¿Qué tan importante sería para ti que la plataforma esté integrada con herramientas laborales externas o portales educativos?
			UX/UI	Expectativas sobre facilidad de uso y diseño intuitivo	¿Qué tan importante es que la plataforma tenga una navegación intuitiva y fácil de usar? ¿Qué aspectos del diseño visual considerarías más importantes para que la plataforma sea agradable de usar?
			SEO de la plataforma	Expectativas sobre visibilidad en buscadores y accesibilidad	¿Consideras importante que la plataforma tenga contenido optimizado para aparecer en búsquedas relacionadas con diseño e innovación?

3.4. Consentimiento Informado

En esta investigación se empleó un consentimiento informado que fue presentado a los participantes al momento de realizar la encuesta (Ver Anexo 1). Su propósito principal fue recabar la información necesaria para el desarrollo del proyecto. Se garantizó el anonimato de los encuestados, asegurando que no se pudo identificar a quienes respondieron. Asimismo, los datos recopilados fueron analizados de manera conjunta con las respuestas de otros participantes. Al aceptar y otorgar su consentimiento, los datos proporcionados se utilizaron exclusivamente con fines académicos.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de datos se llevó a cabo mediante un instrumento de medición diseñado para evaluar la inserción laboral de egresados y estudiantes de la carrera. Este instrumento consistió en 32 preguntas, divididas en dos secciones: 23 preguntas exploraron la visibilidad de la inserción laboral de estudiantes y egresados, mientras que 9 preguntas se enfocaron en la plataforma *web*. La validez de este instrumento fue confirmada por tres expertos (Ver Anexo 2).

Además, se utilizó la herramienta de Google Forms para la realización de encuestas a los egresados y estudiantes (Ver Anexo 3). Asimismo, se obtuvo información precisa por cada uno de los participantes, mencionando puntos específicos de la problemática. Tales como respuestas cerradas tipo Likert y abiertas, esto para poder identificar ciertas características que suman a la presente investigación.

Por otro lado, para el análisis de la información recaudada, se clasificaron las respuestas según componentes mediante tablas cruzadas y figuras, para así conocer los niveles de empleabilidad y reconocimiento de la carrera.

Capítulo IV: Resultados

Para la realización de la validación de la investigación, se realizaron pruebas de pre-test y post-test hacía 31 personas entre egresados y estudiantes de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica. En la pre-encuesta se consideró preguntar sobre su empleabilidad, percepción de la carrera, su red de contactos, se les presentó el prototipo de la plataforma a los encuestados y después de ello, se realizó una nueva encuesta para que expresaran su comodidad y percepciones del prototipo plataforma. Por último, se brindan recomendaciones para futuras investigaciones.

4.1. Análisis de los Resultados

Tabla 1

Marketing de la Carrera: Falta de Estrategias Promocionales

	SI		**NO**	
	n	**%**	**n**	**%**
Falta de Estrategias Promocionales	6	20%	24	80%
Total	31			

La Tabla 1 muestra que el 80% de encuestados considera que existe una falta de estrategias promocionales para dar a conocer la carrera de parte de la institución.

Tabla 2

Marketing de la Carrera: Participación Activa en la Promoción

	SI		NO	
	n	**%**	**n**	**%**
Participación Activa	5	17%	26	87%
Total	31			

La Tabla 2 muestra que el 87% de encuestados no realiza actividades personales para dar a conocer los proyectos individuales que realizan.

Tabla 3

Impacto de la Carrera: Reconocimiento de la carrera en el Sector

	SI		NO		TAL VEZ	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Reconocimiento de la carrera en el Sector Productivo	1	3%	26	84%	4	13
Total	31					

La Tabla 3 muestra que el 84% de encuestados considera que las empresas y personas no conocen que realiza un diseñador de Producto ni la importancia de este.

Tabla 4

Empleabilidad: Falta de Experiencia como Práctica Preprofesionales

	SI, MUCHO		**SI, ALGO**		NO	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Falta de Experiencia	17	54%	12	39%	2	7%
Total	31					

La Tabla 4 muestra que el 93% de encuestados considera que no haber realizado prácticas profesionales, le ha impedido obtener su primer empleo.

Tabla 5

Empleabilidad: Tiempo para Encontrar Empleo

	Menos de 3 meses		**De 3 a 6 meses**		**De 6 a 12 meses**		**Más de 1 año**		**No tengo empleo**	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Tiempo para encontrar empleo	2	6%	6	19%	8	25%	7	22%	8	28%
Total	31									

La Tabla 5 muestra que el 75% de encuestados les ha tomado más de 6 meses conseguir su primer empleo.

Tabla 6

Percepción del Egresado: Formación Académica

	SI TOTALMENTE		PARCIALMENTE		NO, ME FALTARON HABILIDADES ESPECÍFICAS		NO, ME FALTARON HABILIDADES BLANDAS	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Formación académica suficiente	2	8%	16	51%	13	41%	0	0
Total	31							

La Tabla 6 muestra que el 41% de encuestados tuvo que prepararse en alguna habilidad específica para conseguir empleo.

Tabla 7

Empleabilidad: Ayuda de la Bolsa Laboral de la Institución

	SI		NO	
	n	**%**	**n**	**%**
Ayuda de la Bolsa Laboral de la Institución	0	0%	31	100%
Total	31			

La Tabla 7 muestra que el 100% de encuestados considera que la bolsa laboral de Tls, no ha sido de ayuda para encontrar empleo.

Tabla 8

Networking: Importancia del Networking para conseguir empleo

	Muy Importante		Importante		Poco Importante		Nada Importante	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Importancia del *networking* para conseguir empleo	8	25%	22	72%	1	3%	0	0
Total	31							

La Tabla 8 muestra que el 72% de encuestados consideran que el *networking* es importante para conseguir empleo.

Tabla 9

Networking: Ayuda para conseguir empleo

	SI		NO	
	n	**%**	**n**	**%**
Networking ayudó a conseguir tu primer empleo	9	29%	22	71%
Total	31			

La Tabla 9 muestra que el 29% de encuestados encontraron trabajo a través de conocidos en el rubro.

Tabla 10

Networking: Institución ayudó a favorecer la red de contactos

	SI		NO	
	n	**%**	**n**	**%**
Institución ayudó al *networking*	7	22%	24	78%
Total	31			

La Tabla 10 muestra que el 78% de encuestados consideran que la institución no ha facilitado el *networking* durante la formación.

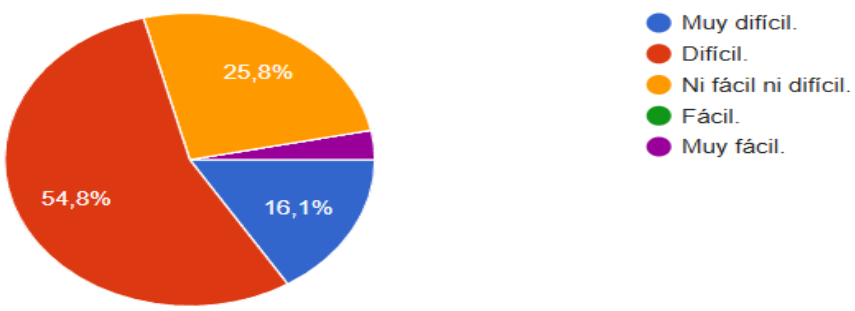


Figura 2

Resultados de lo difícil que ha sido encontrar empleo

Los resultados muestran que los encuestados consideran difícil encontrar empleo (55%), lo consideran ni fácil ni difícil (25%).

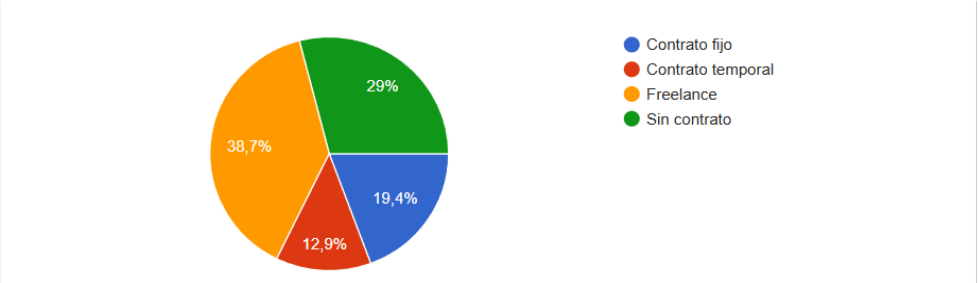


Figura 3

Tipo de Contrato

Los resultados muestran que la mayoría de encuestados son *freelancer* (39%), segundo se encuentran sin contrato (29%).

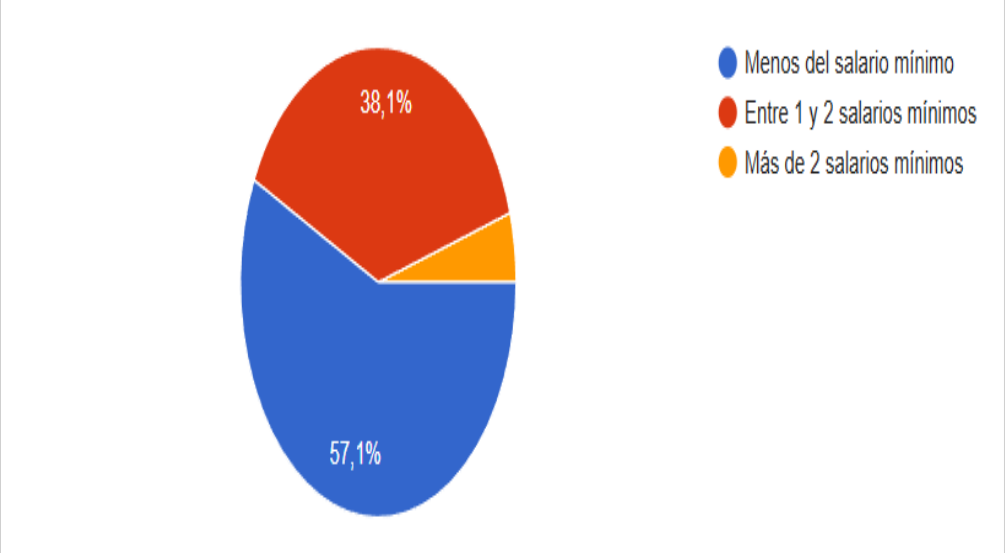


Figura 4

Resultados de encuestas respecto al salario recibido en su primer trabajo

Los resultados muestran que una mayoría significativa (57,1%) recibió menos del salario mínimo en su primer empleo. Solo un 38.1% más de 1 salario mínimo.

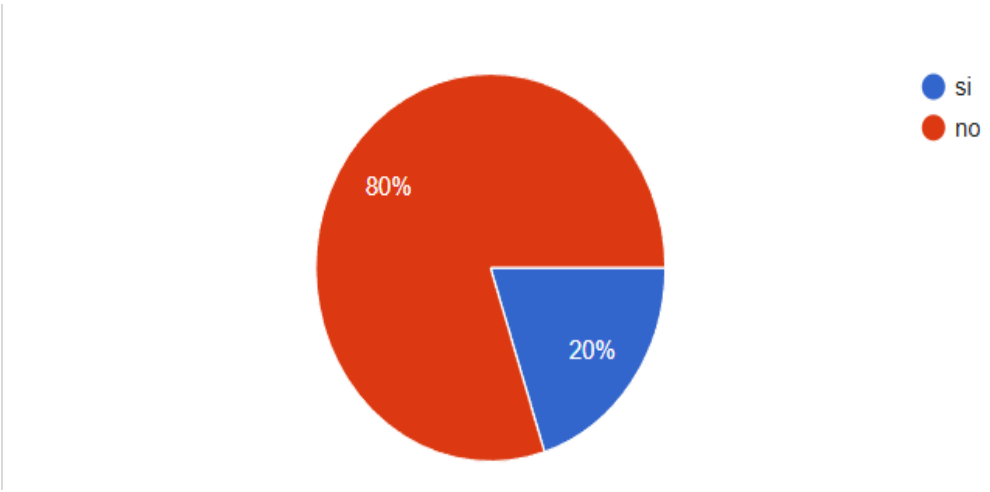


Figura 5

Resultados de encuestas respecto a las actividades de promoción de parte de la institución.

Los resultados muestran que una mayoría significativa (80%) considera que no se realizan actividades de promoción sobre la carrera.

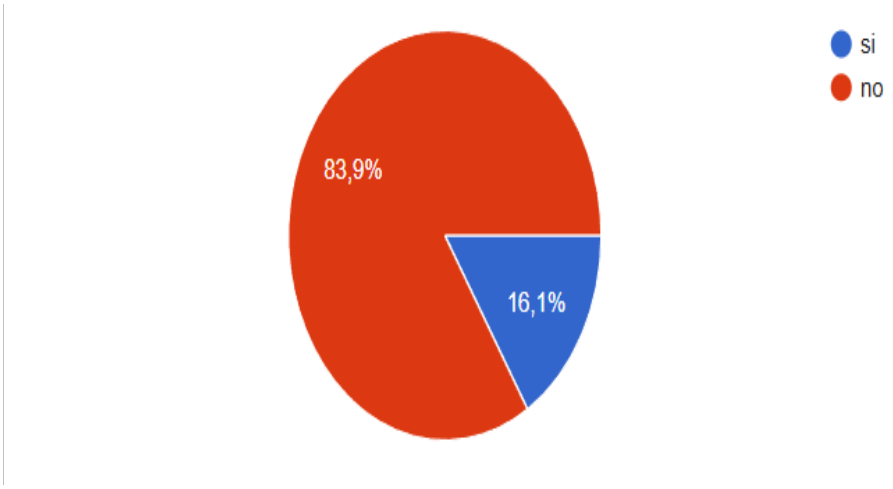


Figura 6

Resultados de encuestas respecto al a las actividades de promoción de los proyectos de los estudiantes y egresados

Los resultados muestran que una mayoría significativa (84%) considera que no se comparte los proyectos de los estudiantes para así dar a conocer más la carrera.

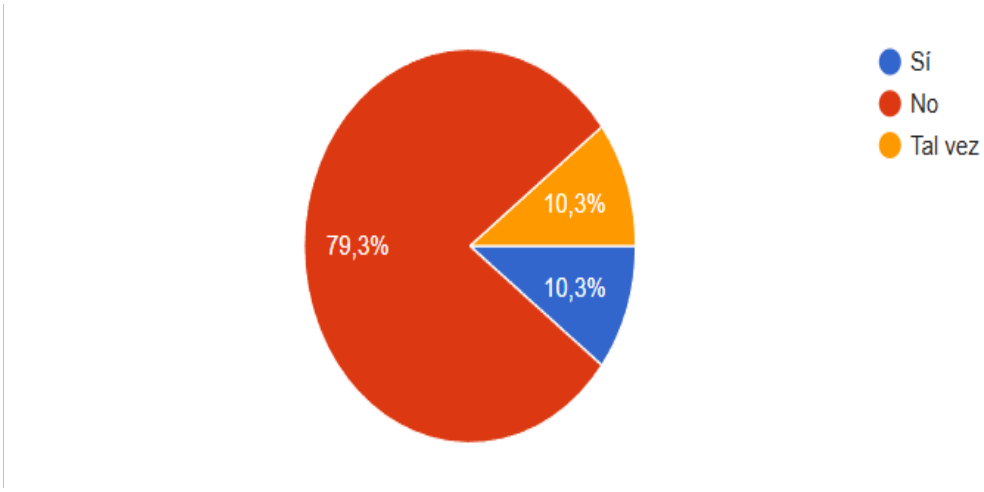


Figura 7

Resultados de encuestas respecto a si la sociedad reconoce la importancia de los egresados de la carrera

Los resultados muestran que una mayoría significativa (79%) considera que no se reconoce en la sociedad la importancia de los diseñadores de producto.

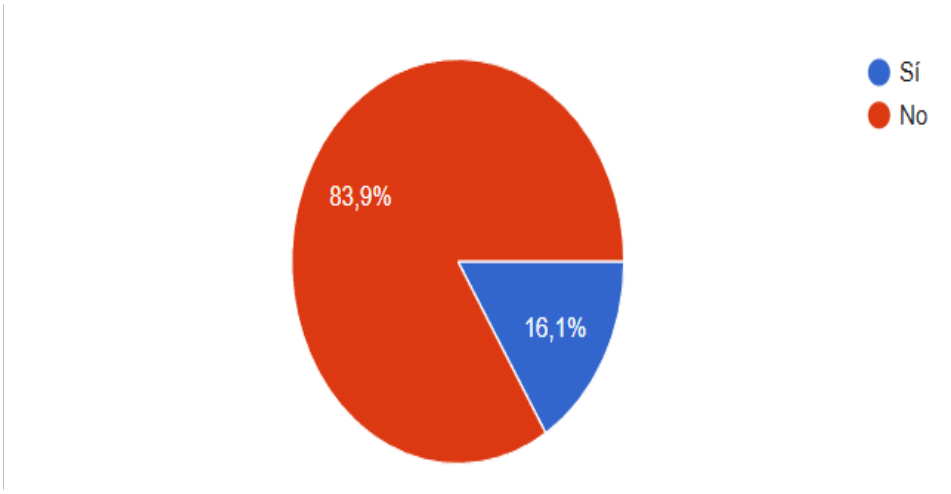


Figura 8

Resultados de encuestas respecto a si la sociedad reconoce la importancia de los egresados de la carrera con las empresas.

Los resultados muestran que una mayoría significativa (83%) considera que las empresas no consideran la importancia de las carreras.

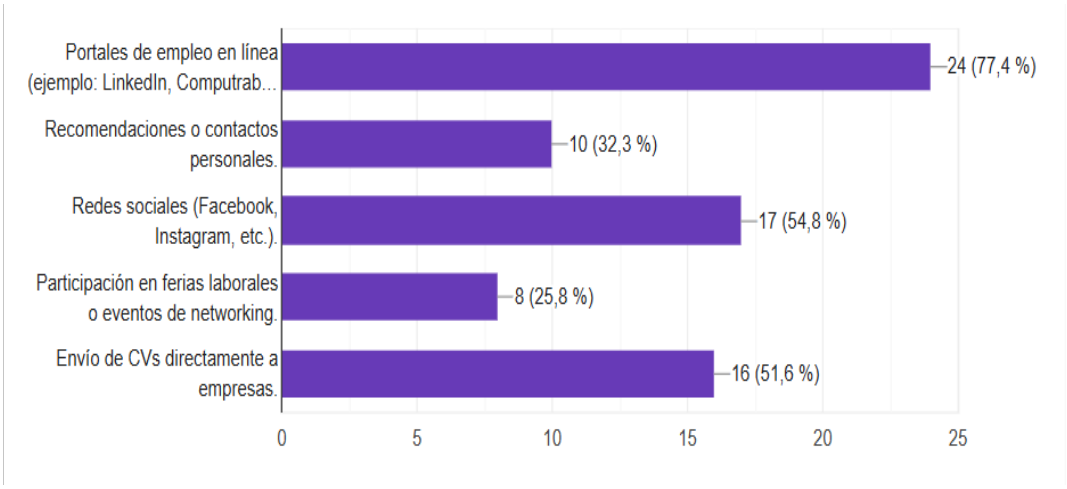


Figura 9

Resultados de medios donde obtienen trabajo

Los resultados muestran que buscan empleo en portales como Linkedin Computrabajo, etc. (77%), segundo por redes sociales (54%), envían CVs a empresas (51%) y recomendaciones o contactos personales (32%).

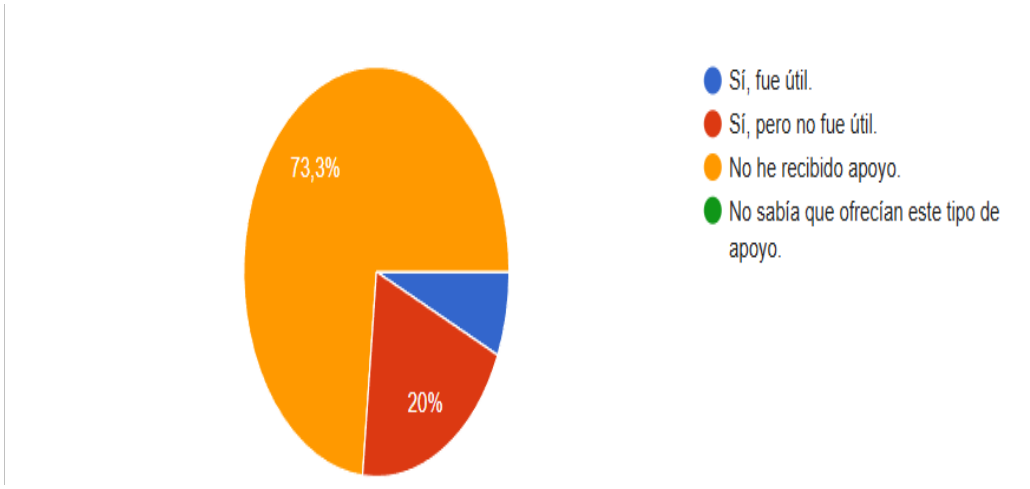


Figura 10

Resultados de apoyo de la universidad para la búsqueda de empleo

Los resultados muestran que no han recibido apoyo de institución (73%), y que si le recibieron no fue útil (20%).

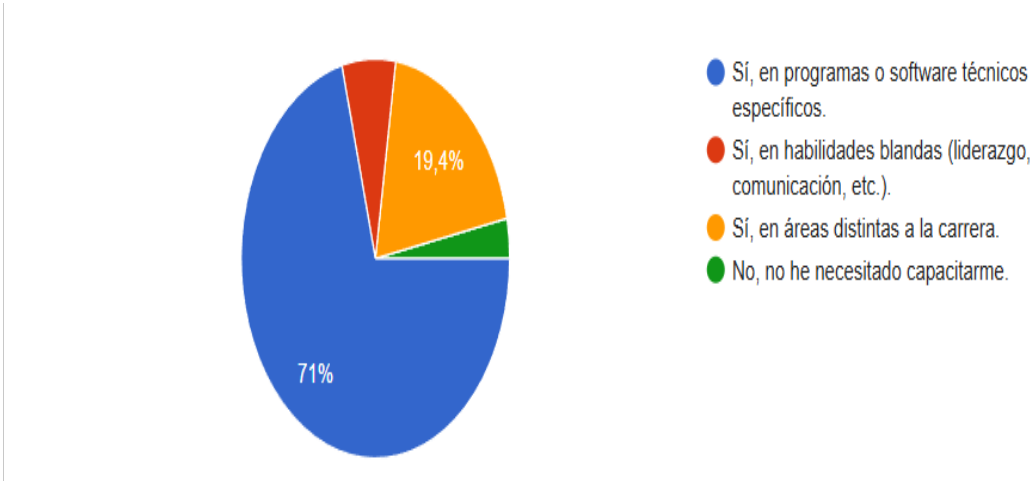


Figura 11

Resultados de capacitación extra para buscar empleo

Los resultados muestran que los encuestados tuvieron que aprender nuevas habilidades técnicas específicas (71%), y en otras áreas distintas de la carrera (19%).

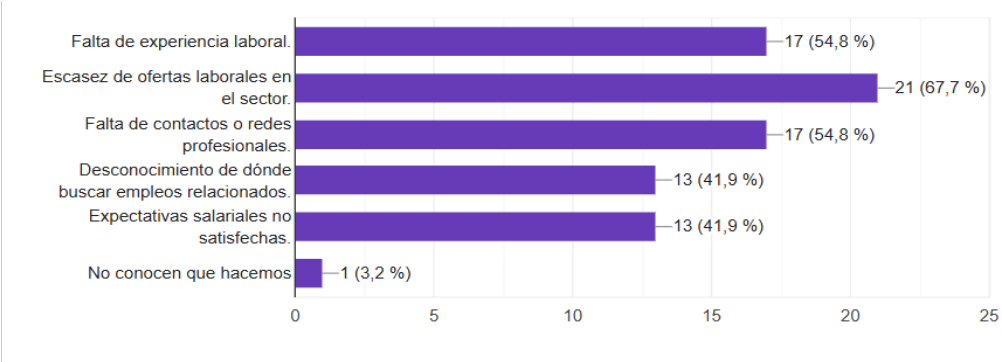


Figura 12

Resultados de principales obstáculos para conseguir empleo

Los resultados muestran que los encuestados consideran obstáculo la escasez de ofertas laborales en el sector (67%), falta de experiencia laboral (54%), falta de contactos o redes profesionales (54 %).

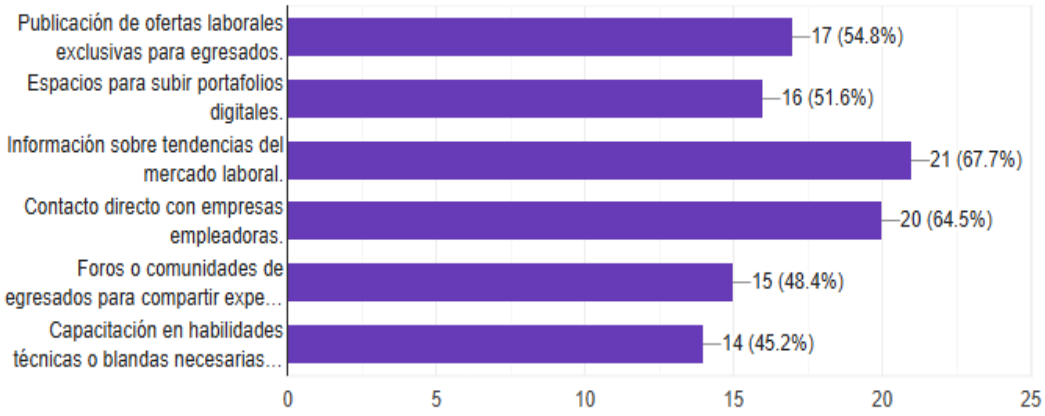


Figura 13

Resultados de pre-test sobre preferencias iniciales sobre las funciones ideales en una plataforma de inserción laboral

Se muestra que los usuarios priorizan el acceso a información sobre tendencias del mercado laboral (67.7%) y el contacto directo con empresas empleadoras (64.5%).

También valoran la publicación de ofertas exclusivas para egresados (54.8%) y la posibilidad de subir portafolios digitales (51.6%). En menor medida, pero aún relevantes, están los foros de egresados (48.4%) y la capacitación en habilidades técnicas o blandas (45.2%).

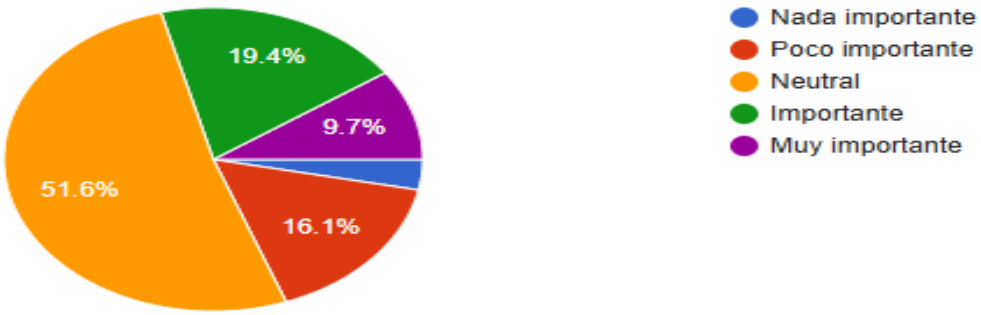


Figura 14

Resultados de pre-test se evalúa la importancia de un diseño web personalizado y atractivo para la experiencia del usuario en la plataforma

Los resultados muestran que la mayoría de los usuarios (51.6%) son neutrales respecto al diseño visual personalizado, mientras que un 19.4% lo considera importante y un 9.7% muy importante.

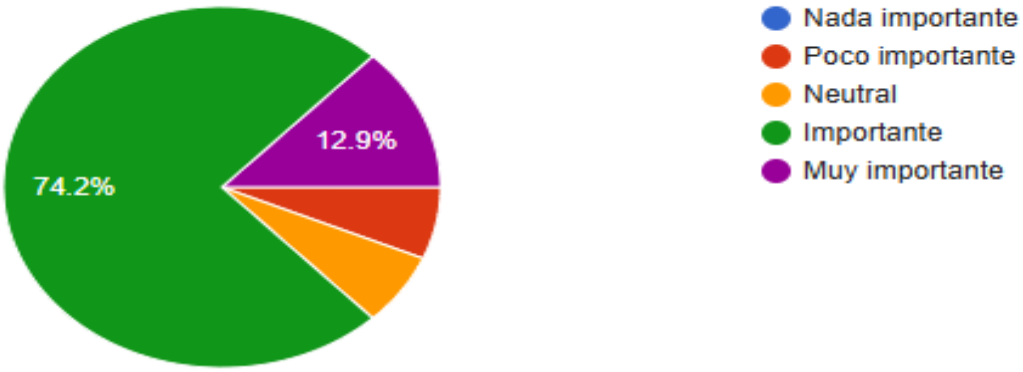


Figura 15

Resultados de pre-test evalúa la importancia de la personalización del perfil dentro de la plataforma, considerando su adaptación a los intereses y habilidades específicas del usuario

Se muestra que más del 87% de los usuarios consideran importante o muy importante la personalización de su perfil. Implementar esta función permitirá que cada usuario adapte su espacio a su estilo y necesidades, haciendo que la interacción sea más atractiva y significativa.

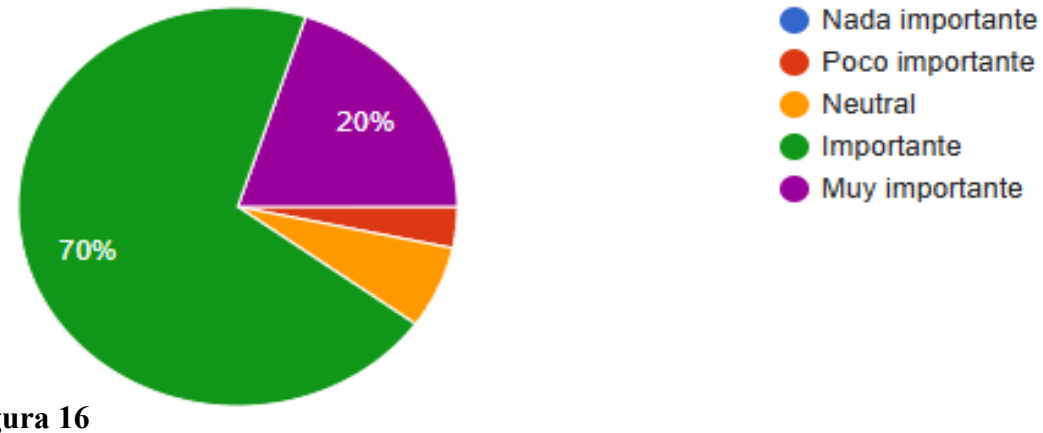


Figura 16

Resultados de Pre-test para destacar la importancia de un espacio para exhibir proyectos y portafolios, mejorando la visibilidad y proyección profesional

Los resultados reflejan la importancia de un espacio para exhibir portafolios y proyectos, aumentando la visibilidad y oportunidades laborales.

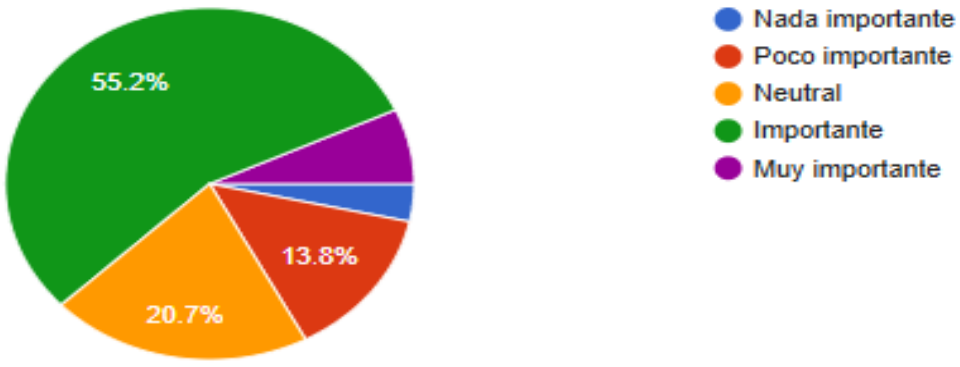


Figura 17

Resultados de pre-test donde se cuestiona la importancia de poder compartir contenido directamente en redes sociales

Una mayoría significativa de los usuarios (55.2%) valora la integración con redes sociales para compartir contenido, lo que sugiere que esta funcionalidad mejoraría la visibilidad y la interacción. Implementarla fortalecería el alcance de la plataforma y la difusión de proyectos.

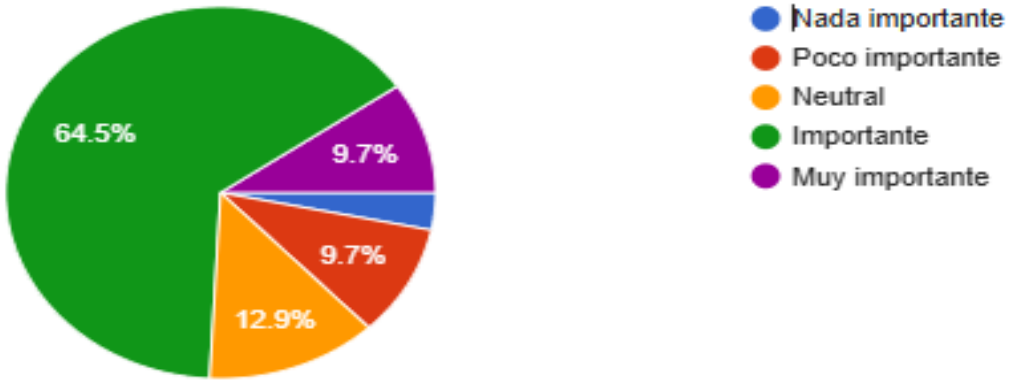


Figura 18

Resultados de Pre-test: Conocer la preferencia de los usuarios por una plataforma con artículos educativos y apoyo para ingresar al mercado laboral

La mayoría de los usuarios (64.5%) considera importante que la plataforma se integre con herramientas laborales externas o portales educativos, y un 9.7% lo ve como algo muy importante.

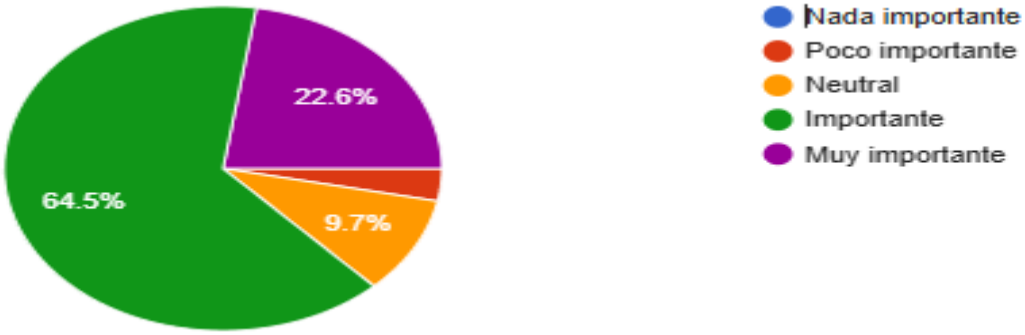


Figura 19

Resultados de pre-test con el objetivo de conocer las expectativas de los usuarios respecto a la facilidad de uso y el diseño intuitivo de la plataforma

Los usuarios destacan la importancia de una navegación intuitiva y fácil de usar en la plataforma, con un 64.5% que la considera importante y un 22.6% que la califica como muy importante, lo que subraya la necesidad de crear una interfaz accesible y eficiente que priorice una experiencia de usuario fluida para mejorar la interacción y el aprovechamiento.

combinacion de colores	que sea de información coherente y directa
Una colorimetria adecuada	interacciones más resaltantes, como el like en instragram que es mucho más visual que en linkedin por ejemplo
los colores	buen diseño
Color , tipografía, entendimiento fácil	que sea intuitivo
la facilidad de uso	facilidad de coneccion
usabilidad	Simplicidad y información directa
que no sea muy complicada, minimalista centrada en el perfil del usuario	color
Pocas pestañas	Textos
rapidez de uso	que sea facil de usar

Figura 20

Respuesta a pregunta abierta para conocer qué aspectos del diseño visual los usuarios consideran esenciales

La pregunta fue formulada como una consulta abierta para conocer qué aspectos del diseño visual los usuarios consideran esenciales para que la plataforma sea agradable y funcional. La mayoría de las respuestas destacaron la importancia de una buena colorimetría, facilidad de uso, usabilidad y rapidez en la navegación. Además, se valoró la opción de publicar proyectos y prototipos, facilitando la visibilidad ante empresas sin que estas deban gestionar los portafolios. También se

resaltó la necesidad de enviar CVs y portafolios directamente desde la plataforma, evitando publicidad irrelevante y promoviendo un mayor acercamiento con el sector empresarial.

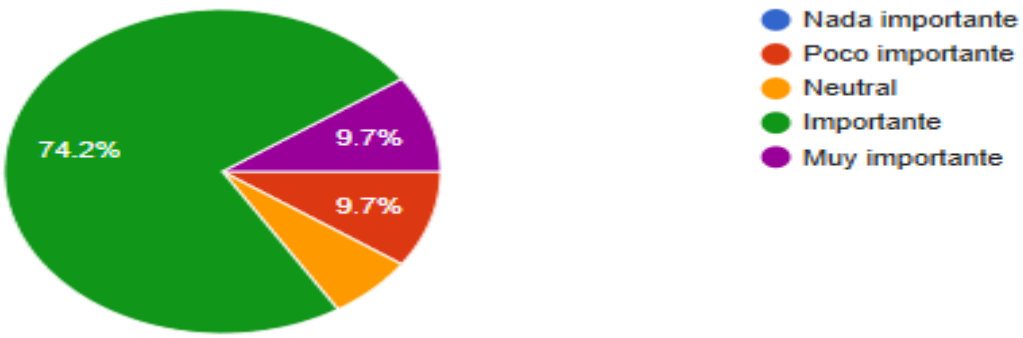


Figura 21

Resultados de pre-test en búsqueda de conocer las expectativas de los usuarios respecto a la visibilidad de la plataforma en buscadores y su accesibilidad

Un 72.2% de los usuarios ve la optimización como “importante”, y un 9.7% la considera “muy importante”. La baja proporción de quienes consideran este aspecto “poco importante” (sólo 9.7%) refuerza la idea de que implementar estrategias de SEO es esencial para aumentar la visibilidad y las oportunidades profesionales.

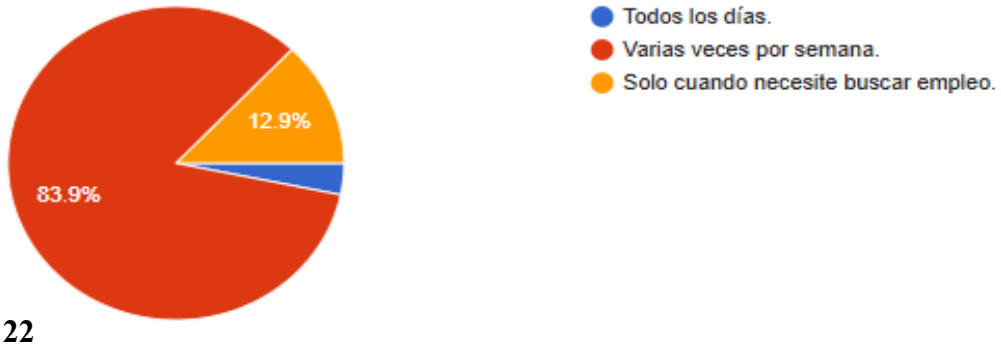


Figura 22

Resultados de pre-test se realizó esta pregunta para conocer la frecuencia con la que los usuarios utilizarían la plataforma

Los resultados muestran un 83.9% de usuarios que la usarían varias veces por semana, mientras que un 12.9% la utilizará solo cuando necesite empleo. Esto indica que los usuarios buscan más que una simple bolsa de trabajo; desean una comunidad activa que los ayude a conectar, mejorar sus habilidades y acceder a oportunidades laborales de manera constante.



Figura 23

Respuestas a pregunta abierta donde les pedido expresar que ideas o novedades podría tener en nuestra plataforma

Resultados de pre-test las respuestas a esta pregunta abierta donde les pedido expresar que ideas o novedades podría tener en nuestra plataforma que reflejan un fuerte interés en que la plataforma funcione como un espacio de conexión y visibilidad profesional. La mayoría de los participantes subrayan la importancia de compartir proyectos y facilitar el *networking* para conectar con otros profesionales y empresas. Se proponen ideas innovadoras como la gamificación, foros de ayuda y la posibilidad de contar con mentores voluntarios con experiencia en grandes empresas.

También existe un fuerte interés en que la plataforma funcione como una red social exclusiva para diseñadores, donde puedan subir su CV y portafolio, aumentando la visibilidad de su trabajo ante posibles empleadores. Estos hallazgos resaltan la necesidad de crear una plataforma que no solo sirva como herramienta de empleo, sino que también actúe como un ecosistema de apoyo y crecimiento para la comunidad del diseño.

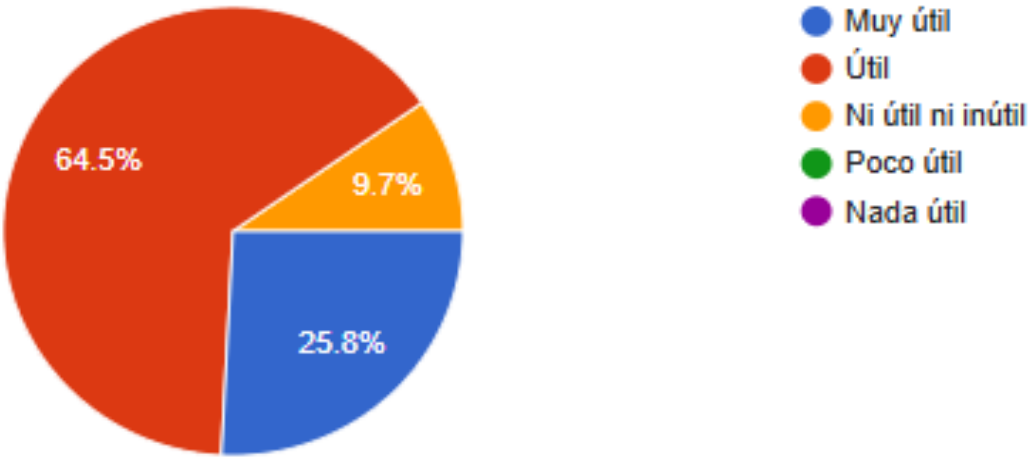


Figura 24

Resultados de post-test esta pregunta se realizó después de que los usuarios probaran la plataforma, con el objetivo de evaluar su utilidad en la búsqueda laboral

Los resultados fueron altamente positivos, ya que un 64.5% la consideró útil y un 25.8% muy útil, lo que indica que la plataforma cumple con su propósito de brindar herramientas valiosas para egresados y estudiantes de diseño.

Estas respuestas reflejan que la plataforma facilita la visibilidad de portafolios, la conexión con profesionales y empresas, y ofrece recursos que ayudan a los diseñadores a ingresar al mercado laboral. La recepción positiva valida la propuesta de la tesis, destacando la importancia de crear un espacio optimizado para el crecimiento profesional en el sector del diseño.

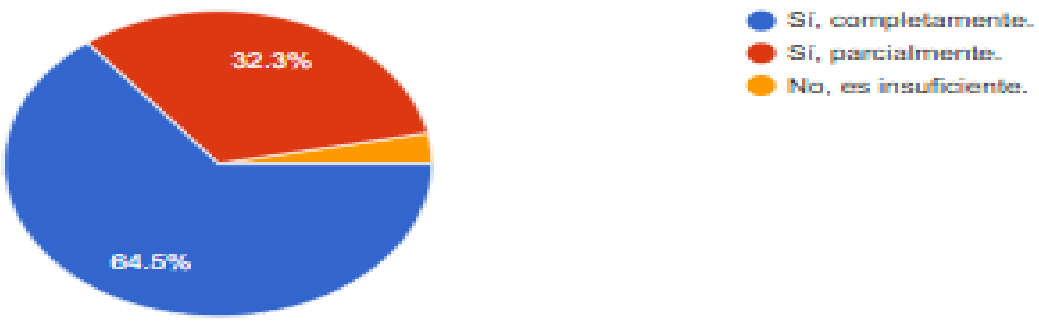


Figura 25

Resultados de post-test se evaluó si la plataforma está alineada con las necesidades de la carrera de DPI

Busca determinar si los recursos ofrecidos responden a las expectativas profesionales de los usuarios, facilitando su desarrollo y *networking*.

Los resultados alientan pues un 64.5% de los encuestados creen que la plataforma ofrece información completamente alineada a sus necesidades, mientras que un 32.3% considera que lo hace en parte.

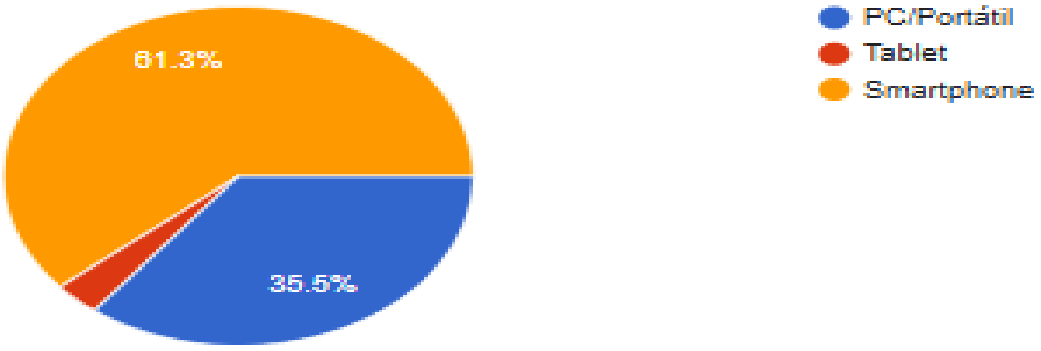


Figura 26

Resultados de post-test para conocer las preferencias de acceso de los usuarios y así optimizar la experiencia según sus necesidades

Los usuarios prefieren utilizar la plataforma principalmente en sus teléfonos celulares lo que resalta la importancia de desarrollar una versión optimizada para smartphones y tabletas. Sin embargo, también hay un interés notable en PC/Portátil donde se está desarrollando la primera versión de esta plataforma.

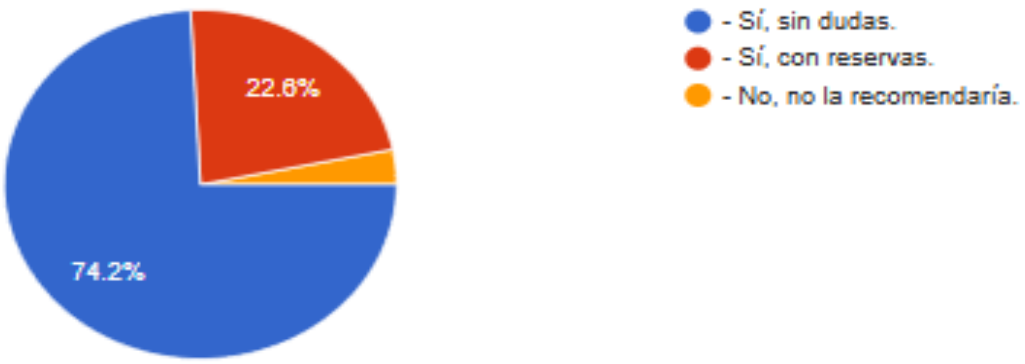


Figura 27

Resultados de post-test para medir la satisfacción de los usuarios y su disposición a recomendar la plataforma a sus colegas

Los resultados muestran que una mayoría significativa (74.2%) recomendaría la plataforma, lo que indica que una amplia mayoría apreciación y ve como una herramienta positiva la plataforma. Solo un 22.6% la recomendaría con reservas, lo que sugiere que es crucial mejorar la experiencia del usuario para aumentar su aceptación y confianza.

4.2. Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos de las encuestas brindan una valiosa perspectiva sobre la situación actual de los estudiantes y egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en términos de su inserción laboral. La mayoría de los encuestados considera que existe una falta de estrategias promocionales para dar a conocer la carrera por parte de la institución (ver la Tabla 3). Esto subraya la necesidad de fortalecer las acciones de comunicación para aumentar la visibilidad de la carrera y sus egresados. En relación con ello, el mismo porcentaje (84%) cree que compartir los proyectos de los estudiantes es crucial para dar a conocer la carrera, evidenciando la importancia de una plataforma que facilite la publicación y visibilización de portafolios digitales.

Este desconocimiento también se refleja en que los encuestados (84%) consideran que las empresas y personas no conocen la labor ni la importancia (79%) de un diseñador de producto e innovación tecnológica (ver la Tabla 5). Esto refuerza la importancia de incorporar funciones en la plataforma que eduquen al mercado sobre el valor del diseño de producto, como casos de éxito y testimonios de empresas que han colaborado con diseñadores. La falta de visibilidad y valoración tiene un impacto directo en la baja inserción laboral, ya que solo un porcentaje de los encuestados (12%) trabaja actualmente en un empleo relacionado con su carrera, predominando el trabajo como *freelancers* (19%). Resultando que la mayoría (55%) considera que conseguir empleo como diseñador de producto es difícil.

Los principales obstáculos mencionados son la falta de oferta laboral (67%), la falta de experiencia laboral (54%) y la ausencia de contactos profesionales (54%). Esto evidencia la necesidad de una plataforma que promueva el *networking* y ofrezca oportunidades de prácticas profesionales para superar estos obstáculos. Cabe destacar

que un alto porcentaje de los encuestados (93%) considera que no haber realizado prácticas profesionales ha dificultado su obtención del primer empleo (ver Tabla 6), lo que ha llevado a los encuestados (75%) a tardar más de seis meses en conseguir su primer empleo junto a una mayoría (57%) a recibir menos del sueldo mínimo en su primera experiencia laboral. Esto refuerza la importancia de facilitar el acceso a vacantes relevantes, acortando el tiempo de búsqueda y mejorando la inserción laboral, además de ofrecer información transparente sobre condiciones laborales.

No tener este recurso hace que sea más difícil encontrar trabajo, ya que no hay acceso a orientación profesional y asesoramiento que son clave para entrar al mercado laboral. Además, no contar con una bolsa de empleo puede significar que se esté desaprovechando el talento de los estudiantes y graduados, lo que también afecta el desarrollo económico de la región (Reyes, 2023).

La necesidad de capacitación adicional también se destaca (ver la Tabla 8), ya que una gran mayoría (71%) de los encuestados tuvo que prepararse en alguna habilidad técnica específica para conseguir empleo. Una plataforma que ofrezca recursos de capacitación continua podría ser fundamental para mantener la competitividad de los egresados. Por otro lado, todos los encuestados considera que la bolsa laboral de la institución no ha sido de ayuda para encontrar empleo (ver la Tabla 9), y un porcentaje (73%) señala no haber recibido apoyo, lo cual lo lleva a buscar en otras bolsas de empleo como linkedin (77%), redes sociales (54%), o enviando cv directamente a las empresas (51%) y/o con amigos (32%),

El *networking* también es considerado fundamental (72%) por los encuestados (ver la Tabla 11) Journalist (2024) señala que, en la actualidad, tener una buena formación ya no es suficiente; también es fundamental contar con una red de contactos. Se menciona que numerosas ofertas laborales no se publican y solo se

logran a través de conexiones personales. Por esta razón, gestionar adecuadamente el *networking* se vuelve esencial para acceder a las oportunidades deseadas. Además, el *networking* proporciona beneficios clave como el acceso a oportunidades exclusivas, recomendaciones personales y una mayor visibilidad dentro del mercado laboral.

Aunque señalan que la institución no ha facilitado esta práctica (ver la Tabla 12). A su vez, consideran es importante encontrar una plataforma donde buscar empleo esté acompañada con información sobre tendencias del diseño y contacto directo con las empresas (67%), foro de egresados (48%) y capacitación en habilidades técnicas y blandas (45%). Asimismo, los encuestados (87%) valora la posibilidad de personalizar su perfil, que se adapte a su espacio, estilo y necesidad, mientras que un porcentaje (64%) destaca la facilidad de uso y el diseño intuitivo como aspectos clave y la importancia de la difusión en redes sociales (55%), siendo de preferencia ser usado mediante celulares (61%).

Se les presentó la plataforma web a los encuestados, y varios encuestados (74%) recomendarían la plataforma a otros usuarios, porque lo consideran útil (64%), este dato subraya la importancia de seguir mejorando la plataforma, incorporando funciones sugeridas por los usuarios, como la gamificación, la inclusión de mentores, foros de ayuda y una red exclusiva para diseñadores. Balcázar (s.f.) resalta la relevancia de que los diseñadores se mantengan al tanto de las tendencias y novedades en su campo para sobresalir durante la búsqueda de empleo. Estar actualizado les permite mostrar su dominio de las últimas herramientas, técnicas y tendencias, lo cual es crucial para captar la atención de reclutadores y empleadores. Además, conocer las novedades del diseño facilita que los candidatos ajusten sus portafolios y currículums según las demandas del mercado, lo que incrementa significativamente sus oportunidades de éxito en la búsqueda laboral. Los hallazgos reflejan una demanda

clara por una plataforma que no solo funcione como bolsa laboral, sino que también actúe como un ecosistema integral para la promoción de proyectos, el aprendizaje continuo y la creación de redes profesionales.

Por otro lado, producto del proceso de investigación, se implementó un instrumento de medición ya creado y validado (0.9) y confiable (0.91) para medir la visibilidad, empleabilidad y su perspectiva sobre crear una plataforma especializada a los egresados y estudiantes de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica. Así mismo realizar una página activa donde se incluya herramientas de *networking*, capacitación y visibilización será clave para el éxito de esta iniciativa y para responder a las necesidades específicas de los egresados de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica.

4.3. Recomendaciones

El objetivo general de esta investigación fue desarrollar una plataforma *web* interactiva para mejorar la inserción laboral de los egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual. Para lograrlo, se diseñó un ecosistema que permita integrar la búsqueda laboral con herramientas formativas y de difusión de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica. A partir de los hallazgos obtenidos y el proceso de investigación, se presentan las siguientes recomendaciones:

Primero, se recomienda a futuros investigadores que deseen ampliar o mejorar esta iniciativa, ampliando la muestra de participantes, incluyendo a empleadores del sector industrial, educativo y tecnológico, con el fin de identificar mejor las demandas específicas del mercado laboral. Segundo, evaluar el impacto de una plataforma activa en periodos de tiempo más largos, para medir su eficacia real en la inserción laboral

de los egresados, Tercero, investigar la inclusión de metodologías de gamificación más avanzadas para motivar el uso continuo de la plataforma. Cuarto, crear una plantilla de cuáles son los conocimientos, aptitudes que debe tener un egresado de la carrera y dividirlo según su experiencia en etapas como junior, senior, o lo que busque el mercado laboral.

Finalmente, se recomienda a los egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica, utilizar la plataforma cuando esté activa no solo para buscar ejemplo, sino también para construir una red profesional sólida; en otra parte publicar regularmente sus proyectos y actualizaciones profesionales para mantener su visibilidad en el mercado; participar en foros y espacios para generar aprendizaje continuo. En otra parte, a la escuela de formación, promover más activamente la carrera con la sociedad, ya sea en redes sociales o en la plataforma propuesta, incorporar más talleres, herramientas, *networking* y estrategias de empleabilidad para los estudiantes y egresados de la carrera.

La implementación de estas recomendaciones contribuirá al fortalecimiento de la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica, asegurando su integración efectiva en el mercado laboral y creando un ecosistema colaborativo de crecimiento profesional.

Capitulo V: Propuesta de valor

En el contexto actual, es fundamental para cualquier plataforma digital establecer un modelo de negocio sólido que garantice su sostenibilidad y crecimiento. A continuación, se presentan las fuentes de ingreso proyectadas para la plataforma, las cuales fueron cuidadosamente diseñadas para maximizar el potencial de generación de ingresos.

Cada fuente de ingreso se basa en servicios y productos que responden a las necesidades de los usuarios, permitiendo ofrecer valor añadido mientras se generan beneficios económicos. Estas proyecciones no solo reflejan las expectativas de ingresos, sino que también destacan la diversidad de las ofertas, lo que permitirá adaptarse a las demandas del mercado y a las preferencias de los clientes.

El análisis detallado de estas fuentes de ingreso es crucial para entender cómo la plataforma puede financiar sus operaciones, invertir en mejoras continuas y, en última instancia, alcanzar sus objetivos a largo plazo. A continuación, se desglosan las diferentes fuentes de ingresos, junto con su contribución esperada al flujo de caja mensual.

5.1. Fuentes de Ingreso

Tabla 11.

Proyección de ingresos mensuales

Descripción	Precio Unitario	Unidades por mes	Ingreso Mensual
Oferta de Trabajo Destacada	S/. 80.00	10	S/. 800
Publicación de Pasantía Destacada	S/. 70.00	8	S/. 560
Oferta de Trabajo o Pasantía Gratuita	S/. 0.00	5	S/. 0
Promoción de Usuarios	S/. 30.00	15	S/. 450
Creación o Mejora de CV con IA	S/. 15.00	20	S/. 300
Creación o Mejora de Portafolio con IA	S/. 15.00	20	S/. 300
Publicidad Relacionada con la Plataforma	S/. 500.00	2	S/. 1,000
Total			S/. 3,410

Esta tabla detalla las diferentes fuentes de ingresos que se proyectan para la plataforma. Cada fila representa un tipo de servicio o producto ofrecido, junto con su precio unitario y la cantidad esperada de unidades vendidas por mes. El total de ingresos mensuales es de S/. 3,410, lo que indica el potencial de generación de ingresos para la plataforma.

Tabla 12.

Proyección de gastos mensuales

Descripción	Precio Unitario	SubTotal
Mantenimiento	S/. 1,050	S/. 1,050
Dominio	S/. 100	S/. 100
Servidor	S/. 150	S/. 150
Soporte Técnico	S/. 1,050	S/. 1,050
Total		S/. 2,350

En esta tabla se presentan los gastos mensuales requeridos para el funcionamiento de la plataforma. Cada fila incluye un tipo de gasto, como mantenimiento, dominio y servidor, junto con su costo correspondiente. El total de

gastos mensuales es de S/. 2,350, lo que permite evaluar los costos operativos y la viabilidad financiera de la plataforma.

Tabla 13.

Proyección de Inversión Inicial

Descripción	Precio Unitario	SubTotal
Programación y desarrollo de software	S/. 1,390	S/. 1,390
Dominio	S/. 120	S/. 120
Servidor	S/. 270	S/. 270
Programación Web	S/. 600	S/. 600
Diseño gráfico y visual de la página	S/. 1,840	S/. 1,840
Edición de contenido audiovisual educativo	S/. 410	S/. 410
Total		S/. 4,620

Esta tabla muestra la inversión inicial necesaria para lanzar la plataforma. Incluye costos asociados con el desarrollo de *software*, dominio, servidor, programación *web*, diseño gráfico y edición de contenido audiovisual. El total de la inversión inicial es de S/. 4,620, que es esencial para cubrir los gastos antes de que la plataforma comience a generar ingresos.

Conclusión: A través de estas proyecciones, se evidencia que la plataforma tiene el potencial de generar ingresos significativos, aunque también requiere una inversión inicial y gastos mensuales para su mantenimiento. Con un enfoque adecuado en la promoción y la mejora continua de los servicios, se espera que la plataforma se convierta en un proyecto rentable y sostenible.

5.2. Propuesta de valor

Función y Diferenciación de la Plataforma

La plataforma está diseñada con el propósito de fortalecer la carrera de los diseñadores de producto e innovación tecnológica, creando un espacio donde puedan desbloquear su creatividad, mejorar sus habilidades y conectar con otros miembros de la comunidad. Lo que diferencia de otras *webs* similares es la visión integral, enfocada no solo en la creación de portafolios y la conexión con oportunidades laborales, sino también en el desarrollo de habilidades y la creación de una red de comunicación profesional activa. A continuación, se detallan las funciones clave de la plataforma:

Página de Inicio: Bienvenida a la Comunidad

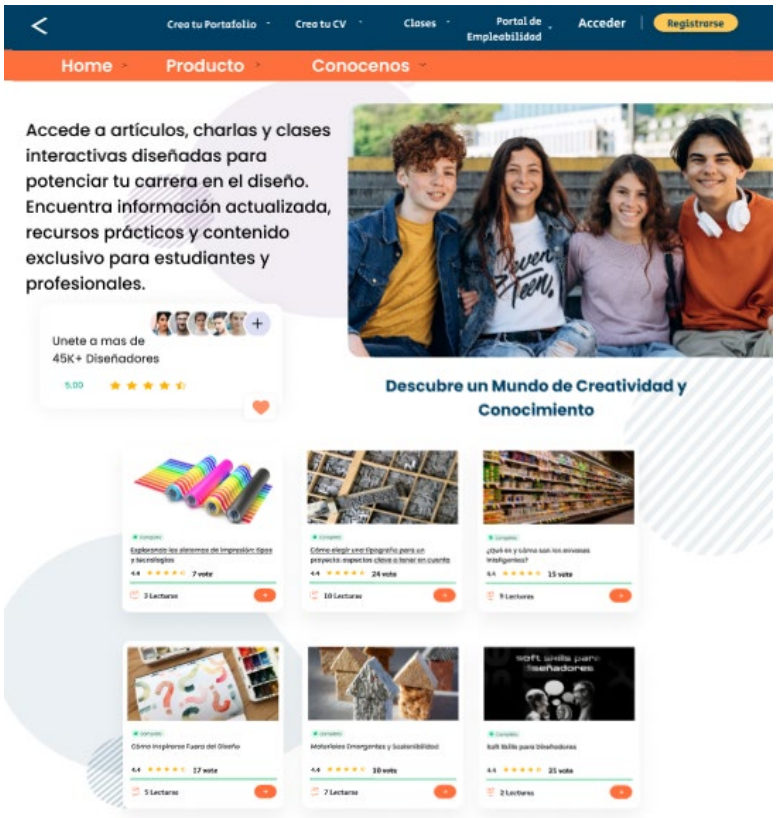


Figura 28

Página de inicio

La página de inicio de la plataforma da la bienvenida a los diseñadores y los conecta de inmediato con herramientas para crear o mejorar su CV y portafolio, acceder a cursos, y descubrir oportunidades laborales. Es el primer paso para unirse a una comunidad activa, fomentar el *networking* y crecer profesionalmente.

Creación y Mejora de CV y Portafolios

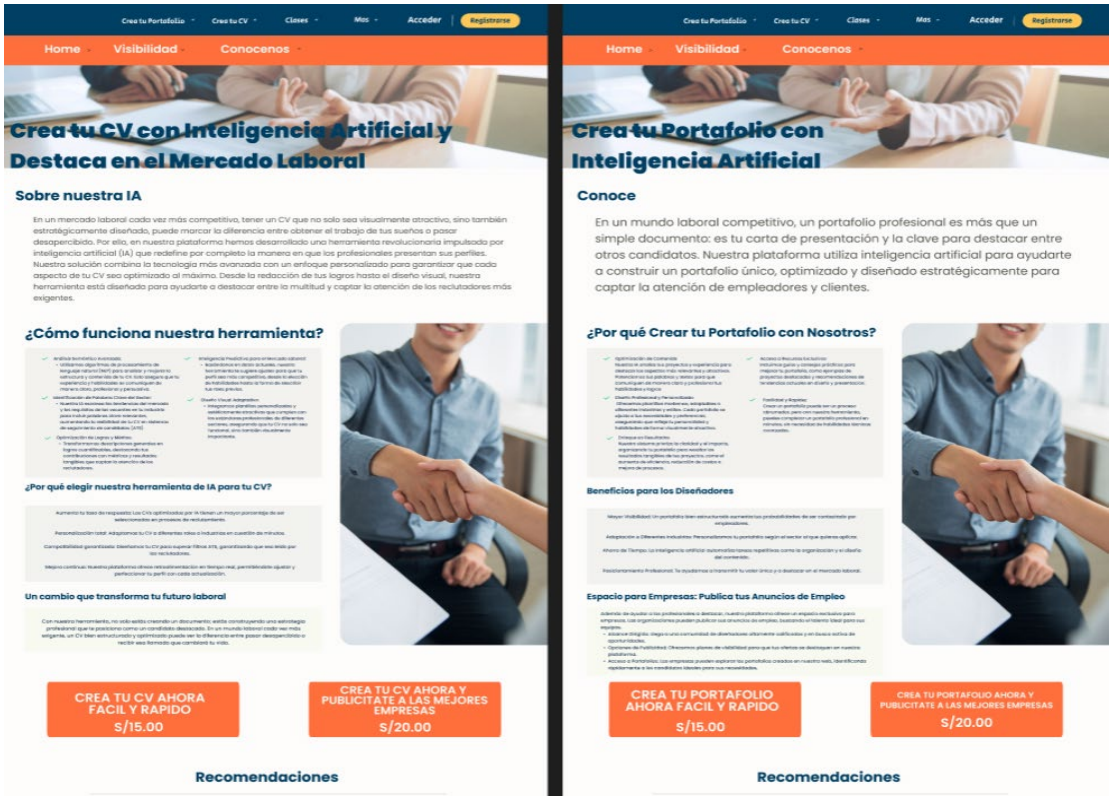


Figura 29

Pantallazos de los servicios de cv y portafolio

Se ofrecen herramientas interactivas, asesoramiento personalizado y tecnologías de inteligencia artificial integradas para que los usuarios puedan crear y mejorar los CV y portafolios de diseño. La IA ayuda a optimizar la presentación de proyectos, identificar fortalezas y personalizar las aplicaciones, permitiendo a los diseñadores destacar sus mejores trabajos y habilidades de manera más efectiva ante posibles empleadores, aumentando así sus posibilidades de inserción laboral.

Publicidad para Destacar en el Mercado Laboral



Figura 30

Vista de publicidad pagada por los usuarios

La plataforma permite a los diseñadores destacarse en el mercado mediante la publicación de sus logros y proyectos destacados. Además, de incorporar funciones de visibilidad para aquellos que desean posicionarse como referentes en su campo, mejorando su presencia frente a empresas y profesionales del sector.

Artículos Actualizados sobre Diseño Industrial y Diseño en General

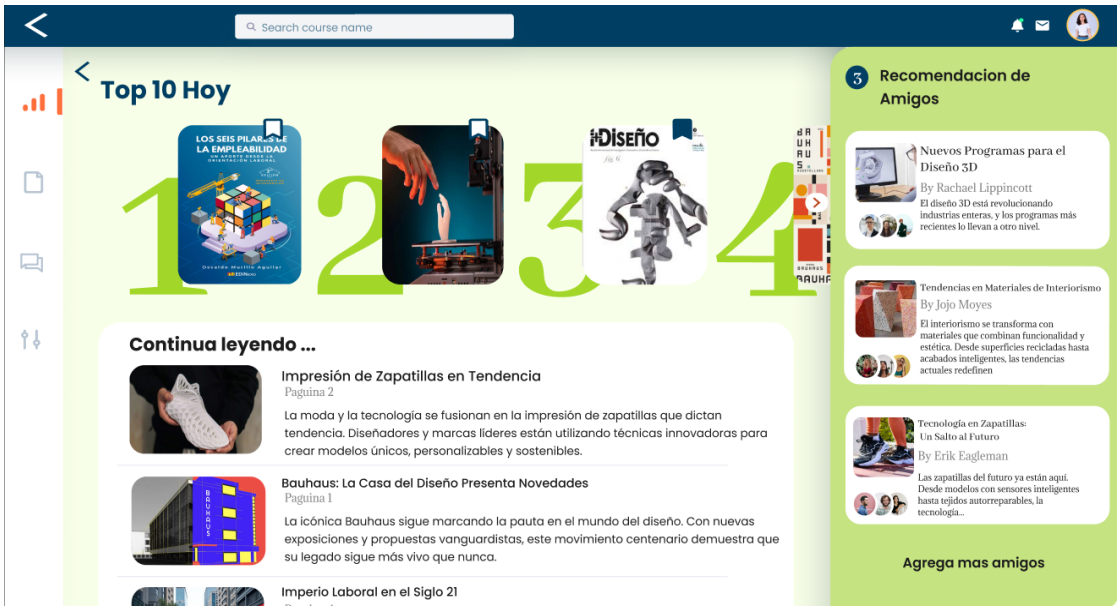


Figura 31

Pantallazo artículos y noticias

El compromiso es ofrecer contenido actualizado y relevante sobre las últimas tendencias, tecnologías y prácticas en diseño industrial.

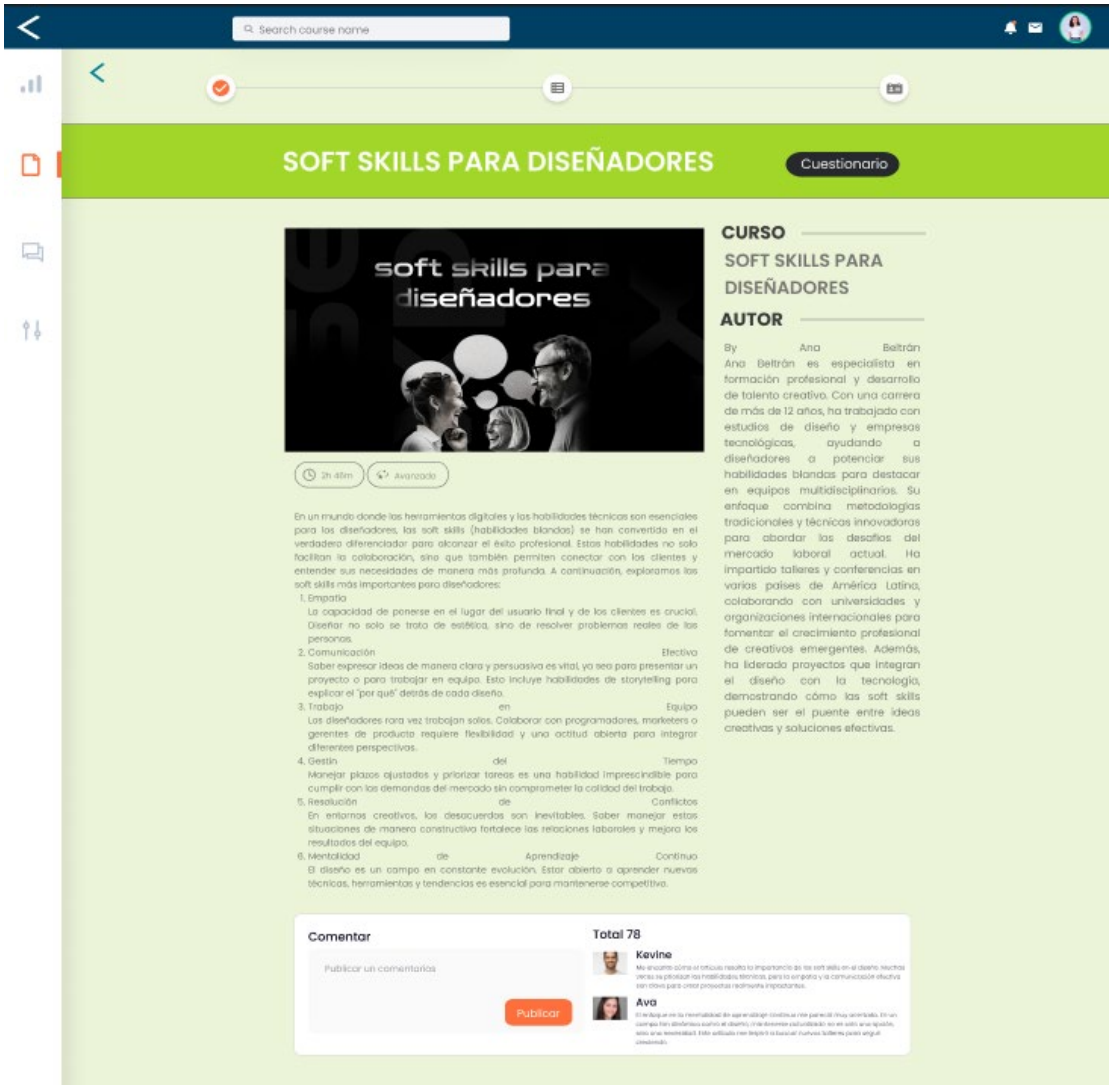


Figura 32

Esta sección proporciona a los usuarios una fuente continua de información que les ayuda a mantenerse al día con los cambios y avances de la industria.

Cursos de Habilidades y Bloqueo Creativo

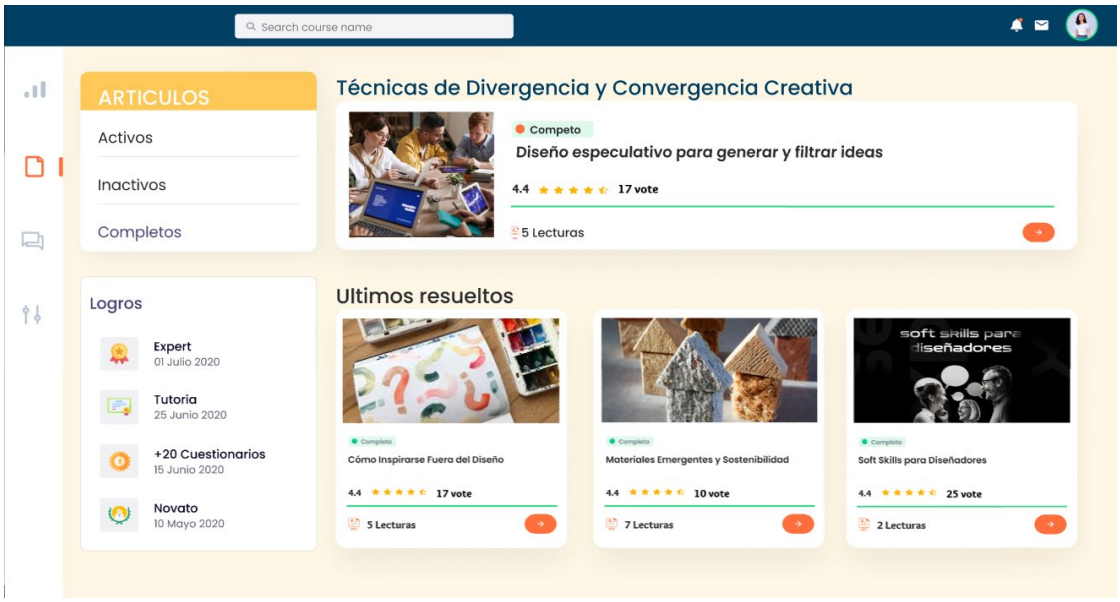


Figura 33

Integramos cursos y recursos especializados que ayudan a los diseñadores a mejorar sus habilidades técnicas y desbloquear su creatividad.

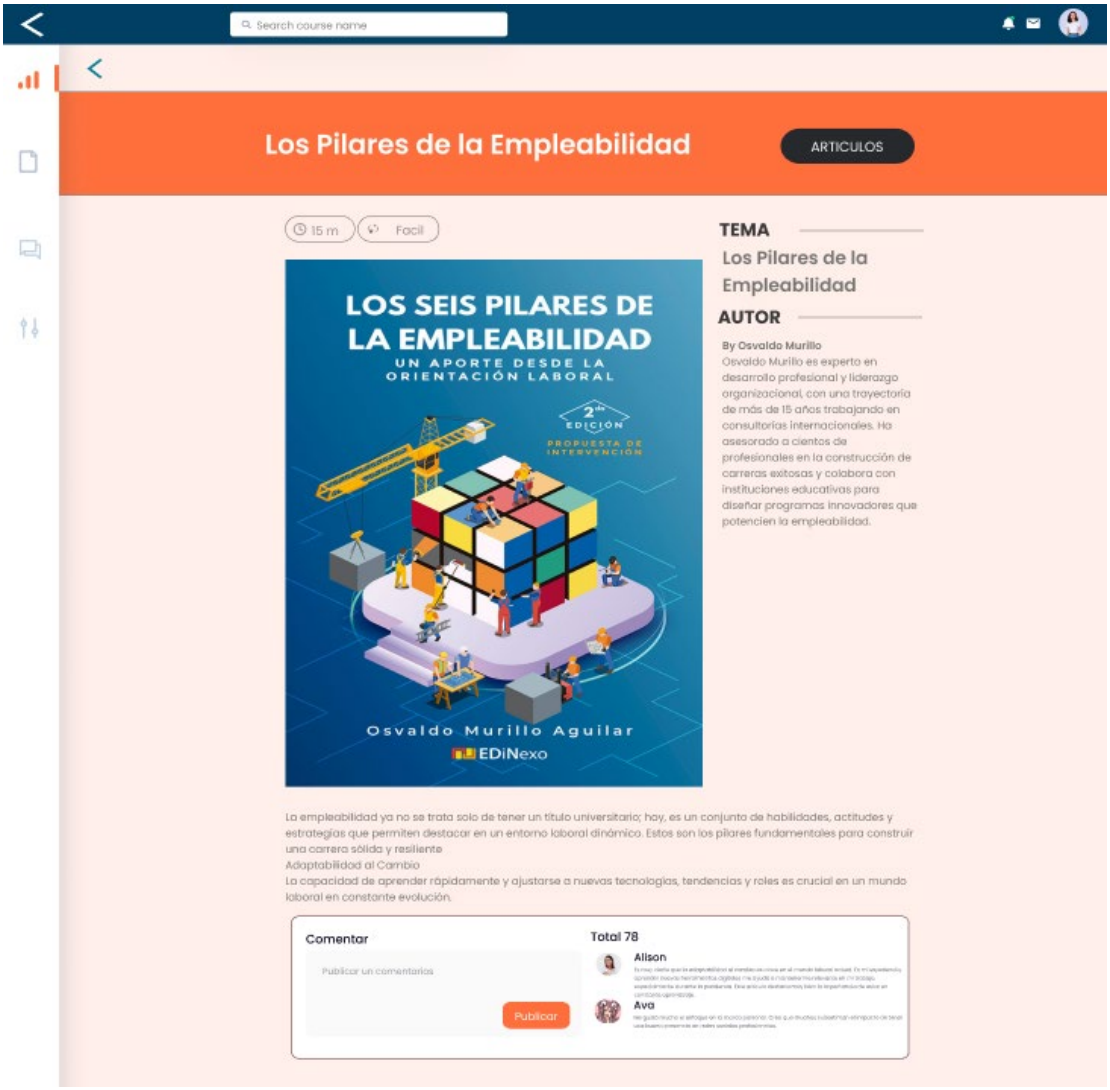


Figura 34

Estos cursos están orientados a temas clave como técnicas de diseño, innovación, sostenibilidad, y estrategias para superar bloqueos creativos, preparándose para enfrentar los desafíos del mundo laboral.

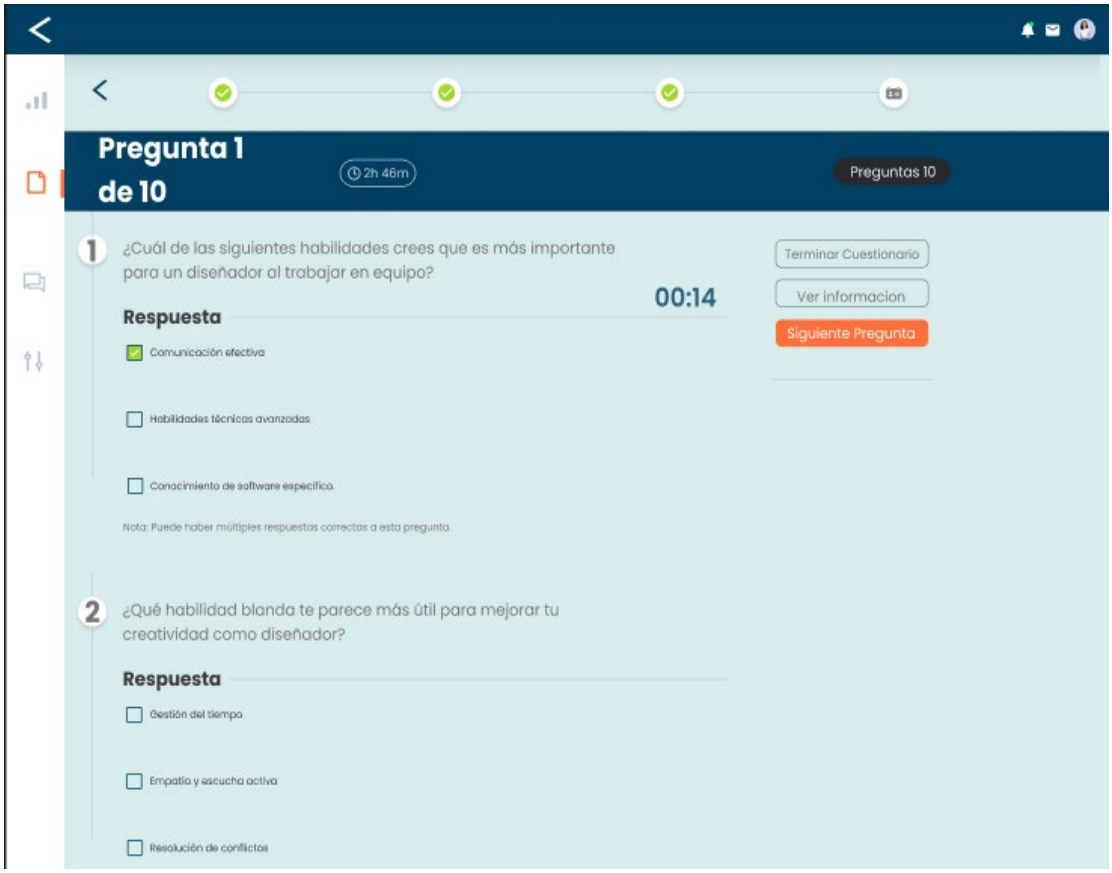


Figura 35

Cada curso incluye lecturas, videos y cuestionarios para asegurar que la información sea correctamente estudiada y comprendida, brindando una experiencia de aprendizaje completa y efectiva.

Publicación de Ofertas de Trabajo de Empresas



Figura 36

Empresas del sector del diseño y la innovación pueden utilizar nuestra plataforma para publicar ofertas de empleo dirigidas a nuestros miembros. De esta manera, facilitamos el acceso a oportunidades laborales directamente a quienes buscan avanzar en su carrera profesional.

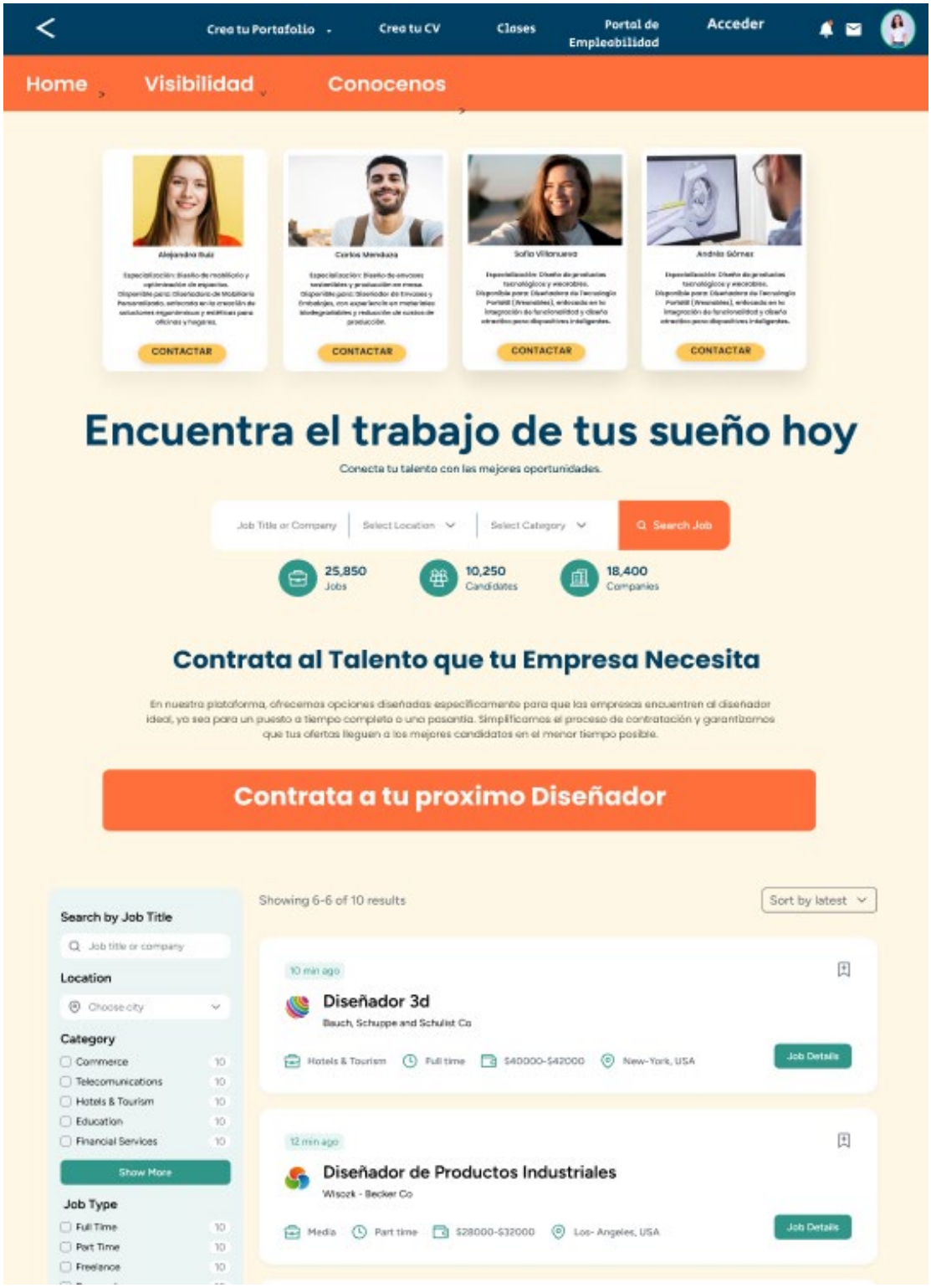


Figura 37

Encuentra ofertas laborales relacionadas con el diseño industrial y áreas afines, directamente de empresas del sector.

Fomento del *Networking* y la Comunicación Profesional:

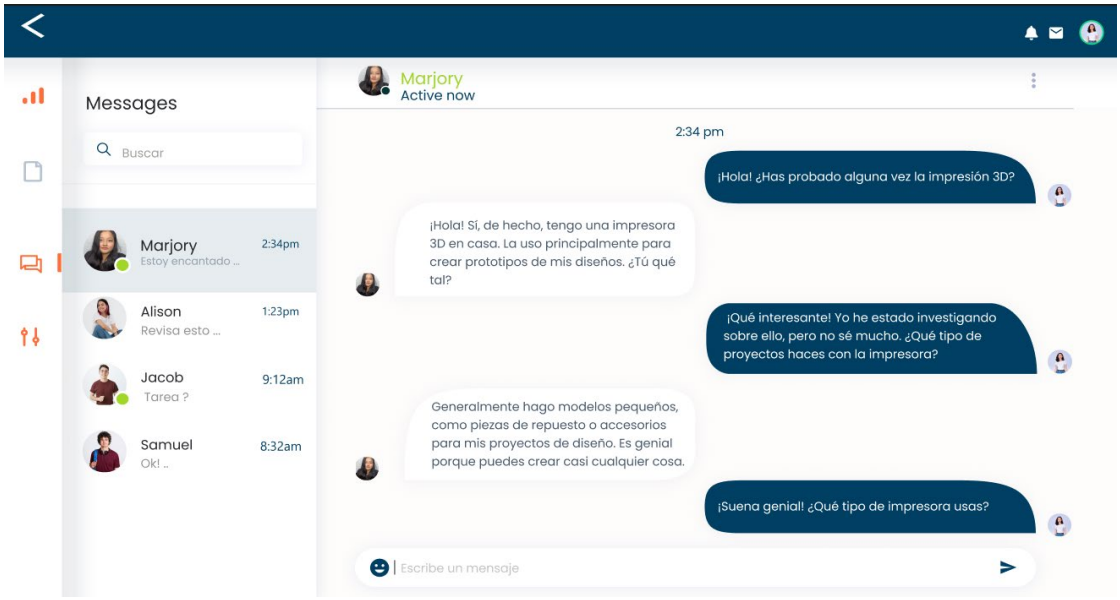


Figura 38

La plataforma promueve la interacción constante entre los miembros, fomentando un ambiente colaborativo donde los diseñadores pueden compartir experiencias, conocimientos y recomendaciones.

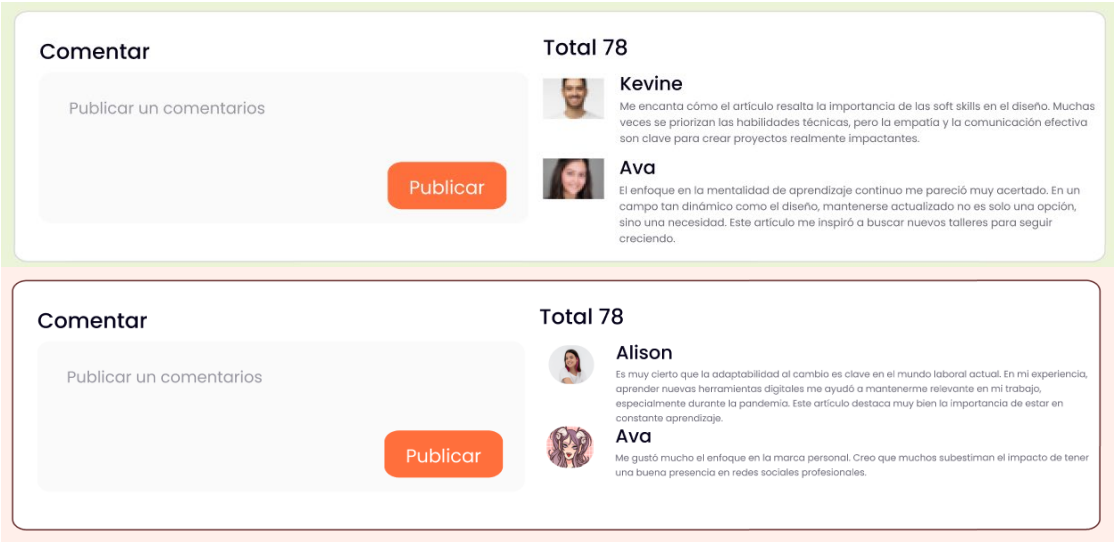


Figura 39

A través de herramientas de mensajería y foros, incentivamos la creación de redes de contacto que pueden resultar en colaboraciones fructíferas, proyectos conjuntos y el crecimiento de la comunidad.

Referencias

Arbieto, J. D. & Cadillo, M. A. (2023). *Plataforma digital que ayude a la inserción laboral de jóvenes egresados de carreras creativas en la escuela superior Toulouse Lautrec* [Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller, Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec]. Repositorio Toulouse Lautrec. https://hdl.handle.net/20.500.12826/708

Balcázar, M. (s.f.). *Lo que todo diseñador debe saber cuando busca empleo*. https://foroalfa.org/articulos/lo-que-todo-disenador-debe-saber-cuando-busca-empleo

Cavero, N., Quispe, Y. C., Montoya, J. L., & Monteza, D. C. (2017). *Factores clave que impiden la escalabilidad de las Startups en Lima Perú, durante el período 2010 al 2016* [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. http://hdl.handle.net/10757/621914

Contreras, G., Sánchez, M., & José, R. (2023). Estrategias de SEO para plataformas digitales. *Revista de Marketing Digital, 12*(4), 45-56.

Cuenca, M., Bertotto, L., Cortés, J., & Haedo, P. (2019). Marketing de carrera: Herramientas para el posicionamiento profesional. *Revista de Innovación Académica, 5*(3), 89-102.

Diez Canseco, M. (2018). *Una comunidad de aprendizaje virtual y colaborativa para egresados de diseño industrial de una universidad privada de Lima* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. PUCP-Institucional. http://hdl.handle.net/20.500.12404/12270

García De Los Rios, C. (2023). *Impacto del diseño de una marca profesional en redes sociales para ganar visibilidad empresarial: un estudio teórico y práctico en*

redes sociales [Tesis de pregrado, Universitat Politècnica de València]. Repositorio Institucional UPV http://hdl.handle.net/10251/196539

Gil, H. N. (2018). *La importancia de los avances tecnológicos en las estrategias comerciales y de marketing de las universidades y la educación virtual como complemento estratégico - caso colombiano* [Tesis de Pregrado, Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales UDCA] Sistemas de Información, Documentación y Recursos Educativos SIDRE. https://repository.udca.edu.co/handle/11158/911

Journalist. (2024, 17 de julio). *La importancia del networking en la búsqueda de empleo*. https://actualidadnegocios.com/la-importancia-del-networking-en-la-busqueda-de-empleo/

Loo, E., & Guillen, E. J. (2022). *Análisis de la dificultad de inserción laboral en los egresados de carreras creativas en Perú* **[**Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec]. Repositorio Toulouse Lautrec. https://hdl.handle.net/20.500.12826/158

Montes de Oca, E. M. (2017). *Plataforma digital de apoyo para emprendimiento de proyectos de Diseño Industrial en México* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de México]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Estado de México http://hdl.handle.net/20.500.11799/99305

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology, 1*(1), 18-27. https://doi.org/10.35877/jetech532

Párraga, C., & Isaac, L. (2023). La integración de plataformas digitales en el diseño profesional. *Revista de Tecnología y Sociedad, 18*(1), 12-20.

PuroMarketing. (2024). *El diseño como motor de innovación*. https://www.puromarketing.com

REDACCIÓN PERU21. (2022). Tecsup: Diseño industrial, una de las carreras técnicas con mayores oportunidades en el campo. *Perú21.* https://peru21.pe/lima/tecsup-diseno-industrial-una-de-las-carreras-tecnicas-con-mayores-oportunidades-en-el-campo/#google_vignette

Reis, M. (2018). Networking profesional en el diseño industrial. *Revista de Relaciones Laborales, 8*(2), 56-67.

Reyes, A. J. (2023). *Plataforma digital para generar nuevas oportunidades de empleo en los graduados de la carrera tecnología de la información* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio institucional de la Universidad Estatal del Sur de Manabí.

Romero, G., Frías, J. A., Terán, J. L., & Cedeño, X. A. (2024). Visión del líder transformacional desde la perspectiva de las empresas de ingeniería: Transformational Leader's View from the Perspective of Engineering Companies. *Perspectivas, 12*(23), 44–62. ttps://doi.org/10.5281/zenodo.10557173

Serrano, A., Santolaya, J. L., & Biedermann, A. (2016). Perfil, objetivos, competencias y expectativas de futuro profesional de los estudiantes del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto de la Universidad de Zaragoza. *REDU: Revista de Docencia Universitaria, 14*(1), 69–96. https://doi.org/10.4995/redu.2016.5908

Universidad de Palermo. (s.f.). *¿Por qué estudiar la carrera de marketing?* https://www.palermo.edu/negocios/por-que-estudiar-marketing.html

Weller, J. (2007). La inserción laboral de los jóvenes: Características, tensiones y desafíos. *Revista de la CEPAL, 2007*(92), 61–82. https://doi.org/10.18356/80ea6229-es

Xu, Y., Liu, H., Xu, Y., & Tan, H. (2024). Personalización en el diseño web: Un enfoque centrado en el usuario. *International Journal of Web Design, 19*(3), 45-59.

Yin, R. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Sage Publications, Inc.

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

TOULOUSE LAUSETREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _____.

Yo _____, identificado con el DNI _____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "_____", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marjory Claros al correo mcilene18@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Marjory Cilene Claros Huaracallo	Investigador(a)	76735898
Nathalie Andrea Castillo Bejarano	Investigador(a)	71618452

Anexo 2: Validación de expertos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	18/01/2025
Validador	Jesús Sánchez
Cargo e institución donde labora	Gerente General/ Modelador 3D / Crear4D
Instrumento a validar	Cuestionario
Objetivo del estudio	**Objetivo general**: Desarrollar una plataforma web interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual. **Objetivos específicos** O1: Impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual mediante la Plataforma Web Interactiva. O2: Incorporar herramientas digitales creativas que promuevan el desarrollo profesional de los usuarios..
Autor(es) del instrumento	Nathalie Castillo - Marjory Claros

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		X		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.		X		
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.		X		
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
	TOTAL				

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.9$$

CORPORACIÓN CREAR 4D S.A.C.

JOSÉ J. SÁNCHEZ ALAYA

NOMBRE DE VALIDADOR

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	18/01/2025
Validador	Luis Huamantumba
Cargo e institución donde labora	Docente
Instrumento a validar	Cuestionario
Objetivo del estudio	**Objetivo general**: Desarrollar una plataforma web interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual. **Objetivos específicos** O1: Impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual mediante la Plataforma Web Interactiva. O2: Incorporar herramientas digitales creativas que promuevan el desarrollo profesional de los usuarios.
Autor(es) del instrumento	Nathalie Castillo - Marjory Claros

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
Pertinencia	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			x	
Coherencia	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.		x		
Congruencia	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
Suficiencia	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
Objetividad	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		x		
Consistencia	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			x	
Organización	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			x	
Claridad	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.		x		
Formato	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.		x		
Estructura	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		x		
	TOTAL				

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.83$$

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	19/01/2025
Validador	Dante Gines
Cargo e institución donde labora	Docente
Instrumento a validar	Cuestionario
Objetivo del estudio	**Objetivo general**: Desarrollar una plataforma web interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual. **Objetivos específicos** O1: Impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual mediante la Plataforma Web Interactiva. O2: Incorporar herramientas digitales creativas que promuevan el desarrollo profesional de los usuarios.
Autor(es) del instrumento	Nathalie Castillo - Marjory Claros

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			x	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			x	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		x		Demasiadas preguntas
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		x		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		x		
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.		x		
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.		x		
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		x		
	TOTAL				

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.8$$

Anexo 3: Cuestionario en Google Forms

Cuestionario sobre Inserciòn Laboral

Hola estamos realizando un estudio sobre la Insercion laboral de los estudiantes y egresados de la carrera de Diseño de Producto e Innovaciòn Tecnològica.
Nuestra objetivos de tesis es:

Objetivo general: Desarrollar una plataforma web interactiva para mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual.

Objetivos específicos

O1: Impulsar la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica en el mercado laboral actual mediante la Plataforma Web Interactiva. O2: Incorporar herramientas digitales creativas que promuevan el desarrollo profesional de los usuarios..
Muchas Gracias por tu ayuda!

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. Acepto de manera Voluntaria en ser parte de la muestra del estudio titulado **Diseñar una Plataforma Web Interactiva para Mejorar la Inserción Laboral en la carrera de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica**

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ si
   - ◯ no

2. Año de Egreso *

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Antes del 2017
   - ◯ 2018
   - ◯ 2019
   - ◯ 2020
   - ◯ 2021
   - ◯ 2022
   - ◯ 2023
   - ◯ 2024
   - ◯ Soy estudiante

3. ¿Qué tan satisfecho estás con la formación académica recibida en la universidad?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Muy satisfecho
   - ◯ Satisfecho
   - ◯ Poco satisfecho
   - ◯ Nada satisfecho

4. ¿Actualmente estás trabajando en el área de Diseño de Producto e Innovación Tecnológica?

5. ¿Tu empleo actual está relacionado con los conocimientos adquiridos en la carrera?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Totalmente relacionado
- ◯ Parcialmente relacionado
- ◯ No relacionado

6. **Lugar de trabajo actual (si aplica):1.**Nombre de la empresa o institución 2.Cargo que desempeñas.

_____

_____

_____

_____

_____

7. ¿Qué tipo de contrato tienes actualmente?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Contrato fijo
- ◯ Contrato temporal
- ◯ Freelance
- ◯ Sin contrato

8. ¿Qué tan difícil ha sido encontrar empleo en tu área profesional?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Muy difícil.
- ◯ Difícil.
- ◯ Ni fácil ni difícil.
- ◯ Fácil.
- ◯ Muy fácil.

9. ¿Cuánto tiempo te tomó encontrar tu primer empleo después de egresar?

Marca solo un óvalo.

- Menos de 3 meses.
- Entre 3 y 6 meses.
- Entre 6 y 12 meses.
- Más de 1 año.
- Aún no encuentro empleo.

10. ¿ Realizaste practicas preprofesionales en una empresa? No me refiero a la qu te brinda la institucion.

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

11. ¿Consideras que la falta de experiencia fue un obstáculo para encontrar empleo?

Marca solo un óvalo.

- Sí, mucho.
- Sí, algo.
- No, no fue un obstáculo.

12. ¿Cuál fue tu salario inicial en tu primer empleo relacionado con la carrera?

Marca solo un óvalo.

- Menos del salario mínimo
- Entre 1 y 2 salarios mínimos
- Más de 2 salarios mínimos

13. ¿La bolsa laboral de TLS te ha ayudado a encontrar empleo?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

14. ¿TLS realiza suficientes actividades de promoción para dar a conocer qué hacen los estudiantes y egresados en el campo del diseño y la innovación tecnológica.?

Marca solo un óvalo.

- si
- no

15. ¿La escuela utiliza eventos como ferias, conferencias y exposiciones para mostrar los proyectos más destacados de los estudiantes de la carrera

Marca solo un óvalo.

- si
- no

16. ¿La información sobre los proyectos de la carrera está disponible de manera accesible y comprensible para estudiantes y posibles futuros estudiantes.?

Marca solo un óvalo.

- si
- no

17. Siendo egresado y/o estudiante ¿Has participado activamente en la exposición de tus proyectos?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

18. ¿ Consideras que las personas saben que hace un diseñador de producto?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

19. ¿Consideras que la sociedad reconoce la importancia de los egresados de esta carrera?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

20. ¿Crees que los empleadores valoran la formación de los egresados de esta carrera?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

21. ¿Has notado que los egresados de esta carrera son reconocidos positivamente en las empresas o en el campo profesional en el que trabajan?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Sí
- ◯ No

22. ¿Conoces de un proyecto innovador que se haya desarrollado ?

_____

_____

_____

_____

_____

23. ¿Qué medios utilizaste o utilizas para buscar empleo? *(Selecciona todas las opciones que apliquen)*

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Portales de empleo en línea (ejemplo: LinkedIn, Computrabajo, etc.).
- ☐ Recomendaciones o contactos personales.
- ☐ Redes sociales (Facebook, Instagram, etc.).
- ☐ Participación en ferias laborales o eventos de networking.
- ☐ Envío de CVs directamente a empresas.
- ☐ Otro: _____

24. ¿Has recibido algún tipo de apoyo para la búsqueda de empleo desde la universidad?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Sí, fue útil.
- ◯ Sí, pero no fue útil.
- ◯ No he recibido apoyo.
- ◯ No sabía que ofrecían este tipo de apoyo.

25. ¿Sientes que tu formación académica fue suficiente para enfrentar los desafíos del mercado laboral?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Sí, totalmente.
- [ ] Parcialmente.
- [ ] No, me faltaron habilidades específicas.
- [ ] No, me faltaron habilidades blandas.
- [ ] Otro: _____

26. ¿Has tenido que capacitarte o aprender nuevas habilidades después de egresar para acceder a mejores oportunidades laborales?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Sí, en programas o software técnicos específicos.
- ◯ Sí, en habilidades blandas (liderazgo, comunicación, etc.).
- ◯ Sí, en áreas distintas a la carrera.
- ◯ No, no he necesitado capacitarme.

27. ¿Consideras que las habilidades blandas (liderazgo, comunicación, etc.) adquiridas en la universidad fueron suficientes para enfrentar el mercado laboral?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Sí, totalmente.
- ◯ Sí, parcialmente.
- ◯ No, me faltaron habilidades blandas específicas.

28. ¿Qué tipo de empleos relacionados con tu carrera son más difíciles de conseguir?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Diseño conceptual o prototipado.
- [ ] Gestión de proyectos de diseño.
- [ ] Innovación tecnológica en empresas.
- [ ] Investigación y desarrollo.
- [ ] Otro: _____

29. ¿Cuánto consideras que influye el networking (red de contactos) en la obtención de empleo en tu campo?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Muy importante.
- ◯ Importante.
- ◯ Poco importante.
- ◯ Nada importante.

30. ¿Qué tan importante fue tener contactos profesionales para encontrar empleo?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Poco importante
- ◯ Nada importante

31. ¿ encontraste tu primer trabajo a traves de contactos? si, no especificar

_____

_____

32. ¿ Durante tu formacion la institucion ha facilitado oportunidades de networking con otros profesionales y/o empresas del rubro?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] SI
- [ ] No

33. ¿ Después de egresar sientes que has seguido regularmente interactuado con otros egresados y profesionales del sector?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] si
- [ ] no

34. .¿Cuáles consideras que son los principales obstáculos para conseguir empleo? (Selecciona hasta 3 opciones)

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Falta de experiencia laboral.
- [ ] Escasez de ofertas laborales en el sector.
- [ ] Falta de contactos o redes profesionales.
- [ ] Desconocimiento de dónde buscar empleos relacionados.
- [ ] Expectativas salariales no satisfechas.
- [ ] Otro: _____

35. ¿En qué áreas específicas te gustaría trabajar dentro del diseño de producto e innovación tecnológica?

_____

36. .¿Qué aspectos específicos del mercado laboral actual consideras que limitan tus oportunidades?

_____

_____

_____

_____

_____

37. ¿Qué funcionalidades te gustaría que tuviera una plataforma de inserción laboral?

Selecciona todos los que correspondan.

- [ ] Publicación de ofertas laborales exclusivas para egresados.
- [ ] Espacios para subir portafolios digitales.
- [ ] Información sobre tendencias del mercado laboral.
- [ ] Contacto directo con empresas empleadoras.
- [ ] Foros o comunidades de egresados para compartir experiencias y oportunidades.
- [ ] Capacitación en habilidades técnicas o blandas necesarias para el mercado laboral.
- [ ] Otro: _____

38. ¿Qué tan importante sería para ti que la plataforma sea visualmente atractiva y diseñada específicamente para tu carrera?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Nada importante
- ◯ Poco importante
- ◯ Neutral
- ◯ Importante
- ◯ Muy importante

39. ¿Te gustaría que la plataforma te permita personalizar tu perfil según tus intereses o habilidades específicas?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

40. ¿Qué tan relevante consideras que sea incluir un espacio donde puedas mostrar tus proyectos y portafolios de diseño?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

41. ¿Crees que la plataforma debería permitir compartir contenido directamente en redes sociales?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

42. ¿Qué tan importante sería para ti que la plataforma esté integrada con herramientas laborales externas o portales educativos?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

43. ¿Qué tan importante es que la plataforma tenga una navegación intuitiva y fácil de usar?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

44. ¿Qué aspectos del diseño visual considerarías más importantes para que la plataforma sea agradable de usar?

45. ¿Consideras importante que la plataforma tenga contenido optimizado para aparecer en búsquedas relacionadas con diseño e innovación?

Marca solo un óvalo.

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

46. .Si tuvieras acceso a esta plataforma, ¿con qué frecuencia crees que la usarías?

Marca solo un óvalo.

- Todos los días.
- Varias veces por semana.
- Solo cuando necesite buscar empleo.

47. ¿Qué otras sugerencias o ideas tienes para que esta plataforma sea útil y atractiva para los egresados y estudiantes? *(respuesta abierta)*

Esta es nuestra propuesta de la plataforma web: Después de visualizarla puedes responder estas preguntas

https://www.figma.com/proto/GcnNJJj3h2M6APzA9Osql6/WEBE-TESIS?node-id=243-378&t=PgkARBfxv2bPrpNy-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=10%3A101

48. ¿Consideras que la información ofrecida en la plataforma es útil para tu búsqueda laboral?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Muy útil
- ◯ Útil
- ◯ Ni útil ni inútil
- ◯ Poco útil
- ◯ Nada útil

49. ¿La plataforma incluye información alineada a las necesidades de tu carrera?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Sí, completamente.
- ◯ Sí, parcialmente.
- ◯ No, es insuficiente.

50. ¿En qué dispositivo prefieres utilizar la plataforma?

Marca solo un óvalo.

- ◯ PC/Portátil
- ◯ Tablet
- ◯ Smartphone

51. ¿Recomendarías la plataforma a otros compañeros de tu carrera?

Marca solo un óvalo.

- ◯ - Sí, sin dudas.
- ◯ - Sí, con reservas.
- ◯ - No, no la recomendaría.

52. Sugerencias y/opiniones