ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

ConectaT, una aplicación educativa de acompañamiento psicológico para fortalecer la salud mental en los estudiantes de colegios públicos de Lima

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Edwin Alejandro Herrera Zavala
DNI: 73259180, Perú
Jesús Alberto Olivera Cieza
DNI: 75214133, Perú

ASESOR

Elizabeth Fabiola Palomino Nolasco
DNI: 47052640, Perú
ORCID: 0009-0001-9390-2980

JURADO

Martinez Cieza Julio Manuel
Claudia Vanessa Vargas Salazar
Fabio Ariza Velasco

Lima, Noviembre 2025

Proyecto final TLS.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:518063104

Submission Date
Oct 25, 2025, 1:16 PM GMT-5

Download Date
Oct 25, 2025, 1:32 PM GMT-5

File Name
Proyecto final TLS.docx

File Size
2.0 MB

29 Pages

5,789 Words

32,178 Characters

turnitin Page 1 of 34 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:518063104

15% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

5% Internet sources
2% Publications
14% 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.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 3

II. Descripción de la innovación **3**

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 4

2.3 Objetivo(s) del proyecto 4

2.4 Marco referencial 4

2.5 Proceso creativo y experimentos 6

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 6

2.5.2 Información sobre el Mercado 7

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 8

2.5.4 Diseño de producto/servicio 10

2.5.5 Modelo de Negocio 11

2.5.6 Resultados esperados 12

2.5.7 Prototipos desarrollados 13

2.5.8 Experimentos 15

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 17

III. Estimación de costos **18**

3.1 Presupuesto 18

IV. Conclusiones y recomendaciones **21**

4.1 Conclusiones 21

4.2 Recomendaciones 21

V. Referencias Bibliográficas **22**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Presupuesto de inversión (Año 1) 19
Tabla 2: Presupuesto de inversión (Año 2 y 3) 20
Tabla 3: Ingresos Estimados 20

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de Actores 1
Figura 2: Arquetipo de Usuario 7
Figura 3: Lienzo de Propuesta de Valor 10
Figura 4: Business model canvas 12
Figura 5: Prototipo de baja fidelidad 13
Figura 6: Segundo prototipo de baja fidelidad 14
Figura 7: Prototipo de alta fidelidad 14
Figura 8: Experimento 1 15
Figura 9: Experimento 2 16
Figura 10: Experimento 3 16

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

ConectaT, una aplicación educativa de acompañamiento psicológico para fortalecer la salud mental en los estudiantes de colegios públicos de Lima.

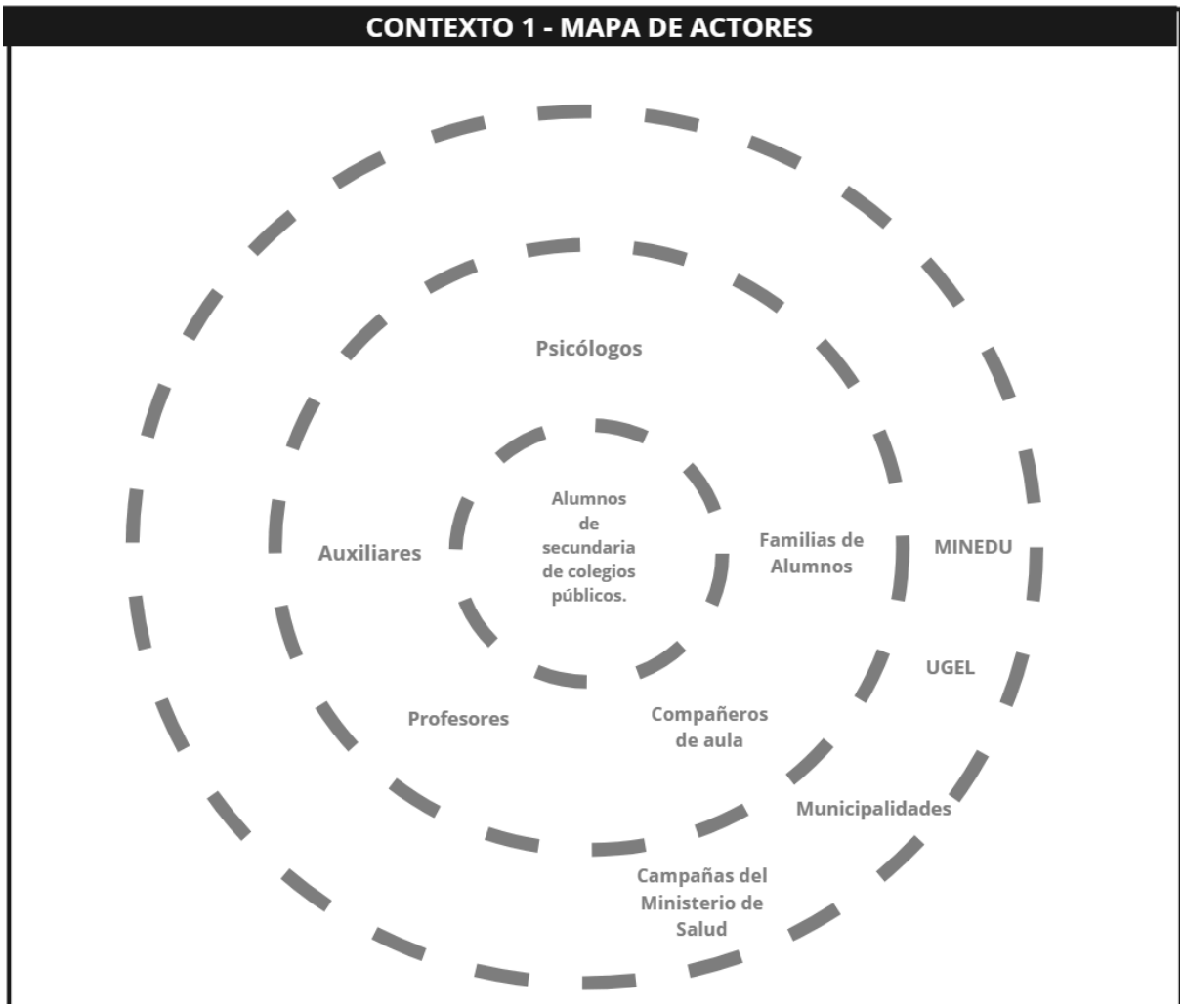


Figura 1: Mapa de Actores

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "ConectaT" se desarrolla dentro de los colegios públicos de Lima. Su propósito central es abordar el problema de la salud mental de los estudiantes de nivel secundaria, ya que muchos de ellos sufren de problemas de estrés, ansiedad, desorganización, entre otros, que afectan su nivel académico y no logran destacar en el ámbito escolar. Esto es debido a que en las instituciones educativas, no tienen un apoyo

psicológico constante por parte de los profesionales del plantel. La propuesta plantea un sistema digital seguro y confidencial donde los estudiantes no tengan vergüenza al hablar sobre temas personales o emocionales.

Para el desarrollo del proyecto se utilizó una metodología dividida en tres partes que facilitaron el proceso y validación de la propuesta. En primer lugar, realizamos una investigación profunda donde identificamos a los actores claves para enfocarnos en los alumnos de educación secundaria. Asimismo, se realizaron entrevistas a diferentes usuarios que nos permitieron conocer más a fondo, sobre el trabajo de los psicólogos en los colegios públicos. En segundo lugar, se crearon diferentes técnicas, como el arquetipo usuario, lienzo de propuesta de valor, creación de hipótesis y el prototipo de baja resolución. En tercer lugar, se diseñó la aplicación de acuerdo a las diferentes retroalimentaciones de nuestro público objetivo.

La solución de nuestro proyecto es una aplicación digital que conecta directamente con los estudiantes de nivel secundario, ayudando a los psicólogos de las diferentes instituciones educativas a tener un encuentro más cercano y confidencial con ellos. Nuestra plataforma se divide en cuatro espacios: en el primer espacio, buscamos que los jóvenes encuentren técnicas de solución frente a las diferentes adversidades o problemas que puedan estar presentando. En la segunda característica, presentamos nuestro espacio primordial, puesto que contamos con un canal de comunicación directa donde los psicólogos atienden las 24 horas del día, dando como resultado que los adolescentes se sientan comprendidos y escuchados. Además, los jóvenes reciben orientación inmediata para fortalecer su estado psicológico. En el tercer espacio, buscamos que a través de un test, el estudiante pueda identificar cuál es su situación actual sobre las emociones o sentimientos que tiene en ese momento. Finalmente, en el cuarto espacio, tratamos que los estudiantes tengan una mejor organización, con una lista de verificación que ellos mismos podrán manejarlo con las actividades que tengan a lo largo de los días o semanas.

En conclusión, nuestro proyecto busca una conexión constante entre los alumnos y los especialistas psicológicos, para tener una comunidad educativa más empática, sana y emocionalmente estable.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se desarrolla en el contexto de los colegios públicos de Lima - Perú. La salud mental de los jóvenes en las diferentes instituciones se ha visto afectada, por la ausencia de un acompañamiento de manera constante de los expertos y falta de recursos psicológicos.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Empecemos desde el 2020, debido a la conocida pandemia del Covid-19, muchos estudiantes, tuvieron que adaptarse a las nuevas medidas sanitarias, y por ende, una nueva rutina a la que estaban acostumbrados a realizar. La educación que se solía realizar en las aulas, se tuvo que trasladar a los hogares de manera virtual, con ayuda de la tecnología del momento, como celulares, computadoras, laptops, entre otras herramientas.

En consecuencia a este cambio, los jóvenes empezaron a tener diferentes problemas, como la desconcentración, el estrés, aislamiento social, ansiedad, así como otras dificultades que interfieren en tener emociones positivas.

En la actualidad, la sociedad ya se restableció por completo, volviendo a las clases presenciales y los jóvenes tuvieron que adaptarse a las nuevas medidas de estudio tras los 2 años de pandemia. Sin embargo, los problemas mencionados anteriormente, se volvieron rutinas que aún los estudiantes conllevan a la institución educativa. Por lo general, los jóvenes hoy en día, tienen muchas dificultades en realizar sus trabajos académicos a tiempo, debido a que en el presente son más descuidados y desorganizados.

Según Rodriguez (2022), a pesar de que los jóvenes ahora tienen mejores formas de comunicación y tecnología, estas mismas herramientas digitales, han hecho que los estudiantes no tengan la iniciativa de realizar sus tareas o trabajos, debido al agobio sobre el futuro. Por eso mismo, hay un rendimiento académico relativamente bajo tras la pandemia. De acuerdo con Espinoza (2022), se requiere implementar medidas para que

los jóvenes puedan combatir el estrés constante de los estudios, el cual recomienda charlas de especialistas en psicología para los colegios.

Como resultado de la investigación, decidimos abordar el tema de la salud mental, implementando la ODS 3: Salud y bienestar, y con la meta 3.4, en el que queremos fortalecer las acciones de prevención y poder fortalecer la salud mental.

2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria de este proyecto son los jóvenes estudiantes del sector socioeconómico B y C del nivel secundario de colegios públicos de Lima - Perú. La edad promedio de los adolescentes oscila entre los 12 a 17 años. Se decidió por los adolescentes, ya que tiene emociones cambiantes y frágiles, que nos ayudan a estudiar y poner en práctica nuestra experimentación. Es importante resaltar, que los jóvenes en esta etapa, están presentando signos de estrés, depresión y otras emociones negativas que no les permiten efectuar su nivel académico de manera eficiente y eficaz. Buscamos un cambio con respecto a la estabilidad emocional y fortalecer su autoestima en su vida diaria.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo del proyecto es fortalecer y mejorar la salud mental en jóvenes adolescentes de 12 a 17 años de edad, mediante la ayuda de un aplicativo móvil, que contribuya a la reducción de ansiedad y estrés académico, fomentado a la vez una mejor concentración y organización de sus actividades escolares..

2.4 Marco referencial

En el Perú, la salud mental en los adolescentes es un problema prioritario con respecto a la salud pública que brinda el país, ya que en los últimos años lamentablemente han ido incrementando los casos a nivel nacional. Se estima que 3 de cada 10 de este grupo poblacional, se encuentran en riesgo por padecer dificultades de estrés, organización y control de emociones, lo que equivale a más de 3 000 000 millones de adolescentes en el país. (MINSA 2025)

Para reducir y fortalecer la salud mental, existen iniciativas innovadoras que se han aplicado en el país y en el mundo para solucionar este problema:

DMente: Es un proyecto realizado por los estudiantes de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, que a raíz de la pandemia decidieron realizar una plataforma digital donde se busca que los estudiantes tengan un espacio seguro por el cual puedan hablar con diferentes psicólogos para reducir los problemas de la salud mental mediante sesiones interactivas de 45 a 60 minutos, dependiendo del plan que obten. (Cifuentes, et al., 2022)

Mental Balance: Este proyecto fue hecho por los alumnos de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Esto nace como solución debido a la pandemia del Covid 19, tras verse afectada la salud mental en las personas, como resultado de la falta de reuniones sociales, el aislamiento, la cuarentena, etc. Su principal objetivo, es el poder generar terapias psicológicas a través de una plataforma digital, por medio de videollamadas, chats y también requiriendo técnicas de relajación. Este proyecto fue bien recibido por los usuarios debido a que era fácil de entender, dejando la posibilidad de evaluar cada sesión. (Díaz, et al.,2022)

Masimente: Es un proyecto realizado por los alumnos de la PUCP que buscan disminuir el estrés de los estudiantes a través de un aplicativo móvil. El principal objetivo es preservar el bienestar emocional de las personas con una mascota virtual que brinda consejos, expresa sentimientos y si el estudiante tiene problemas que no puede sobrellevar lo deriva con un especialista. (Arruescue & Schenone 2025)

Brillamente: Es un proyecto realizado por los alumnos de la Universidad San Ignacio de la Oyola donde buscan implementar un app digital llamada Brillamente. La meta principal es tener un espacio seguro con un estilo diferente a través de la interacción de los jóvenes estudiantes de manera directa y dinámica. (Siu Lam 2024)

Harmony: Este proyecto fue realizado por alumnos de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Es un aplicativo móvil, que su principal objetivo es reducir las brechas de la

salud mental, debido a la pandemia de Covid 19. Harmony nació como resultado de las críticas insatisfechas de algunos usuarios sobre el servicio psicológico de aquella época, el cual consideraban que era muy deficiente por diferentes motivos. La funcionalidad de la aplicación es la prevención a través de diagnósticos de ciertas afecciones, como estrés, ansiedad, etc, y así poder brindar un análisis claro y confiable para que se pueda descargar fácilmente, y así poder intercambiar información con otros profesionales del ámbito. (Arango, et al., 2022)

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Durante la investigación identificamos diferentes factores claves que se encuentran relacionados con la falta de acompañamiento emocional de los especialistas o las autoridades sobre la salud mental en los colegios públicos de Lima. Los estudiantes del nivel secundario son nuestro grupo central del proyecto, debido a que son los principales afectados en esta situación. Lo que arrojó las entrevistas y las observaciones que tuvimos con los diferentes jóvenes es que presentan un cuadro de estrés cuando se les junta lo académico y lo emocional. Es importante resaltar, que los jóvenes no tienen mucha confianza frente a los psicólogos del colegio, esto se debe a que tienen mucha vergüenza al hablar de temas personales frente a una persona. Uno de los insights que se rescató de este grupo fue: “Deseo cuidar mi salud mental, poder seguir adelante con mis estudios. Sin embargo, me siento atrapada en el temor. Cuando me atraso en mis tareas, la ansiedad me supera en poder alcanzar mis metas. Me cuesta pedir ayuda porque me da vergüenza expresar lo que siento. Es por ello, que confío solamente en mis amigas, porque me siento escuchada y comprendida. Necesito un espacio donde encuentre tranquilidad sin ser juzgada”



Figura 2: Arquetipo de Usuario

2.5.2 Información sobre el Mercado

En el distrito de Lima, la salud mental es un tema que no se ha tomado en cuenta de manera efectiva por parte de las autoridades que no están yendo en sincronía por reducir esta problemática. Esta realidad, abre paso para brindar soluciones y poder erradicar de manera progresiva creando una conexión entre psicólogo y estudiante a través de nuestra app de acompañamiento emocional.

En relación con la competencia, existen diferentes iniciativas que buscan fortalecer la salud mental de los jóvenes, sin embargo, solo se quedan en proyectos, más no se logran concretar. Es importante resaltar que en el año 2019, EsSalud implementó una aplicación llamada “Déjame Ayudarte”, donde brindaba orientación psicológica a pacientes que presentaban depresión, estrés y ansiedad, no obstante, la aplicación no funcionó, y ahora no está disponible para su descarga, desde el mismo año de su creación. Es por ello que en el Perú, sentimos una gran ausencia, con respecto al apoyo psicológico para los estudiantes.

A nivel internacional, aplicaciones como Wysa, creada en el Reino Unido, lanzada desde el año 2016, han demostrado que el acompañamiento digital es funcional, debido a que han prevalecido a lo largo del tiempo y han sabido adaptarse a los diferentes contextos de la sociedad. En resumen, Wysa es una aplicación que tiene como fin ayudar a personas con problemas mentales con psicólogos humanos. (Peñuela, M. 2022).

Las principales barreras para el apoyo psicológico en los colegios públicos de Lima, se debe a que existe una gran descoordinación entre las autoridades del Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud, es por ello que buscamos solucionar esta problemática a través de una app de acompañamiento emocional que busque la unión entre los estudiantes y los psicólogos.

El alcance del proyecto en su primera etapa, busca que los estudiantes conozcan la aplicación viendo sus interfaces y opciones, todo con el fin de que sepan usarla debidamente, ya sea, por su diseño llamativo y los principales temas que se encuentren en su menú principal. Con el tiempo, buscamos expandirnos hacia otras provincias del Perú, debido a que muchas de las instituciones educativas del sector público, no cuentan con el debido apoyo psicológico adecuado.

El mercado objetivo son los estudiantes de los colegios públicos, ya que buscamos solucionar este problema, desde los principales afectados. Sin embargo, también va dirigido para las autoridades de las instituciones educativas para que exista una mejor relación entre los profesores y/o tutores de los diferentes salones donde estén los alumnos afectados, y de esta manera poder darle el seguimiento apropiado. Además buscamos aliados estratégicos, tales como el Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación, para poder ampliar nuestro proyecto.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

ConectaT es una app digital que busca reducir el estrés académico y fortalecer la mente de los alumnos a través de un acompañamiento digital constante. Es importante recalcar, que buscamos que esta app se convierta en un espacio seguro y

confidencial para que los estudiantes puedan ser comprendidos y escuchados de manera eficiente y eficaz.

Entre sus principales características, podemos encontrar un chat personal donde se brindará la atención de un conjunto de psicólogos las 24 horas del día donde los alumnos podrán expresarse, sin miedo a ser juzgados y con la confianza necesaria. En segundo lugar, otra característica son las diferentes técnicas, para dar solución a las problemáticas que pueda estar pasando el estudiante en el momento. Por otro lado, también podemos encontrar un calendario, que les permite a los adolescentes organizar las diferentes responsabilidades y deberes, que tengan a lo largo del día y de la semana, con el fin de que estos puedan adoptar hábitos saludables y así no sentirse saturados en el ámbito académico. Asimismo, se encuentra otra interfaz, donde se pueden realizar los test, esto es como una prueba durante la sesión privada del psicólogo, donde se podrá calcular como está la salud emocional del estudiante a tratar.

En el contexto, el origen de nuestra propuesta se basa en que existe una ausencia notable de acompañamiento emocional de los psicólogos a los estudiantes. Tras entrevistar a varios estudiantes del sector público, se da por hecho que la salud mental en los colegios, no tienen un apoyo constante por parte de los directivos, esto debido a que los especialistas solo tocan temas establecidos y generales, sin embargo, no entran en detalle o a profundidad frente a los estudiantes. Ante esta situación, ConectaT es un espacio de acompañamiento seguro y confidencial donde los alumnos no tengan el temor y el prejuicio de ser criticados, y puedan compartir sus experiencias o como se sienten.

Con respecto a la propuesta de valor, buscamos que la app tenga una conexión sensible con los colegios del sector público de Lima, debido a que toda la información que se recolecta a través de nuestra plataforma, será brindada a los psicólogos de las instituciones para que puedan dar seguimiento a los estudiantes que presenten problemas psicológicos.

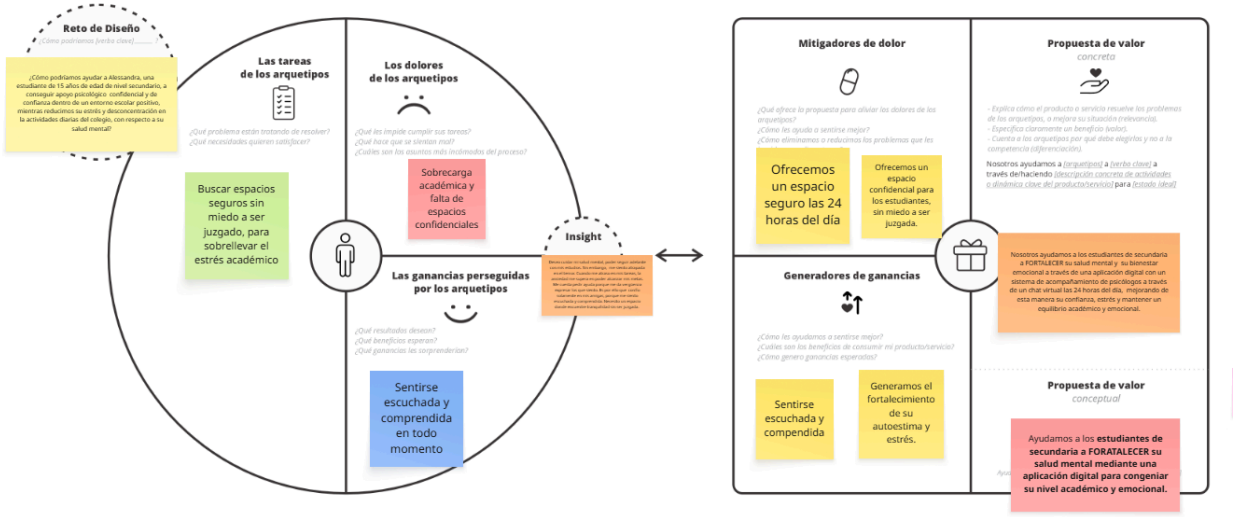


Figura 3: Lienzo de Propuesta de Valor

2.5.4 Diseño de producto/servicio

ConectaT es una aplicación segura y confiable. Fue diseñada para que sea una app intuitiva, fácil de usar y tenga un desplazamiento dinámico. Con esta app, buscamos reducir las necesidades que tienen los estudiantes, ya sean emocionales o escolares en los colegios públicos de Lima.

Nuestra aplicación cuenta con un sistema que ayudará a los colegios a realizar un seguimiento constante para los estudiantes, ya que se proporcionará los diferentes reportes que se han obtenido como resultado de las conversaciones con nuestros psicólogos.

A continuación, vamos a brindar el proceso de nuestra app:

1. El estudiante que presenta estrés y ansiedad por la carga académica, entra a nuestra app y se registra con su correo correspondiente.
2. El usuario observa cuatro opciones visibles en la pantalla de inicio, las cuales son técnicas, chat personal, test de estrés y calendario.

3. El usuario elige la opción de “Chat Personal” para interactuar con un psicólogo, las 24 horas del día.
4. El usuario recibe retroalimentación y consejos, así como una interacción instantánea.
5. El estudiante realiza una técnica para fortalecer sus emociones, y así a medida del ejercicio, el estudiante comenzará a sentirse bien y seguro.
6. Una vez finalizada la sesión con el psicólogo, se enviará el reporte, para que los especialistas dentro de las instituciones educativas puedan hacer un seguimiento.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de ConectaT, busca obtener ingresos a través de las diferentes alianzas entre el Ministerio de Educación y Ministerio de Salud, dando resultado de esta unión, la formación de convenios con instituciones educativas del sector público.

Los colegios podrán acceder a planes de suscripción anual dirigidos por el Ministerio de Educación y de Salud. Estos planes incluyen que todos los estudiantes, puedan registrarse de manera gratuita, a la plataforma digital, tener reportes diarios, semanales o mensuales, de acuerdo a lo requerido por el colegio. Asimismo, se enviará el informe inmediato por parte de nuestros especialistas a la institución a través del aplicativo, y se realizará un seguimiento constante a los estudiantes que presenten un diagnóstico crítico.

ConectaT también puede generar ingresos a través de convenios con la Municipalidad de Lima para que esto sea de interés nacional y que todos los colegios del ámbito público puedan requerir de los servicios de nuestra plataforma.

En un futuro, buscamos la expansión de nuestra app y no trabajar en la capital, sino a nivel nacional, esto va a generar mayores ingresos para nuestro proyecto. Adicionalmente, se puede considerar integrar marcas y/o patrocinios que se puedan visualizar en la app, acorde a nuestro público objetivo.



Figura 4: Business Model Canvas

2.5.6 Resultados esperados

ConectaT espera conseguir un cambio de manera progresiva donde nos ganemos la confianza de los estudiantes, para que ellos comprueben que efectivamente somos un servicio que se preocupa por la privacidad de cada uno de los estudiantes, y que por lo general, no se sientan prejuiciados o incómodos al momentos de compartir sobre sus emociones y sentimientos más profundos. Lo que buscamos es que el 90% de los estudiantes utilicen nuestra app, para comunicar lo que sienten y nosotros como plataforma escucharlos y comprenderlos a la perfección.

El resultado más importante de esta aplicación es que en poco tiempo logremos fortalecer la mente del estudiante para que tenga un mejor desarrollo académico y emocional, generando de esta manera un entorno educativo, sano, y estable.

Otro resultado esperado, es la conexión entre psicólogo y estudiante, fortaleciendo la confianza de los adolescentes para que puedan compartir sus emociones sin sentir temor y vergüenza.

Finalmente como un punto adicional a destacar, queremos que los colegios, tomen en cuenta los problemas de los jóvenes y se preocupen más sobre la salud mental de los estudiantes de secundaria de colegios públicos.

2.5.7 Prototipos desarrollados

En el proceso de nuestro proyecto, se desarrollaron tres prototipos, dos de baja fidelidad y uno de alta fidelidad.

Comenzamos la app con un prototipo de baja fidelidad, donde se mostraba la estructura básica que iba a tener nuestra aplicación. Se podía evidenciar secciones como pantalla de inicio, interfaces, y nuestras principales opciones, como técnicas, chat personal, calendario y test. Es importante resaltar, que este prototipo fue mostrado a nuestros usuarios acorde a nuestro público objetivo, para que nos brinden retroalimentaciones y mejorar nuestro proyecto.

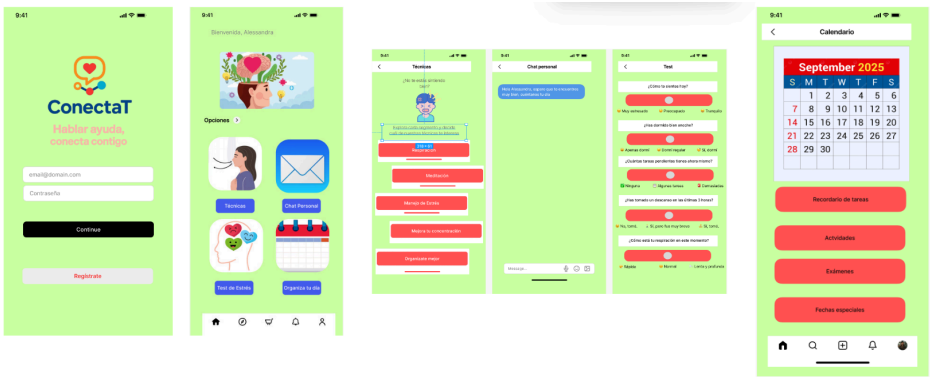


Figura 5: Prototipo de Baja Fidelidad

Luego, realizamos un segundo prototipo de baja fidelidad, con los feedbacks de los estudiantes donde cambiamos el diseño de la app, dado que a pesar de que sí entendían la interfaz y se les hacía muy dinámica, nos brindaron las siguientes recomendaciones:

1. Cambiar los colores, ya que sentían la interfaz muy encendida visualmente.
2. Colocar frases motivadoras en cada espacio de la plataforma, para poder sentirse bien con las cosas que se muestran en la aplicación.
3. Falta de registro de datos en la app.

Frente a todas estas observaciones, mejoramos la plataforma digital, de acuerdo a la retroalimentación brindada.

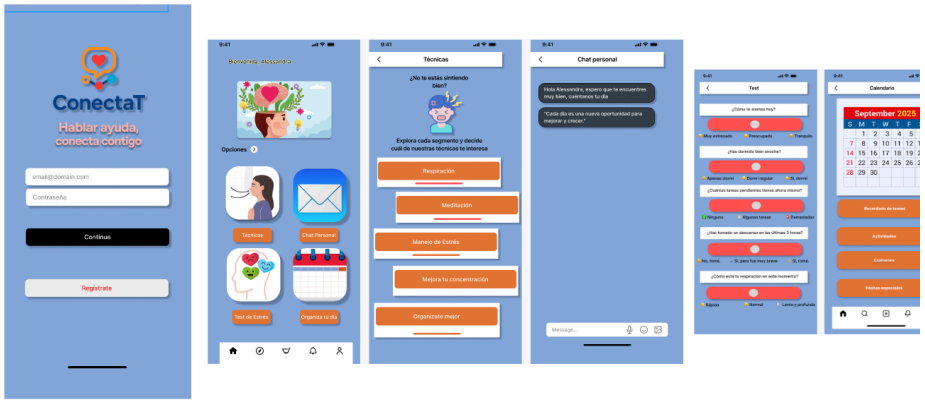


Figura 6: Segundo Prototipo de Baja Fidelidad

Finalmente, realizamos un prototipo de alta fidelidad, de acuerdo a las retroalimentaciones, a la vez que decidimos añadir y/o mejorar las interfaces del aplicativo, ya sea en diseño y en funcionalidad. El aplicativo fue realizado en Figma con un flujo de trabajo y navegación sencilla, para que los estudiantes no tengan problemas al momento de desplazarse por la interfaz de la aplicación. El prototipo conserva su base inicial con sus cuatro características principales, al mismo tiempo que se le añadió varias rutas de desplazamiento junto a otras opciones que ayudan a que este proyecto se acerque más a la visión que se planteó.



Figura 7: Prototipo de Alta Fidelidad

Para una mejor apreciación se adjunta link del Figma: https://www.figma.com/proto/3CBbPFYnOJsnuI9PenPLf4/CONECTAT-APP?node-id=180-1518&p=f&t=kdGjanUF6EF0vvbE-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1

2.5.8 Experimentos

Para que este proyecto se valide, tuvimos que dar a conocer el primer prototipo de baja fidelidad. Presentamos nuestro proyecto a varios estudiantes de nivel secundaria acorde a nuestro público objetivo. En primera instancia, realizamos una experimentación presencial con tres estudiantes, donde buscábamos validar el diseño, la navegación e interacción del contenido. Es importante resaltar, que se les mostró el contenido a detalle para que nos puedan dar su retroalimentación y luego de ello se grabó audios para que podamos tener un sustento válido con el feedback que nos dieron.

El primer experimento, fue realizado con la estudiante Isabella Herrera de 14 años, proveniente de la Institución Educativa "Los Jazmines del Naranjal", ubicado en San Martín de Porres. El experimento fue realizado el ocho de octubre del presente año a las 6:30 pm. Isabella, nos indicó que el diseño le parecía interesante, solo que los colores eran muy encendidos y no le daba tranquilidad. Asimismo, nos argumentó que el app le parecía interesante y que le gustaría que un futuro este proyecto se pueda concretar y que no solo se encuentre en Lima sino a nivel nacional.



Figura 8: Experimento 1

El segundo experimento, fue realizado con la estudiante Xiomara Olivera Cieza de 12 años de edad. Ella estudia en el colegio Juana Alarco de Dammert y actualmente se encuentra en primero de secundaria. En resumen, lo que nos indica la entrevistada es que los colores no le generaban una sensación de tranquilidad. Es importante resaltar, que identificó la interfaz y la navegación de manera adecuada, sin embargo le pareció hasta ese momento, una app muy simple con respecto al diseño.

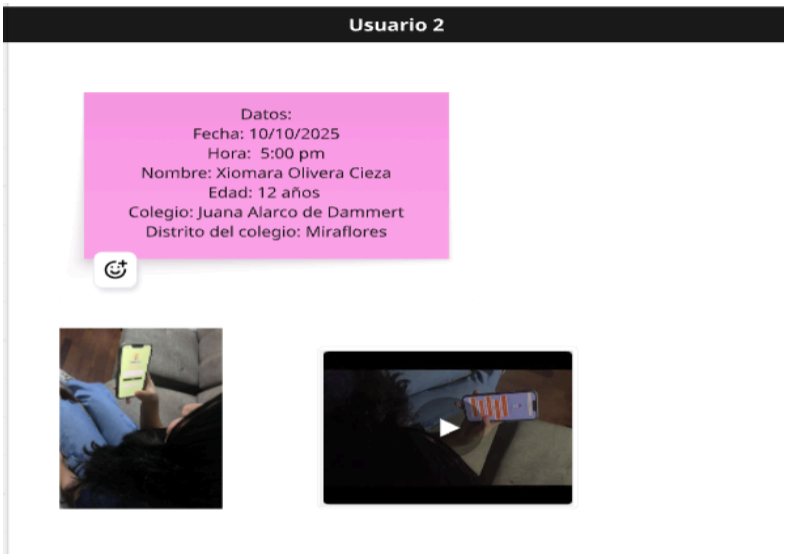


Figura 9: Experimento 2

El tercer experimento, fue realizado el once de octubre del presente año a las 6 de la tarde. El nombre de la estudiante es Luana Morales Hilares de 12 años de edad, quien estudia en el colegio José María Eguren del distrito de Barranco. Luana, nos indicó que deberíamos poner frases motivadoras en cada espacio de la app, para que los alumnos puedan fortalecer sus mentes con pequeños detalles dentro de la app.

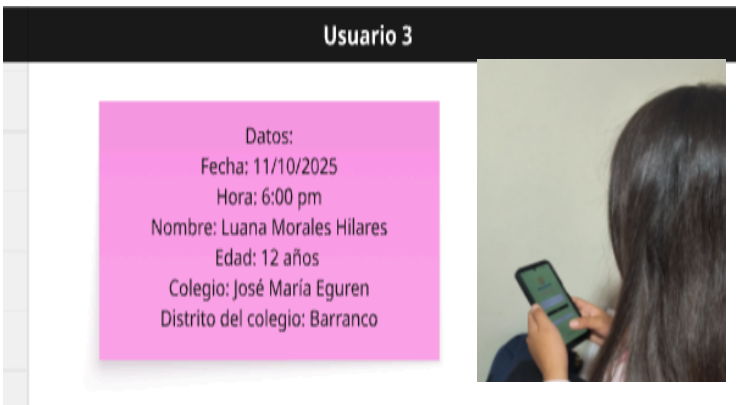


Figura 10: Experimento 3

La retroalimentación brindada por las tres estudiantes, nos ayudó a mejorar los detalles y el diseño de nuestra app. Con el proceso de experimentación, logramos crear un prototipo de alta fidelidad, añadiendo frases motivadoras, interfaces con rutas establecidas y una estructura definida.

2.5.9 :Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto ConectaT nace como respuesta a una solución, debido a que identificamos que existe un gran desinterés por parte de las autoridades educativas por tratar el tema de la salud mental en colegios públicos. Es importante resaltar, que con todo lo experimentado a lo largo del proyecto se puede observar que existe una especie de barrera o brecha entre los estudiantes y los psicólogos de los colegios. Es por ello, que buscamos una conexión con los adolescentes a través del app, para que se sientan seguros y protegidos. El objetivo que tenemos es fortalecer la salud mental en los estudiantes para que tengan un buen rendimiento académico y también podamos tener ambientes escolares sanos y estables.

En resumen, nuestra propuesta de valor busca un espacio digital de acompañamiento emocional a cualquier hora del día, ya que las emociones o problemas de nuestro público no tienen horario. Además, de que existirá una interacción directa e inmediata por parte de nuestros profesionales que apoyarán a los jóvenes para que se sientan protegidos y seguros. Asimismo, a través de la plataforma se podrán realizar diferentes técnicas que ayudarán a los estudiantes a mejorar, para poder sobrellevar los problemas de manera eficiente y eficaz. Es decir, buscamos que todos los problemas relacionados con la salud mental se puedan resolver a través de nuestro aplicativo.

Nuestro proyecto busca que a través de nuestra propuesta de valor se trabaje en conjunto con las autoridades del colegio, ya que se les brindará un informe completo y reportes diarios, para que puedan estar al tanto sobre la salud mental de sus estudiantes y puedan hacer seguimiento a los diversos casos presentados. De esta manera, lograremos erradicar progresivamente el problema y podamos tener un sistema educativo que se preocupe por los adolescentes.

La sostenibilidad del proyecto se basa en el trabajo en conjunto con el Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud, ya que se les brindará planes accesibles para que todos los colegios de Lima, puedan tener nuestro aplicativo.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto designado para realizar el proyecto, tomó en cuenta la viabilidad, así como lo necesario para mantenerlo en constante funcionamiento, como lo son, actualizaciones diarias, información que se pueda guardar en la nube, el correcto desplazamiento en varias plataformas, y también en los dispositivos de una gama inferior. Esto es porque nuestro público objetivo, por lo general, no cuentan con dispositivos de gama alta.

Después de proyectar las plataformas y requerimientos, decidimos invertir el costo inicial en el diseño de la plataforma, y todo lo que es la infraestructura, informática, datos, nube, servidores, hosting y las correspondientes herramientas que se necesiten para el diseño gráfico y experiencia del usuario o como se le conoce en el ámbito del diseño de aplicaciones, UX, UI. Realizaremos un plan de marketing donde se puedan evidenciar spots, anuncios en redes sociales e influencers para que el app se viralice por todo el Perú. Es importante resaltar, que todos los gastos iniciales mencionados anteriormente son previstos para el año cero de la plataforma.

En la siguiente etapa, nuestros ingresos, se basarán en la asociación con el Ministerio de Educación, ya que se les ofrecerá planes anuales para las instituciones educativas. Buscaremos tener patrocinios visibles en la plataforma, para poder generar otros ingresos y no depender de una sola entidad.

Esta inversión inicial para los primeros 12 meses de la plataforma y poder mantenerla en servicio, se monitorizará todo lo relacionado al funcionamiento y la nube, con el objetivo de que se pueda mantener vigente durante su operabilidad y ver las constantes retroalimentaciones de usuarios

Concepto	Herramientas	Monto
Mano de Obra para la Aplicación	Oficinas, Computadoras, mesas, licencias.	S/. 15,000
Desarrollo de la App	Diseñadores, IA,UX programadores, pruebas de funcionamiento y rendimiento.	S/. 20,000
Diseño y Experiencia de Usuario (UI,UX)	Prototipo, interfaz, visuales.	S/. 4,000
Infraestructura tecnológica e informática.	Nube, Hosting, Dominio, etc.	S/. 3000
Soporte Técnico	Monitoreo Constantes, Actualizaciones de Rendimiento, Revisión de Chats .	S/. 2500
Equipo Profesional	Contratos con Expertos De Psicologías y Capacitaciones Iniciales	S/. 12000
Material y Contenido Digital Audiovisual	Producción de contenido para las guías dadas por profesiones, contenido digital, artículos, y guías sobre la salud mental.	S/. 6000
Marketing	Campañas de Salud Mental Para Colegios, Redes Sociales, Anuncios,	S/. 5000

	etc.	
Procedimiento Legal y Derechos de Autor	Registro de Marca, Gestión Legal	S/. 2000
Fondo de Reserva	Para imprevistos del servicio o ajustes del mismo.	S/. 5000
INVERSIÓN TOTAL INICIAL		**s/.74500**

Tabla 1: Presupuesto de Inversión (Año 1)

A continuación, vamos a mostrar el presupuesto del segundo y tercer año, ya que buscamos bajar los costos en un 40% y 50% progresivamente.

Periodo	**Inversión estimada**	**Detalles**
Año 1	S/. 74500	Desarrollo Completo del Aplicativo
Año 2	S/.45500	Mantenimiento y actualización del Aplicativo
Año 3	S/. 39500	Expansión del Aplicativo

Tabla 2: Presupuesto de Inversión (Año 2 y 3)

Fuentes de Ingreso	**Descripción**	**Monto**
Ministerio de Educación	Financiamiento	S/. 80000
Ministerio de Salud	Campañas	S/. 20000
Patrocinios	ONG y empresas privadas	S/.10000
Total		S/. 110000

Tabla 3: Ingresos Estimados

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

ConectaT es una aplicación innovadora que busca el fortalecimiento mental de los estudiantes a través de una conexión virtual entre los alumnos y los psicólogos de manera confidencial y segura. Es importante resaltar, que la app busca que el adolescente se sienta escuchado y comprendido con un espacio de acompañamiento emocional eficiente y eficaz.

El acompañamiento digital fortalece la autoestima y las emociones del estudiante, ya que se siente protegido y seguro, reduciendo de esta manera el estrés académico, y creando un entorno educativo sano y estable. Esto como respuesta de la nueva modalidad de estudios tras la pandemia del 2020.

El proceso de experimentación ayudó a mejorar el diseño del prototipo pactado, por la retroalimentación de nuestros usuarios, que por lo general, admitieron que el diseño les gustaba, pero no les resultaba muy llamativo o no los relajaba. Es por ello que a lo largo del proyecto, se mejoró el diseño, el interfaz y la ruta de navegación para que sea mucho más intuitivo que antes.

ConectaT busca identificar casos de estudiantes que tengan problemas mentales a tiempo, para reducir y erradicar progresivamente esta problemática y dar a entender que la salud mental es algo con lo que nadie debe sentirse avergonzado y que merece todo el seguimiento posible por el bien del estudiante.

4.2 Recomendaciones

Capacitación constante para todos nuestros profesionales que trabajen en nuestro aplicativo, con el fin de garantizar un acompañamiento emocional adecuado para que el estudiante tenga un servicio de calidad.

Buscar que el proyecto se extienda a nivel nacional para que todos los adolescentes de los colegios públicos del Perú puedan hablar sobre sus problemas cotidianos de manera segura y confidencial.

Fortalecer en un futuro, convenios que se dediquen a la salud mental, ya sea ONG 'S, municipalidades de otros distritos, para que el proyecto tenga una sostenibilidad y estabilidad para todos los trabajadores. Con estos convenios, la aplicación gozará de la validación de expertos en el rubro y tendremos la aprobación de un servicio que ayuda a la sociedad.

V. Referencias Bibliográficas

Arango, E,. Cayetano, E. Hu, S & Ríos, C. (2022). *Harmony, Aplicativo Móvil Para Reducir las Brechas de Atención de Atención en Salud Mental.* Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4ea7e5db-695f-4088-9617-1704ef2b9262/content

Chavez, K., Pacheco, C., Arrauscue, C., & Schenone, A. (2025). *Modelo ProLab: Salud Mental al Alcance de Todos, una Iniciativa Digital para el Cuidado de la Salud Mental en Perú.* Repositorio de la Pontificia Universidad Católica de Lima. https://www.proquest.com/openview/dd523fa6b9a2730ae2e82a8769d947b1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y

Cifuentes, K., Flores, C., Reyes, D., Espinoza, A., & Fajardo L. (2022). *Proyecto D´Mente App*. Repositorio Académico de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/659380

Díaz., R., Ferrel., K., Fernandéz., R., Silva., N. & Villar,. A. (2022). *App de Salud Mental: Mental Balance*. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/660684/Diaz_MR.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Espinoza., Z. (2024) *Estrés, funciones ejecutivas y su influencia en el rendimiento académico post pandemia en estudiantes de secundaria.* Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100962/Espinoza_CZ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minsa presentó plan "Salud Mental en tu cole" 2025-2026. (s/f). Gob.pe. Recuperado el 22 de Octubre del 2025. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/1226913-minsa-presento-plan-salud-mental-en-tu-cole-2025-2026

Peñuelo, M. (2022). *Guía de desarrollo de una aplicación móvil para la salud emocional y el bienestar.* Universidad de Antioquia. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/entities/publication/5a11ec36-33de-426e-9587-cb051161d7f9

Rodríguez., A. *(2022) Percepciones de estudiantes de secundaria sobre los efectos de la pandemia en su desarrollo socioemocional y rendimiento académico. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú* https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8a055aa0-6cf8-499b-a42d-bf03f653dc13/content

Siu, A. (2024). *Diseño de aplicativo móvil para el manejo de la salud mental en jóvenes de 14 a 17 años en Lima Metropolitana.* Repositorio de la Pontificia Universidad Católica de Lima. https://repositorio.pucp.edu.pe/items/5cc457a4-9db0-4e2c-be64-80167dcc608f