ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

REDI

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:

DIANA CECILIA ROMERO MAYA

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

AUTOR:

GABRIELA DAYANA AGUIRRE TORRES

Asesor:

CELIS VARGAS ALEJANDRA

https://orcid.org/0009-0003-2003-8823

Lima - Perú

2021

LP-P_INNOV-REDI-ROMERO MAYA.pdf

ENVIO 46 - REPOSITORIO

ENVIO 46 - REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:465016110

Fecha de entrega
6 jun 2025, 2:36 p.m. GMT+2

Fecha de descarga
6 jun 2025, 2:52 p.m. GMT+2

Nombre de archivo
LP-P_INNOV-REDI-ROMERO MAYA.pdf

Tamaño de archivo
7.0 MB

42 Páginas

5252 Palabras

26.969 Caracteres

11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

11%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
2%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
481 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El Proyecto de Innovación es un aplicativo digital para actividades deportivas con el fin de prevenir la delincuencia juvenil en el distrito de Santa Anita, Lima, Perú, 2021, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud, el cual busca el bienestar social y económico de las actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Resolver el incremento de la delincuencia en jóvenes de 13 a 17 años, promoviendo el deporte con el objetivo de incrementar interés, darles mantenimiento a espacios deportivos y teniendo como población beneficiaria: adolescentes y padres de familia.

La metodología utilizada fueron las herramientas de Design Thinking, tomando como centro al usuario y Lean Startup, impulsando la implementación de los resultados. Estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual como la técnica persona, para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores y mapa de trayectoria, canvas de propuesta de valor y de modelo de negocio, que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que serán presentadas a continuación.

La solución innovadora consiste en crear una aplicación, llamada REDI', que ayudará a promover el deporte a jóvenes y así alejarlos de la delincuencia, ofreciendo una comunidad deportiva tanto virtual como presencial, con eventos informativos con deportistas reconocidos, llegando a la mayor cantidad de personas en situaciones vulnerables y poder brindarles mejores oportunidades.

En la experimentación se diseñó un prototipo estructural de la aplicación, para explicar su funcionamiento, se encuestó a 10 personas que interactuaron con el prototipado de manera presencial y por videoconferencia, logrando obtener resultados de mejora.

En conclusión, la propuesta es innovadora y capaz de resolver el problema mencionado anteriormente, por lo que se recomienda seguir concientizando del tema, que no solo

afecta a personas de nuestro alrededor, sino también a personas que estén involucradas en la delincuencia.