ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

TOULOUSE LAUTREC

Loop aplicativo: Aprendizaje y empleo juvenil

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADO POR

Brisa Alexandra Huapalla Pachas
DNI: 74894602, Perú
ORCID: 0000-0001-8896-3829

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO PUBLICITARIO

PRESENTADO POR

Grecia Valeria Caycho Ricra
DNI: 77136734, Perú
ORCID:0009-0006-0736-6795

ASESOR

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

Ursula Katherine Chiroque Gonzales
DNI:46074227, Perú
ORCID: 0009-0006-9241-5001

JURADO

Juan Miguel Chunga Chunga
Maria Veronica Lopez de Romaña Gallofre
Hayashi Rafael Mateo Nuñez

Lima, Junio 2026

Presentaci%C3%B3n-2021268055-2021159306-Huapalla-Caycho.docx%282%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:592141237

Fecha de entrega
16 may 2026, 10:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 may 2026, 10:11 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Presentación-2021268055-2021159306-Huapalla-Caycho.docx (2).pdf

Tamaño del archivo
506.0 KB

18 páginas

3029 palabras

17.106 caracteres

18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
16%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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.

Dedicatoria

A nuestras familias, por su apoyo incondicional a lo largo de este proceso.

Agradecimiento

Agradecemos a nuestra asesora y docentes de Toulouse Lautrec por guiarnos en este proceso, y a los jóvenes de Villa María del Triunfo y Pachacútec por su participación en la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **9**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 9

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 9

II. Descripción de la innovación **9**

2.1 Investigar para diseñar 1

2.1.1 Actores del Proyecto 9

2.1.2 Contexto general 9

2.1.3 Problema u oportunidad 10

2.1.4 Reto de diseño 10

2.2 Diseñar para crear valor 11

2.2.1 Propuesta de valor 11

2.1.2 Solución 12

2.3 Diseñar el servicio 12

2.3.1 Blueprint del servicio 12

2.3.2 Artefacto(s) 13

2.3.3 Experimentos 14

III. Conclusiones y recomendaciones 15

IV. Referencias Bibliográficas 16

V. Anexos 17

ÍNDICE DE TABLAS

2

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 : Lienzo propuesta de valor 12

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Loop aplicativo: Aprendizaje y empleo juvenil

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

Loop es una aplicación móvil diseñada para reducir la brecha digital y mejorar la empleabilidad de jóvenes entre 15 y 25 años en zonas periféricas de Lima, como Villa María del Triunfo y Pachacútec. A través de una interfaz inspirada en plataformas de contenido como TikTok e Instagram, Loop integra microaprendizaje en habilidades digitales, acceso a microtareas remuneradas, un portafolio automático y un asistente de inteligencia artificial disponible en tiempo real. El proyecto se alinea al ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico, y busca generar un triple impacto: económico, social y tecnológico, convirtiendo el uso cotidiano del celular en una herramienta concreta de desarrollo profesional y generación de ingresos.

II. Descripción de la innovación

2.1. Investigar para diseñar

2.1.1. Actores del Proyecto

El actor principal del proyecto son los jóvenes entre 15 y 25 años que residen en zonas periféricas de Lima, específicamente en los distritos de Villa María del Triunfo y Pachacútec (Callao). Se trata de un segmento que enfrenta condiciones de vulnerabilidad socioeconómica, acceso limitado a tecnología e internet, y escasas oportunidades de formación y empleo formal (INEI, 2023). Frente a este panorama, el celular se convierte en su principal herramienta de conexión con el mundo digital y, potencialmente, con el mercado laboral (OIT, 2025).

Asimismo, se identifican actores secundarios como empleadores del sector digital e informal, instituciones educativas técnicas, organizaciones de la sociedad civil y proveedores de conectividad, quienes pueden articularse con la solución para potenciar su impacto (BID, 2025).

2.1.2. Contexto general

El proyecto surge en respuesta a la brecha digital que afecta a los jóvenes de Lima periférica. A pesar del creciente uso de celulares y redes sociales, el acceso a internet sigue

siendo irregular y los jóvenes carecen de formación estructurada en habilidades digitales que les permita insertarse en el mercado laboral formal o semiformal (OSIPTEL, 2024).

En este contexto, la tecnología es percibida por los propios jóvenes como una herramienta clave para mejorar sus oportunidades económicas, pero las barreras de conectividad, formación y experiencia laboral certificable impiden aprovecharla plenamente (OIT, 2025). El proyecto busca transformar ese potencial en una trayectoria concreta de empleabilidad digital.

2.1.3. Problema y oportunidad

El problema central que aborda Loop es la combinación de brecha digital y desempleo juvenil estructural en Lima. Por un lado, miles de jóvenes en zonas periféricas de la ciudad acceden a internet de forma limitada e intermitente, y su aprendizaje digital es predominantemente autodidacta y sin certificación. Por otro lado, la inserción laboral juvenil en el Perú sigue siendo uno de los mayores desafíos del mercado de trabajo: según CEPLAN (2026), el 17,4% de los jóvenes peruanos no estudian ni trabajan, cifra que sigue por encima de los niveles pre pandemia.

A nivel regional, la Organización Internacional del Trabajo (OIT, 2025) señala que la tasa de desocupación juvenil en América Latina fue de 13,8% en 2024, casi tres veces mayor que la tasa adulta, y que la inserción laboral juvenil está asociada a mayores barreras de acceso al empleo, limitaciones en la experiencia laboral y desigualdades en las oportunidades de capacitación.

La oportunidad reside en que, a pesar de estas barreras, el teléfono móvil ya es un dispositivo presente en prácticamente todos los hogares: el 94,9% de la población peruana tiene acceso a teléfono celular (INEI, 2023). Los jóvenes ya utilizan plataformas de contenido digital de forma intensiva y cotidiana. Loop aprovecha este hábito existente para convertir el tiempo en pantalla en aprendizaje, experiencia y generación de ingresos. Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, citado en El Comercio, 2025), más del 65% de los empleos en Perú requerirán habilidades tecnológicas para 2030, lo que hace urgente y estratégico comenzar a cerrar esa brecha desde ahora.

2.1.4. Reto de diseño

El presente proyecto se desarrolla a partir del Objetivo de Desarrollo Sostenible 8 (ODS 8), enfocado en promover el trabajo digno y el crecimiento económico inclusivo. En Lima, muchos jóvenes entre 15 y 25 años enfrentan dificultades relacionadas con la brecha digital y el acceso desigual a herramientas tecnológicas, limitando sus oportunidades de aprendizaje y empleo.

Frente a esta problemática, se plantea el siguiente reto de diseño:

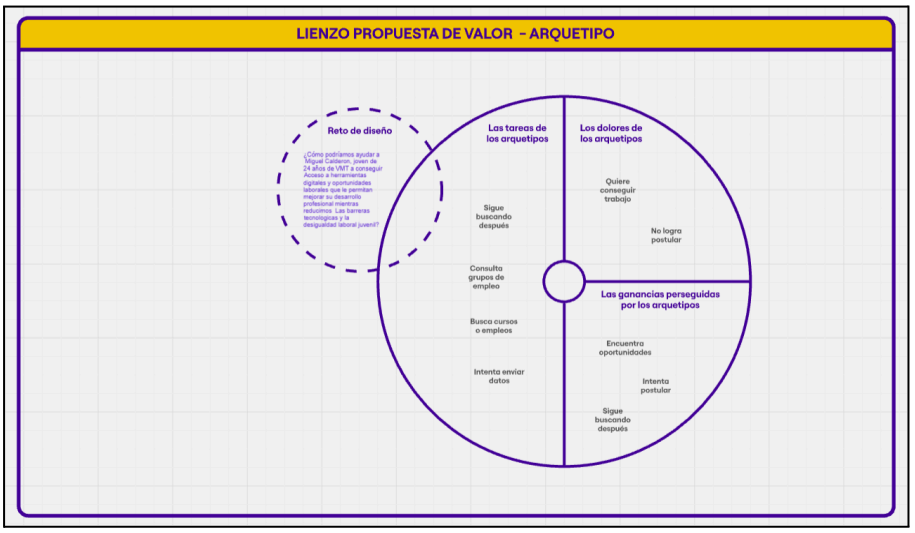
Crear un servicio digital accesible e interactivo que permita a jóvenes entre 15 y 25 años desarrollar habilidades digitales, acceder a oportunidades laborales seguras y generar experiencia e ingresos desde sus celulares, promoviendo el trabajo digno mediante una experiencia dinámica y cercana a su realidad digital.

2.2. Diseñar para crear valor

2.2.1. Propuesta de valor

El lienzo de propuesta de valor identifica las tareas, dolores y ganancias del arquetipo principal: Miguel Calderón, joven de 24 años residente en Villa María del Triunfo que busca insertarse en el mercado laboral. Loop responde directamente a estos hallazgos al ofrecer una plataforma accesible desde el celular que elimina las barreras de postulación, conecta al joven con microtareas reales y construye un portafolio de experiencia verificable. Además, incorpora un feed dinámico tipo swipe, inspirado en los formatos digitales que consumen los jóvenes, permitiendo descubrir oportunidades y aprender herramientas digitales de manera rápida, interactiva y accesible, convirtiendo la búsqueda de empleo en un proceso guiado y con resultados concretos.

Figura 1: Lienzo propuesta



2.2.2. Solución

Loop nace como respuesta directa a los hallazgos del lienzo de propuesta de valor: un joven que quiere conseguir trabajo pero no logra postular, que busca oportunidades pero no cuenta con experiencia certificable ni con las herramientas digitales para acceder a ellas. Ante este diagnóstico, se diseñó una aplicación móvil que no solo conecta al usuario con oportunidades laborales, sino que lo acompaña en todo el proceso: desde aprender una habilidad hasta cobrar por su primer trabajo.

La decisión de desarrollar una app móvil responde al hecho de que el celular es el dispositivo principal de acceso a internet para el segmento objetivo. Diseñar una solución desde ese punto de partida elimina una de las barreras más frecuentes: la falta de acceso a computadoras o plataformas complejas. Además, al adoptar una interfaz familiar inspirada en TikTok e Instagram, Loop reduce la curva de aprendizaje y facilita la adopción inmediata.

2.3. Diseñar el servicio

2.3.1. Blueprint del servicio

El blueprint del servicio de Loop mapea la experiencia completa del usuario a lo largo de 8 pasos organizados en tres fases: Antes, Durante y Después.

Fase: Antes

En el primer paso, *Descubre Loop*, el joven toma contacto con la plataforma a través de múltiples canales: reels y TikToks mostrando a jóvenes ganando dinero con Loop, una landing page con video demo y testimonios de usuarios, flyers impresos con propuesta de valor en espacios y centros juveniles de VMT y Pachacútec, un email de aliado institucional como municipalidades o CETPRO, y un amigo que reenvía el link de Loop por WhatsApp. Además, la app está disponible en Google Play y App Store con reseñas y calificaciones visibles.

En el segundo paso, *Descarga y registro*, el joven descarga la app y se registra con su número de celular o Google en menos de 2 minutos. En este momento recibe soporte para dudas de registro por conversación, una story con link directo a descarga en redes sociales, y acepta los términos y condiciones. Google Play y App Store actúan como canal de distribución principal.

Fase: Durante

En el tercer paso, *Onboarding*, el joven completa un flujo de 4 pantallas que presentan los pilares de Loop y le permiten seleccionar sus intereses. Recibe además un email con guía de inicio rápido y primeras tareas recomendadas, y puede acceder a un certificado digital descargable al completar su primer módulo.

En el cuarto paso, *Aprende*, el joven accede a un feed con tutoriales cortos en la app. Puede participar en retos semanales viralizados en redes sociales, y recibe una notificación push cuando hay un nuevo módulo disponible para él.

En el quinto paso, *Hace una tarea*, el joven encuentra tareas en el feed filtradas por habilidad y entrega su trabajo mediante archivo o link desde la app. Durante este proceso cuenta con el chat del mentor IA que resuelve sus dudas en tiempo real. Puede compartir su tarea completada como contenido propio en redes sociales, recibe un recordatorio si dejó una tarea sin entregar, y accede al brief de la tarea en PDF descargable. Para realizar las tareas puede apoyarse en herramientas externas como CapCut, Canva y Google Drive.

Fase: Después

En el sexto paso, *Cobra y recibe feedback*, el joven recibe una notificación de pago y un SMS o push confirmando que recibió su dinero en la billetera Loop. Accede a una billetera digital con historial de pagos, un recibo digital descargable, y un email con el resumen de pago, calificación y feedback del empleador. También se publica automáticamente un post al completar su primera tarea o subir de nivel. Yape y Plin están disponibles como métodos de cobro alternativos.

En el séptimo paso, *Progresa*, el joven visualiza su avance en un dashboard que muestra su nivel, tareas completadas, ingresos y habilidades ganadas. Puede exportar su portafolio en PDF con tareas y calificaciones. La plataforma establece alianzas con empresas para convertir ese portafolio en un CV verificado.

En el octavo paso, *Recomienda*, el joven comparte historias de éxito usando el hashtag #LoopExperiencia en redes sociales.

2.3.2. Artefacto(s)

1: **Feed Swipe de oportunidades y herramientas:** Es el artefacto principal de Loop. Consiste en un feed dinámico inspirado en el formato de consumo digital utilizado en redes sociales como TikTok o Instagram. A través de este sistema, los usuarios pueden descubrir oportunidades laborales, tutoriales, herramientas digitales y recomendaciones personalizadas mediante una experiencia intuitiva y rápida.

2: Asistente IA (chat y voz): Loop incorpora un asistente basado en inteligencia artificial que acompaña al usuario durante todo el proceso de aprendizaje y trabajo. La IA puede resolver dudas, explicar tareas, recomendar herramientas y orientar paso a paso mediante chat o interacción por voz, facilitando el acceso a jóvenes con diferentes niveles de conocimiento digital.

3: Portafolio Automático: Este artefacto permite registrar automáticamente los trabajos, habilidades y logros obtenidos dentro de la plataforma. De esta manera, el usuario construye experiencia real y desarrolla un perfil profesional digital que puede utilizar para futuras oportunidades laborales.

4: Panel de Progreso: El panel de progreso muestra el crecimiento del usuario dentro de Loop mediante niveles, habilidades desarrolladas, tareas completadas y experiencia obtenida. Este sistema busca motivar la continuidad del aprendizaje y visualizar el avance personal de manera sencilla y atractiva.

5: Billetera Digital Loop: La billetera digital permite recibir pagos de forma segura por las tareas realizadas dentro de la aplicación. Además, los usuarios pueden retirar sus ingresos mediante métodos accesibles y conocidos en el contexto peruano, como Yape, Plin o transferencias bancarias.

6: Comunidad Interactiva: Loop integra una comunidad donde los usuarios pueden compartir experiencias, resolver dudas, comentar oportunidades y apoyarse mutuamente. Este espacio fortalece el aprendizaje colaborativo y genera una experiencia más cercana y participativa.

7: Sistema de Trabajos Verificados: Con el objetivo de promover experiencias seguras y alineadas al trabajo digno, Loop cuenta con un sistema de verificación de oportunidades. Las

empresas y empleadores deben pasar filtros de validación antes de publicar trabajos, permitiendo que los usuarios identifiquen oportunidades confiables dentro de la plataforma.

2.3.3. Experimentos

A partir de los experimentos y encuestas realizadas con jóvenes del segmento objetivo, se obtuvieron hallazgos clave que validaron y orientaron el diseño de Loop. El 80% de los encuestados usa principalmente el celular como dispositivo de acceso, confirmando la necesidad de un diseño mobile-first. El 70% ha intentado generar ingresos online, lo que evidencia una intención real de empleabilidad digital. Sin embargo, la mayoría considera difícil usar herramientas digitales, siendo la falta de experiencia y conocimiento digital el principal dolor del segmento.

En cuanto a la propuesta, más del 85% considera útil aprender paso a paso mientras trabaja, el 80% se sentiría más seguro con una guía constante, y más del 90% usaría una app como Loop, validando la alta aceptación del formato swipe por su familiaridad con redes sociales. Estos resultados confirmaron que la solución debe ser simple, ligera y acompañada de orientación permanente, lo que refuerza el rol del mentor IA, la guía paso a paso y el formato interactivo como elementos centrales de Loop.

III. Conclusiones y recomendaciones

2.1. Conclusiones

A lo largo de este proyecto identificamos que los jóvenes de Villa María del Triunfo y Pachacútec tienen acceso al celular y ganas de generar ingresos, pero enfrentan barreras concretas: conectividad limitada e intermitente, falta de formación digital y poca experiencia certificable. Loop nació precisamente para responder a esas barreras desde una sola plataforma, aprovechando algo que estos jóvenes ya hacen a diario: consumir contenido digital (INEI, 2023; OSIPTEL, 2024).

El proceso de diseño centrado en el usuario nos permitió construir una solución que se adapta a la realidad del segmento, no al revés. Los resultados de la validación lo confirmaron: más del 90% de los jóvenes encuestados usaría una app como Loop, lo que nos da confianza en que la propuesta es pertinente y viable. Además, el blueprint del servicio muestra que

Loop puede funcionar de forma digital y automatizada, lo que lo hace escalable sin perder su propósito social.

Más allá del impacto individual, creemos que Loop puede contribuir a un cambio estructural. Al alinearse al ODS 8, la propuesta busca generar un triple impacto: económico, social y tecnológico, convirtiendo el uso cotidiano del celular en una herramienta real de desarrollo profesional para jóvenes que históricamente han quedado fuera del mercado laboral formal (OIT, 2025).

2.2. Recomendaciones

Para potenciar el impacto de Loop, recomendamos establecer alianzas estratégicas con actores clave del ecosistema. En primer lugar, articular con municipalidades de Villa María del Triunfo y Pachacútec permitiría ampliar el alcance de la plataforma en territorio, usando espacios comunitarios y centros juveniles como puntos de difusión y acceso. Estas alianzas también facilitarían la legitimidad institucional de Loop frente al segmento objetivo.

En segundo lugar, sugerimos generar convenios con instituciones educativas técnicas como CETPROs, que podrían reconocer los módulos de microaprendizaje de Loop como horas de formación complementaria. Esto añadiría valor a los certificados digitales de la plataforma y fortalecería la trayectoria educativa de los usuarios.

Finalmente, recomendamos desarrollar alianzas con empresas del sector digital y creativo que actúen como empleadores dentro de la plataforma, publicando microtareas reales y contratando talento verificado desde Loop. Esto no solo generaría un flujo constante de oportunidades para los jóvenes, sino que también haría sostenible el modelo de negocio a largo plazo, consolidando a Loop como un puente real entre la formación digital y el empleo formal.

IV. Referencias Bibliográficas

Banco Interamericano de Desarrollo. (2022). *Talento digital en el Perú: Qué demanda el mercado laboral*. https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Talento-digital-en-el-Peru-2022-que-demanda-el-mercado-laboral-resultados-de-una-muestra-de-empresas-lideres.pdf

Centro Nacional de Planeamiento Estratégico. (2026). *Brechas persistentes en empleo juvenil y calidad laboral en el Perú*. https://rpp.pe/economia/economia/ceplan-advierte-brechas-persistentes-en-empleo-juvenil-y-calidad-laboral-en-el-peru-noticia-1686651

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). *Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1133448-el-58-4-de-los-hogares-del-pais-tiene-acceso-a-internet

Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones. (2024). *Erestel: El 92.6% de hogares peruanos tiene acceso a internet fijo y móvil*. https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/erestel-el-92-6-de-hogares-peruanos-tiene-acceso-a-internet-fijo-y-movil/

Organización Internacional del Trabajo. (2025). *Juventud en cambio: Desafíos y oportunidades en el mercado laboral de América Latina y el Caribe*. https://www.ilo.org/es/resource/news/jovenes-entre-informalidad-y-falta-de-oportunidades

V. Anexos

4.1. Texto

¿Qué edad tienes y a qué te dedicas actualmente?

¿Cómo es tu acceso a internet en tu día a día? (bueno, regular, limitado)

¿Qué dispositivos utilizas con más frecuencia? (celular, laptop, tablet, etc.)

¿Para qué sueles usar internet principalmente? (estudio, trabajo, redes sociales, etc.)

¿Sientes que tienes las mismas oportunidades digitales que otros jóvenes en Lima?

¿Has tenido dificultades para acceder a internet o tecnología?

¿Qué tipo de problemas enfrentas? (internet lento, falta de dispositivos, costo, etc.)

¿Crees que estas dificultades afectan tus oportunidades de trabajo o estudio?

¿Has buscado empleo por internet? ¿Cómo fue tu experiencia?

¿Has intentado aprender habilidades digitales? ¿Dónde?

¿Has tenido dificultades para encontrar trabajo?

¿Crees que la tecnología puede ayudarte a encontrar empleo?

¿Te gustaría aprender habilidades digitales para trabajar?

¿Qué habilidades te gustaría aprender? (ej. diseño, redes sociales, programación, ventas online, etc.)

¿Has pensado en emprender usando tecnología?

¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre este tema?