ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

WORKACTIVE

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

AUTOR:
MARIELA MENA CAMPOS
(0000-0003-3398-5742)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:
MELANIE PALMIERI ROLDÁN
(0000-0002-9959-101X)

Asesor

MARLON ANTONIO CELEDONIO SALVADOR

(0009-0009-1521-7978)

Lima - Perú

2022

WORKACTIVE - C_INNOV-MELANIE PALMIERI.pdf

ENVÍO 59 SIN REPOSITORIO

ENVÍO 59 SIN REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:469824733

Fecha de entrega
25 jun 2025, 10:22 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
25 jun 2025, 10:41 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
WORKACTIVE - C_INNOV-MELANIE PALMIERI.pdf

Tamaño de archivo
17.3 MB

101 Páginas

14.405 Palabras

76.376 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

10% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
12521 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 WorkActive se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social, en la actividad económica, actividades artísticas de entretenimiento y recreativas, que busca resolver la inactividad física causada por el sedentarismo laboral teniendo como población beneficiaria los jóvenes adultos trabajadores home office de Lima Metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en incentivar a los jóvenes adultos trabajadores home office de Lima Metropolitana a mejorar su estilo de vida sedentario y prevenir enfermedades no transmisibles, se trata de un espacio donde se encontrarán salas de trabajo coworking, así como salas de ejercicios físicos, coexistiendo en un mismo espacio. Otorgándoles el beneficio a los trabajadores homeoffice de un espacio donde no solo trabajarán, sino que también podrán realizar actividad física, cuidando así de su salud. Trabajaremos de la mano de especialistas como los entrenadores para las actividades y nutricionistas para brindar talleres, conectando a los usuarios con especialistas y brindándoles una alternativa de alimentos saludables, gracias a la alianza con una cafetería saludable.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) el cual consistió en llevar a un grupo de 6 jóvenes adultos a un Starbucks, donde se usaron sus áreas como espacios de coworking, luego por turno llevábamos a los jóvenes adultos a realizar estiramientos. Esto se realizó con el objetivo de validar que tan viable es la coexistencia de estos dos espacios y si el comportamiento en los jóvenes adultos era el esperado. Adicionalmente se realizó un prototipo de la aplicación y flujograma para que los clientes puedan validar el modelo de negocio que les estamos planteando como solución.

Se concluye que la solución propuesta para incentivar la actividad física en los jóvenes adultos de los jóvenes adultos si se pudiera lograr con el espacio WorkActive, ya que la experiencia dentro del espacio motivará durante toda su estadía a los usuarios y les facilitara el contacto con espacios y especialistas dentro de su rutina diaria.

Se recomienda que al momento de realizar el producto mínimo viable se brinde toda la experiencia mapeada en el diagrama de flujo, tratando de incorporar todos

los atributos que brinda el espacio a los usuarios, para poder tener un mejor contraste de cambio de hábito y estilo de vida de los usuarios.