

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



**SEXPRÉS**

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en  
Dirección y Diseño Gráfico

**AUTOR:**

**JORGE MIGUEL RODRIGUEZ ARIZA**

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en  
Publicidad y Marketing Digital

**AUTOR:**

**YAZBEK PAMELA ARANO TRISTÁN**

Lima - Perú  
**2022**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “Sexprés” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver la Orientación insuficiente sobre educación sexual que incide en el embarazo precoz, teniendo como población beneficiaria Adolescentes De 15 A 19 Años 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 una aplicación que ayuda a adolescentes de entre 15 a 19 años que quieren recibir información verídica sobre Educación Sexual para despejar todas sus dudas y así tomar decisiones responsables y afrontar situaciones relacionadas para evitar embarazos precoces, se trata de una aplicación que a través de dinámicas (juegos) brindará la información necesaria para que los adolescentes aprendan sobre educación sexual. Los adolescentes podrán jugar con sus amigos a través de la aplicación y recibir beneficios por recomendar esta con un código de invitación. Tendrá funcionalidades como un calendario menstrual para nuestro público femenino, contacto con profesional especializado en sexología, puntos de acceso a métodos anticonceptivos estatales de manera gratuita, etc. El modelo de negocio que se implementará será un modelo freemium no condicionando la experiencia en la app a un pago pero con cierta cantidad de anuncios en la versión gratuita de la aplicación y versiones de pago que te darán acceso a mayor cantidad de juegos y/o dinámicas y acceso a merchandising de la marca como condones, lubricantes, polos e incluso nuestra versión física del juego que sirvió de prototipo para validar el funcionamiento de la propuesta de valor.

Para la experimentación se diseñó un prototipo, que es la versión física de la dinámica principal de nuestra aplicación a través de un juego de cartas que mantiene la misma propuesta de valor y nos sirvió para validar el funcionamiento y la aceptación de la dinámica por parte de nuestro público objetivo. Para esto se desarrolló una versión impresa del juego y se adaptó con la ayuda de la plataforma “Wordwall” una versión digital de las cartas. Se desarrolló un testeo virtual con un grupo de juego de 4 adolescentes, monitoreado por los miembros del equipo del desarrollo del proyecto y se realizaron 6 testeos físicos en grupos de juego de entre 3 a 5 adolescentes del rango de edad, siendo un total de 27 adolescentes los que participaron del testeo. Los grupos de juego participaron

en 5 rondas en las cuales sacaban cartas leyendo la información sobre educación sexual y completando las consignas detalladas en las cartas para poder obtener el mayor número de puntos. Posterior al testeo se encuestó a los participantes para conocer su opinión y las recomendaciones que nos daban con respecto al prototipo, resultando estas respuestas en comentarios positivos, que el juego les pareció divertido, las dinámicas les gustaron y es una forma divertida de aprender sobre sexualidad y que serían potenciales adquirentes del producto. Como principal recomendación se halló que a los adolescentes les atraen las dinámicas que involucran interactuar de manera física en los juegos, como en la consigna de mantenerse una ronda del juego haciendo forma de "T" para conseguir su punto.

Se concluye que la solución propuesta hacer uso de la Educación Sexual de manera dinámica para poder tomar decisiones consientes en cuanto a sexualidad y así evitar embarazos precoces es un acierto y se recomienda darle seguimiento al desarrollo del prototipo que generaría el presupuesto necesario para el desarrollo de la idea principal que es la aplicación, en la cual se podrán implementar un mayor número de dinámicas y funcionalidades, además de que se podrá tener un registro detallado de como nuestros usuarios interactúan con esta, y así recopilar datos que nos ayuden a seguir mejorando la forma en que los adolescentes aprenden sobre educación sexual. Aprovechando que nuestros usuarios son nativos digitales y que un celular en la actualidad está al alcance de un gran número de personas sería efectivo el desarrollo del proyecto, además de la implementación de un modelo de negocio freemium que haría sustentable el desarrollo de este a largo plazo.