

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**IGUALDAPP**

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

**AUTOR:**

**MAYRA SOFÍA MOSCOSO CAPCHA**

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

**AUTOR:**

**FERNANDO NICOLÁS PISFIL ISLA**

Lima - Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**MOSCOSO CAPCHA MAYRA SOFIA - PIS  
FIL ISLA FERNANDO NICOLAS.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**32770 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**177756 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**183 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Feb 9, 2024 2:57 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Feb 9, 2024 3:04 PM GMT-5****● 9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación IgualdApp 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 falta de empatía y educación sobre la discriminación racial hacia las personas afroperuanas en el contexto universitario, teniendo como población beneficiaria los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana quienes necesitan informarse, aprender y tomar consciencia acerca de este tema.

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 crear un espacio digital para concientizar y promover la educación acerca de la problemática por la discriminación racial hacia los afroperuanos, se trata de un aplicativo móvil que se presenta como medio eficaz para aprender sobre la comunidad afroperuana y su lucha constante contra el racismo, a través de la participación de los universitarios en las actividades difundidas en la app como eventos culturales, talleres, charlas, piezas digitales informativas; con la ventaja de que los usuarios podrán ganar puntos que se canjearán por beneficios de las marcas y/o empresas asociadas. De esta manera, se busca disminuir los casos de racismo al generar un entorno social más inclusivo.

Para la experimentación se diseñó un prototipo del aplicativo móvil, el cual tuvo como finalidad que los usuarios puedan interactuar con la app: ver las diversas actividades como talleres, charlas, ferias entre otras; simular todo el proceso desde la vista en el calendario de los eventos hasta pagar la entrada; conocer a los aliados y cómo ganar puntos para canjearlo por recompensas. Además de aprender de manera interactiva gracias a un quiz diario acerca de la discriminación racial.

Para la validación se desarrolló un taller generativo presencial entre los estudiantes de una universidad privada, quienes interactuaron con el prototipo; de igual manera, mediante encuestas digitales, se validó entre estudiantes de otras universidades para saber sus preferencias con respecto a las actividades ofrecidas, precios a pagar, información compartida sobre la problemática, entre otros. Los resultados del testeo fueron los siguientes: seis de cada diez estudiantes universitarios mostraron una gran aceptación con respecto a la

interfaz del prototipo; igualmente denotaron interés con la información compartida sobre los talleres, eventos culturales, etc.; el 75% de los encuestados está de acuerdo en pagar el costo asequible de s/20.00 promedio por cada actividad de su agrado; el 68% hicieron mención en que los contenidos interactivos, como el quiz, son de su agrado, ya que les divierte los juegos de trivia como otra forma de aprender.

Se concluye que la solución propuesta sería rentable porque el uso de aplicativos móviles en generaciones nativos digitales, siendo este caso los estudiantes universitarios, para la educación social genera una aprobación positiva, ya que los contenidos están diseñados a las nuevas tendencias que utilizan, manteniendo su retención e interés. Asimismo, las actividades a compartir fueron de su agrado ya que son eventos que comparten sus intereses culturales. Se recomienda seguir trabajando en la creación del contenido a ofrecer, de manera detallada, en los eventos culturales, talleres, charlas, ya que involucra la atención de los usuarios; igualmente diseñar contenido multimedia como piezas digitales, videos, etc.) que se acoplen a las nuevas tendencias para mantener su retención e interés.