

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA “ PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC”



TRABAJANTEAM

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

AUTOR:

EDUARDO ANTONIO BARRIENTOS MEDRANO

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

AUTOR:

LUZ ELENA CAJIGAS AGUILAR

Lima - Perú

2023

● 10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% 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

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	ilo.org Internet	2%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	2%
3	cdn.gob.pe Internet	1%
4	limagris.com Internet	1%
5	chile.ucdavis.edu Internet	<1%
6	Universidad de Cantabria on 2023-11-24 Submitted works	<1%
7	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ... Crossref	<1%
8	Universidad Tecnologica del Peru on 2019-07-24 Submitted works	<1%

9	egradh.edu.do Internet	<1%
10	tzibalnaah.unah.edu.hn Internet	<1%
11	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2022-1... Submitted works	<1%
12	consultoriadeserviciosformativos on 2023-03-14 Submitted works	<1%
13	ifacca.org Internet	<1%
14	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06 Submitted works	<1%
15	alicante.campusanuncios.com Internet	<1%
16	hdl.handle.net Internet	<1%
17	issuu.com Internet	<1%
18	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%
19	enlaceempresarialcciap.com Internet	<1%
20	pinterest.com.mx Internet	<1%

21

slideshare.net

Internet

<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “TRABAJANTEAM” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de Actividades profesionales, científicas y técnicas y busca resolver la inserción laboral teniendo como población beneficiaria a jóvenes con carreras creativas de 20 a 30 años de edad en la Escuela Superior Toulouse Lautrec.

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 el servicio de la creación y contratación de equipos creativos conformado por los jóvenes egresados de carreras creativas, teniendo como función principal dar solución a los problemas de las empresas y clientes, se trata de un(a) de una plataforma digital donde ofrecemos el servicio de creación y contratación de equipos creativos conformado por jóvenes egresados de carreras creativas, cuya función es dar solución a los problemas de las empresas y clientes mediante proyectos de corto a largo plazo. Se debe recalcar que estos proyectos serán remunerados y se brindará constancias de trabajo a los jóvenes creativos al culminar el proyecto.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) como una cuenta con el nombre “TRABAJANTEAM” en redes sociales como Facebook, Instagram y TikTok para poder corroborar si el mecanismo del futuro desarrollador web funcionará, también poder testear si los jóvenes creativos estaría dispuestos a laborar bajo modalidad Ad-Honorem o si solicitarían remuneración. En este caso, realizar este prototipo nos ayudó bastante a que tanto el usuario del joven creativo y el usuario de empresas puedan entender el modelo de negocio de la futura plataforma digital, también poder aterrizar más beneficios para ambos usuarios, como las constancias de trabajo por proyecto, resultados satisfactorios para las empresas y la remuneración por proyecto trabajado, ya que el usuario del joven creativo tendrá la posibilidad de trabajar en más de 1 proyecto.

Se concluye que la solución propuesta es el poder brindarles esa excelente primera experiencia de prácticas pre profesionales a los jóvenes creativos y se

recomienda agregar más beneficios como capacitaciones/mentorías para los creativos y oportunidades de networking.