

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
"TOULOUSE LAUTREC"



**VIVENCIALSIM**

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

**AUTOR:**

**JUAN CARLOS DESPOSORIO GRANARA**

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

**AUTOR:**

**MARICARMEN BALDEON SILVA**

Lima - Perú  
Año 2022

## ● 6% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% 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	<b>promsex.org</b> Internet	<1%
2	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	<1%
3	<b>zagan.unizar.es</b> Internet	<1%
4	<b>secretariassenado.gov.co</b> Internet	<1%
5	<b>incidenciainternacional.promsex.org</b> Internet	<1%
6	<b>(11-3-02) http://64.21.33.164/CNews/y97/jun97/10o3.htm</b> Internet	<1%
7	<b>dspace.cordillera.edu.ec</b> Internet	<1%
8	<b>Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-15</b> Submitted works	<1%

9	<b>slideshare.net</b>	Internet	<1%
10	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b>	Internet	<1%
11	<b>vlex.com.co</b>	Internet	<1%
12	<b>"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ...</b>	Crossref	<1%
13	<b>adelanteconladiversidad.com</b>	Internet	<1%
14	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-06-23</b>	Submitted works	<1%
15	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-11-09</b>	Submitted works	<1%
16	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2019-06-13</b>	Submitted works	<1%
17	<b>repositorio.uesiglo21.edu.ar</b>	Internet	<1%
18	<b>123dok.org</b>	Internet	<1%
19	<b>hdl.handle.net</b>	Internet	<1%
20	<b>pdf.usaid.gov</b>	Internet	<1%

21	<b>Universidad Católica de Santa María on 2022-10-18</b>	<1%
	Submitted works	
22	<b>repositorio.uct.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
23	<b>ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o...</b>	<1%
	Submitted works	
24	<b>researchgate.net</b>	<1%
	Internet	
25	<b>1library.co</b>	<1%
	Internet	
26	<b>Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2020-11-15</b>	<1%
	Submitted works	
27	<b>coursehero.com</b>	<1%
	Internet	
28	<b>iglhrc.org</b>	<1%
	Internet	
29	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-05-14</b>	<1%
	Submitted works	
30	<b>SUNY, Binghamton on 2021-06-19</b>	<1%
	Submitted works	
31	<b>Universidad de Sevilla on 2020-05-11</b>	<1%
	Submitted works	
32	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-07-04</b>	<1%
	Submitted works	

33	<b>Universidad de Salamanca on 2020-09-04</b>	<1%
	Submitted works	
34	<b>London School of Economics and Political Science on 2023-05-11</b>	<1%
	Submitted works	
35	<b>Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-14</b>	<1%
	Submitted works	
36	<b>dokumen.pub</b>	<1%
	Internet	
37	<b>The University of Manchester on 2021-12-14</b>	<1%
	Submitted works	
38	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-10</b>	<1%
	Submitted works	
39	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-10-27</b>	<1%
	Submitted works	
40	<b>repository.usta.edu.co</b>	<1%
	Internet	
41	<b>corteconstitucional.gov.co</b>	<1%
	Internet	
42	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-11-08</b>	<1%
	Submitted works	
43	<b>pt.scribd.com</b>	<1%
	Internet	
44	<b>Beatriz Cruz Márquez. "Representación de las identidades "trans" en la...</b>	<1%
	Crossref	

45	<b>UTEC Universidad de Ingeniería &amp; Tecnología on 2022-04-27</b>	<1%
	Submitted works	
46	<b>issuu.com</b>	<1%
	Internet	
47	<b>jgverne.tripod.com</b>	<1%
	Internet	
48	<b>ohchr.org</b>	<1%
	Internet	
49	<b>radiomilenia.com.pe</b>	<1%
	Internet	
50	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-07-09</b>	<1%
	Submitted works	
51	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-07-09</b>	<1%
	Submitted works	
52	<b>Román, Dillard Melvin Barbarán   Zeppilli, Gabriel Andrés Delgado   Mar...</b>	<1%
	Publication	
53	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-02-18</b>	<1%
	Submitted works	
54	<b>Universidad de Salamanca on 2022-09-13</b>	<1%
	Submitted works	
55	<b>cies.org.pe</b>	<1%
	Internet	
56	<b>lpderecho.pe</b>	<1%
	Internet	

57	<b>olacefs.com</b>	Internet	<1%
58	<b>beeperservices.com</b>	Internet	<1%
59	<b>copa.qc.ca</b>	Internet	<1%
60	<b>fiscales.gob.ar</b>	Internet	<1%
61	<b>latindadd.org</b>	Internet	<1%
62	<b>scribd.com</b>	Internet	<1%
63	<b>summitsoftheamericas.org</b>	Internet	<1%
64	<b>Juan Bossio, Illari Diez. "Chapter 33 Digital Communication to Tackle I...</b>	Crossref	<1%
65	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-07-06</b>	Submitted works	<1%
66	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-07-08</b>	Submitted works	<1%
67	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-07-09</b>	Submitted works	<1%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación VivencialSim, programa de simulaciones virtuales gamificada que brinda una experiencia vivencial a empresarios y trabajadores *para que puedan vivenciar y co-crear un entorno laboral LGBT+ inclusivo*, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de **Salud y bienestar social** y la actividad económica de **Salud humana y asistencia social** busca resolver la necesidad de los empresarios y trabajadores de medianas empresas de vivenciar el formar parte de un espacio laboral **LGBT+ inclusivo**.

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 una experiencia dinámica y gamificada para que empresarios y trabajadores puedan vivenciar y co-crear un entorno laboral LGBT+ inclusivo, se trata de un programa virtual de simulaciones gamificadas, el cual podrá ser adaptado presencialmente con la utilización de un módulo con realidad virtual en ferias, conferencias y convenciones empresariales; y a medios remotos de manera virtual que contará con una plataforma donde se podrá adquirir y acceder a las distintas simulaciones de manera rápida y sencilla. Además, las simulaciones permitirán a las personas asumir roles diversos dentro de un ambiente laboral a través de la recreación de diferentes contextos con diversidad LGBT+, abordando temas de inclusión, diversidad y equidad. Asimismo, se brindará feedback a tiempo real y un diagnóstico final con herramientas y recomendaciones que puedan replicarse en las medianas empresas.

Para la experimentación se diseñó un prototipo virtual, el cual se utilizó de manera remota y presencial, donde los usuarios pudieron experimentar e interactuar diversas situaciones y actividades que les permitieron cuestionar sus acciones y decisiones durante el desarrollo de las simulaciones. Además, los usuarios hicieron énfasis en la importancia de la problemática presentada y como la solución era factible en la resolución de la misma.

Se concluye que la solución propuesta es innovadora, adquisitiva y de fácil uso para los usuarios. Además, expresaron que es efectiva y recomendarían su uso en las medianas empresas para solucionar la problemática anteriormente

mencionada. Finalmente, se recomienda, para una optimización del servicio, seguir implementando simulaciones con situaciones y contextos respaldado por expertos y ampliar el servicio a otros sectores, como el educativo.