

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"



YO LO HAGO!

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

AUTOR:

THAIS ALEXANDRA RAEZ GIL

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

AUTOR:

SVENJA MARIA PIA VARGAS BAIOCCHI

Lima - Perú

2023

● 6% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% 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	defensoria.gob.pe Internet	<1%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	<1%
3	educaciontrespuntocero.com Internet	<1%
4	hdl.handle.net Internet	<1%
5	coursehero.com Internet	<1%
6	reliefweb.int Internet	<1%
7	www3.gobiernodecanarias.org Internet	<1%
8	repositorio.flacsoandes.edu.ec Internet	<1%

9	es.scribd.com Internet	<1%
10	gaceta.diputados.gob.mx Internet	<1%
11	University of the Andes on 2021-12-07 Submitted works	<1%
12	myslide.es Internet	<1%
13	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06 Submitted works	<1%
14	ESIC Business & Marketing School on 2019-12-04 Submitted works	<1%
15	Universidad de Málaga - Tii on 2021-09-26 Submitted works	<1%
16	blogs.worldbank.org Internet	<1%
17	imgbiblio.vaneduc.edu.ar Internet	<1%
18	argentina.gob.ar Internet	<1%
19	michaelpage.com.mx Internet	<1%
20	app.idlpol.com Internet	<1%

21	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2022-0... Submitted works	<1%
22	sinembargo.mx Internet	<1%
23	University of Durham on 2006-10-13 Submitted works	<1%
24	sites.google.com Internet	<1%
25	Rusch, . "Family Separation and Mental Health Outcomes among Mexi... Publication	<1%
26	childmind.org Internet	<1%
27	dokumen.pub Internet	<1%
28	laprensa-sandiego.org Internet	<1%
29	adelavasconavarra.com Internet	<1%
30	ipsos.com Internet	<1%
31	jhuccp.org Internet	<1%
32	adc.org.pe Internet	<1%

33	doczz.es	Internet	<1%
34	no2comment.blogspot.com	Internet	<1%
35	elblogdelpiloto.com	Internet	<1%
36	infobae.com	Internet	<1%
37	yms.co-aol.com	Internet	<1%
38	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-12-18	Submitted works	<1%
39	Universidad Señor de Sipan on 2022-12-13	Submitted works	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Yo lo hago! se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Información y Comunicaciones y busca resolver la falta de corresponsabilidad familiar del trabajo doméstico no remunerado, teniendo como población beneficiaria a las madres de 35 a 45 años con hijos que viven en casa 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 generar responsabilidad familiar sobre las tareas domésticas, logrando que todos los integrantes de las familias cumplan con sus deberes en casa, se trata de una aplicación de gestión y planificación de tareas del hogar donde semanalmente se podrán designar equitativamente entre los miembros de la familia. Contando con un calendario compartido, donde todos los miembros de la familia pueden introducir las tareas, escoger el espacio y qué tarea en particular debe hacerse para después asignársela a cada uno de ellos. Así como un sistema de notificaciones y alarmas integrados para que la persona encargada de la labor no se olvide de realizarla. Un GPS incorporado en casa donde muestre un mapa de calor que mida el tiempo que cada miembro de la familia en áreas de la casa, además de inteligencia artificial añadida para que realice horarios equitativos de tareas para los integrantes del hogar. Adicionalmente, contiene un sistema de recompensas con incentivos para cada integrante y la opción de customización en la opción paga.

Para la experimentación se diseñaron prototipos del servicio, del modelo de negocio y del producto. Para el primer prototipado se creó un repositorio de tips seleccionados sobre organización familiar, repartición colaborativa de tareas domésticas y tips para el cuidado del hogar en canal de TikTok. Esta medida aseguró la premisa de que nuestras potenciales usuarias se encuentran más cercanas a nuevas tecnologías y redes sociales luego de la COVID 19 y aprendieron a usarlas como aliado. A pesar de la creciente aceptación de herramientas en tendencia, se infirió que; el canal a pesar de ser el que posee el soporte ideal para videos, no era el más habituado y el ingreso a éste suponía un doble esfuerzo.

Por otro lado, el prototipo del modelo de negocio, llevamos a cabo dos ideas. La primera comprende plantillas MVP comunicadas por y proceso de seguimiento por fanpage de Instagram. Las plantillas fueron impresas y llenadas por la familia en conjunto. Además, los miembros de la familia participaron activamente para destinar las tareas de las que son capaces o no, así como negociar la periodicidad. Es así como se confirmó la hipótesis de aumento de comunicación y planificación conjunta familiar y también reafirmar la aceptación de un producto directo y práctico.

La idea secundaria, abarca la creación de un grupo en WhatsApp donde una persona del grupo sirva como moderador y recordatorios de las asignaciones designadas entre los familiares. Nuestras conjeturas sobre el aumento de interacción familiar constante se corroboraron. En nuestros hallazgos destacamos que disminuyeron las posibilidades de que las labores sean ignoradas ya que la misma aplicación muestra las horas de conexión y los mensajes recibidos. Por ello, algunos miembros sintieron un poco de hostigados al recordarles el periodo de vencimiento de cada tarea por este medio.

El prototipado del producto se realizó mediante el programa de Figma, donde se probó la aplicación en temas de funcionalidad y usabilidad para validar el recorrido con enfoque familiar y participativo, como primera impresión las madres destacaron la simplicidad de este y el flujo intuitivo. Lo que resaltaron y más valoraron, fue el enfoque familiar que se mantuvo a través de toda la experiencia ya que ésta supone no sólo un alivio de carga para ellas sino una ayuda para sus familias. Como recomendación se tomó en cuenta la opción de asignar tareas repetitivas por periodos grandes de tiempo (todos los meses/todos los fines de semana/todos los lunes) y así no estar constantemente asignando tareas habituales.

Se concluye que la solución propuesta: Aplicación de gestión y planificación de tareas del hogar donde semanalmente se podrán designar equitativamente entre los miembros de la familia, sí ayuda a disminuir la falta de corresponsabilidad familiar por el Trabajo Doméstico no remunerado y se recomienda que haya un compromiso familiar en utilizarla y que se procure la conectividad que incluya a los menores de la casa.