

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**“VREAK”**

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

**AUTOR(ES):**

ESTEFANY AKEMY GONZALES VILLEGAS

Lima – Perú

Año 2022

## ● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% 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>Universidad Continental on 2023-06-09</b> Submitted works	6%
2	<b>repository.pedagogica.edu.co</b> Internet	3%
3	<b>gob.pe</b> Internet	2%
4	<b>psiquiatek.com</b> Internet	2%
5	<b>coursehero.com</b> Internet	2%
6	<b>semana.com</b> Internet	1%
7	<b>doaj.org</b> Internet	1%
8	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%

9	<b>psicologiaymente.com</b> Internet	<1%
10	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
11	<b>scielo.org.pe</b> Internet	<1%
12	<b>sinembargo.mx</b> Internet	<1%
13	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2021-06-05</b> Submitted works	<1%
14	<b>worldwidescience.org</b> Internet	<1%
15	<b>cnnespanol.cnn.com</b> Internet	<1%
16	<b>cienciaperu.org</b> Internet	<1%
17	<b>respondanet.com</b> Internet	<1%
18	<b>exitoxminuto.com</b> Internet	<1%
19	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
20	<b>canaltrabajo.com</b> Internet	<1%

21

**Universidad de San Martín de Porres on 2018-09-27**

Submitted works

<1%

22

**Universidad San Ignacio de Loyola on 2021-05-15**

Submitted works

<1%

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

---

FUENTES EXCLUIDAS

**repositorio.tls.edu.pe**

Internet

**8%**

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

### Resumen

El proyecto de innovación ESPACIO DE COACHING Y REALIDAD VIRTUAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LIMA METROPOLITANA se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Salud humana y bienestar social y busca resolver la depresión en estudiantes universitarios, teniendo como población beneficiaria a los estudiantes universitarios.

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 un espacio de reflexión con realidad virtual guiados por un coach motivacional, se trata de un espacio con diseño abstracto, que ofrece el servicio de realidad virtual guiada por un coach motivacional en una cápsula personal.

Para la experimentación se diseñaron prototipos en 3D del espacio para observar la distribución de los espacios y del servicio.

Se concluye que la solución propuesta logra ser atractiva al público objetivo y se recomienda perfeccionar el servicio para abordar otras problemáticas de salud mental.