

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
"TOULOUSE LAUTREC"**



**CHEKE**

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

**AUTOR:**

**JOSUE CALEF TELLO GUEVARA**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en  
Arquitectura de Interiores

**AUTOR:**

**CLAUDIA SOFIA VERA CORONEL**

Lima - Perú

2023

## ● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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>repositorio.tls.edu.pe</b><br>Internet                          | 3%  |
| 2 | <b>observatorio.tec.mx</b><br>Internet                             | <1% |
| 3 | <b>Universidad TecMilenio on 2024-02-08</b><br>Submitted works     | <1% |
| 4 | <b>namibian-studies.com</b><br>Internet                            | <1% |
| 5 | <b>Universidad de Guadalajara on 2021-11-18</b><br>Submitted works | <1% |
| 6 | <b>Universidad de Manizales on 2023-05-13</b><br>Submitted works   | <1% |
| 7 | <b>aventurasrojopz.blogspot.com</b><br>Internet                    | <1% |
| 8 | <b>eresmama.com</b><br>Internet                                    | <1% |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 9  | <b>Universidad Carlos III de Madrid on 2018-09-25</b><br>Submitted works | <1% |
| 10 | <b>uu on 2019-09-27</b><br>Submitted works                               | <1% |
| 11 | <b>es.coursera.org</b><br>Internet                                       | <1% |
| 12 | <b>etcetera.com.mx</b><br>Internet                                       | <1% |
| 13 | <b>fronteractiva.com</b><br>Internet                                     | <1% |
| 14 | <b>seidor.com</b><br>Internet  | <1% |
| 15 | <b>bookpedia.co</b><br>Internet  | <1% |
| 16 | <b>comparabien.com.pe</b><br>Internet                                    | <1% |
| 17 | <b>coursehero.com</b><br>Internet  | <1% |
| 18 | <b>malba.org.ar</b><br>Internet  | <1% |
| 19 | <b>scielo.sa.cr</b><br>Internet  | <1% |
| 20 | <b>Cranfield University on 2021-01-11</b><br>Submitted works             | <1% |

## Resumen

El proyecto de innovación “Cheke: un diseño de sitio web interactivo para mejorar la educación financiera en adolescentes” 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 educación financiera en adolescentes teniendo como población beneficiaria a los adolescentes de 13 a 16 años de edad 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 ofrecer contenido financiero educativo, atractivo y dinámico; adaptado a las necesidades y preferencias de los adolescentes, se trata de un sitio web interactivo, el cual, bajo una plataforma lúdica permitirá mejorar la comprensión de conceptos financieros y promoverá la adopción de hábitos financieros saludables en los adolescentes de Lima Metropolitana, quienes están a puertas de entrar a una etapa de responsabilidad financiera y necesitarán sentirse seguros, y capaces de gestionar su dinero para evitar caer en errores financieros comunes.

Para la experimentación se diseñaron prototipos digitales para utilizar herramientas interactivas y juegos educativos con el fin de enseñar conceptos financieros importantes de manera atractiva y accesible para esta población. Esta es testeada mediante un prototipo beta en un taller generativo de validación como fase final del proceso. A continuación, el primer contacto de esta fase fue

dar a conocer esta versión beta a los adolescentes donde se obtuvo resultados que indican que el modelo ha sido efectivo en aumentar el conocimiento financiero de los adolescentes, y en fomentar una mayor conciencia sobre la importancia de tomar decisiones financieras responsables y planificadas. Además, los usuarios de esta versión han reportado una mayor motivación y participación activa en las actividades propuestas, lo que sugiere que la estrategia de diseño lúdico ha sido efectiva en mantener su interés y compromiso en el proceso de aprendizaje.

Se concluye que la solución propuesta de enfoque lúdico e interactivo es una herramienta útil para enseñar conceptos financieros complejos de manera accesible y atractiva para esta población de adolescentes. Y se recomienda escalarse a otros mercados y poblaciones similares en el futuro, ya que este modelo de negocio tiene el potencial de generar un impacto positivo en la educación financiera de las nuevas generaciones, lo que podría traducirse en una mayor responsabilidad financiera y una toma de decisiones más informada en el futuro.