

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



KAINEC

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

AUTORES:

DIEGO ALONSO CIFUENTES CUEVA

(0000-0002-3470-5389)

VALERIA ROSSANA CAMARGO ALARCÓN

(0000-0003-2003-1034)

Lima - Perú
Año 2022

● 10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% 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	unicef.org Internet	2%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
3	startupsoasis.com Internet	<1%
4	ninosdeahora.tv Internet	<1%
5	psicothema.com Internet	<1%
6	habilidadesocial.com Internet	<1%
7	psicologo-especialista-barcelona.com Internet	<1%
8	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%

9	issuu.com Internet	<1%
10	larepublica.pe Internet	<1%
11	semana.com Internet	<1%
12	revistas.uned.es Internet	<1%
13	repositorio.uch.edu.pe Internet	<1%
14	coursehero.com Internet	<1%
15	Universidad Internacional de la Rioja on 2014-12-20 Submitted works	<1%
16	publimetro.pe Internet	<1%
17	dspace.utb.edu.ec Internet	<1%
18	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-12-20 Submitted works	<1%
19	isep.com Internet	<1%
20	chileagenda2030.gob.cl Internet	<1%

21	scielo.org.mx Internet	<1%
22	core.ac.uk Internet	<1%
23	1library.co Internet	<1%
24	momtomadre.org Internet	<1%
25	prezi.com Internet	<1%
26	vix.com Internet	<1%
27	Universidad Nacional de Piura on 2023-08-31 Submitted works	<1%
28	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrol... Submitted works	<1%
29	repositorio.upeu.edu.pe Internet	<1%
30	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
31	somosiberoamerica.org Internet	<1%
32	ESCUNI - Centro Universitario de Magisterio on 2020-09-03 Submitted works	<1%

33	http://216.197.127.150/sections/resources/downloads/toolkit-2002e...	Internet	<1%
34	laprensahn.com	Internet	<1%
35	quijoteduca.org	Internet	<1%
36	redcubana.com	Internet	<1%
37	Universidad de Málaga - Tii on 2021-12-21	Submitted works	<1%
38	Miguel Campos-Sánchez, Luis Cordero Muñoz, Enrique Velásquez Hurt...	Crossref posted content	<1%
39	elpais.com	Internet	<1%
40	Sotelo Tello, Pilar Yasmint Méndez Cabezas, Monica Soledad Mejía ...	Publication	<1%
41	Universidad Francisco de Vitoria on 2022-12-16	Submitted works	<1%
42	slideshare.net	Internet	<1%
43	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-06-03	Submitted works	<1%
44	cverdad.org.pe	Internet	<1%

45	researchgate.net Internet	<1%
46	2016-105-gonzaleznicole.blogspot.com Internet	<1%
47	Universidad Catolica de Santo Domingo on 2019-04-02 Submitted works	<1%
48	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-07-11 Submitted works	<1%
49	cdn.gob.pe Internet	<1%
50	ecosdiarios.com Internet	<1%
51	george-hall.smfcsd.net Internet	<1%
52	psicoelevate.com Internet	<1%
53	radarcart.boisestate.edu Internet	<1%
54	repository.ucc.edu.co Internet	<1%
55	asil.org Internet	<1%
56	eduglobal.cl Internet	<1%

57	letrasdiscografia.es Internet	<1%
58	noticias-oax.com.mx Internet	<1%
59	phoenixchildrens.org Internet	<1%
60	cadenaser.com Internet	<1%
61	hdl.handle.net Internet	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación creación de la página web Kainec para ayudar a mejorar el problema de socialización en adolescentes de 13 a 19 años en los distritos de Lima Sur plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver el problema de socialización en los distritos de Lima Sur a causa de relaciones interpersonales inadecuadas teniendo como población beneficiaria en el apartado de centrales a los adolescentes de 13 a 19 años y en indirecto a las empresas de entretenimiento o talleres interactivos.

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 los adolescentes tengan la posibilidad de interactuar en tiempo real con nuevas personas y amigos mediante el teléfono o dispositivo móvil a la mano, conociendo a nueva gente con tus gustos y afines, compartiendo experiencias nunca antes vistas y para las empresas les damos la oportunidad de al momento que los adolescentes logren descubrir nuevas experiencias únicas y divertidas en los locales, ellos empezaran asistir con más frecuentemente para revivir la experiencia una y otra vez logrando fidelizar a más clientes, para ello se creara la página web Kainec, la cual contará con un diario interno para que los usuarios puedan escribir sus experiencias y compartirlas con otros, también tendrá un mapa virtual en donde el público objetivo lograra escribir sus vivencias y las aventuras que deseas que experimenten los demás, para el uso del aplicativo web el usuario primero deberá identificarse como adolescente, esto es para que el cliente pueda tener una atención personalizada conforme a sus necesidades, además ayudara a mejorar la seguridad de la comunidad, de este modo podrá ingresar al menú que será su acceso a las diversas funciones como el apartado del diario en donde podrá sus memorias y experiencias, siendo de esta manera una zona segura para poder abrirse con completa sinceridad sin miedo de ser juzgado, de este modo podrá empezar a soltarse poco a poco ganando confianza o los apartados compartidos, los cuales son el mapa y la comunidad, estos tienen como objetivo lograr que el usuario empatee o viva las experiencias de la comunidad abriéndose a nuevas vivencias.

Para la experimentación se diseñó el prototipo de la página web mediante el programa Illustrator para el bocetado de la línea gráfica a seguir y el modelo del diseño, igualmente se llegó a usar XD para el funcionamiento de la página de modo realista y comprender el comportamiento de esta para poder realizar el texteo en diversos grupos de jóvenes de 13 años, logrando obtener diversos puntos de vista y recomendaciones de mejora como la posibilidad de subir imágenes o un estilo de ilustración diferente al propuesto en los talleres generativos.

Se concluye que la solución propuesta ayudará a los adolescentes a salir de su zona de confort, de este modo lograrán aprender nuevas cosas empatizando con el resto de usuarios, además proporcionará la opción de dar una voz para obtener la oportunidad de ser escuchados, de este modo podrán contar sus historia logrando deshojarse teniendo la posibilidad de cambiar, y se recomienda textear bien al público objetivo al momento de realizar el proyecto debido a que de ellos parte todo el proyecto y mantener un sistema de seguridad estable, para la seguridad de los usuarios, así mismo a medida de que vaya creciendo el proyecto se planea la inclusión de un apartado para los psicólogos, debido a que ayudaran al seguimiento de los adolescentes.

Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios