

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE

LAUTREC



“SKILLS BOX”

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

AUTORES:

Marcela Romina Fernández Cano

<https://orcid.org/0000-0003-0313-690X>

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

Sharon Paola Herrera Delgado

<https://orcid.org/0000-0002-6484-4515>

Lima-Perú

Marzo 2022

● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	4%
2	hdl.handle.net Internet	1%
3	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
4	ayudafamilia.wordpress.com Internet	<1%
5	repositori.uji.es Internet	<1%
6	TecnoCampus on 2023-09-13 Submitted works	<1%
7	revistas.up.ac.pa Internet	<1%
8	ittehuacan.edu.mx Internet	<1%

9

repositorio.upao.edu.pe

Internet

<1%

10

coursehero.com

Internet

<1%

Resumen

El proyecto de innovación “Skills Box” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, y la actividad económica Enseñanza y busca resolver la falta de motivación de auto conocerse vinculado a las habilidades blandas, teniendo como población beneficiaria a los estudiantes de diseño 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. La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en evaluar las habilidades blandas, se trata de una cabina experimental que permite explorar y conocer dichas habilidades para lograr su desarrollo de manera proactiva. Para la experimentación se diseñó un prototipo 3D para poder visualizar el entorno y ubicación de la cabina. Resultados, se logró validar satisfactoriamente el interés del beneficiario, por medio de la interacción positiva con las publicaciones, además de reafirmar esto con las 73 personas que le dieron clic al enlace y llenaron sus datos.

Se concluye que la solución propuesta es totalmente viable, ya que en el ámbito económico a partir del 3er mes se empieza a recuperar la inversión con una ganancia del 79%. Es por esto que se recomienda a futuros investigadores que sigan los pasos de este trabajo ya que es un tema relevante para la sociedad.