TEMA DEL PROYECTO

TEMA DEL PROYECTO

PROBLEMAS EN LA EMPLEABILIDAD DE LOS RECIEN EGRESADOS O ESTUDIANTES.

Jóvenes de 21 a 28 años de edad, estudiantes de la carrera de diseño en Lima Metropolitana

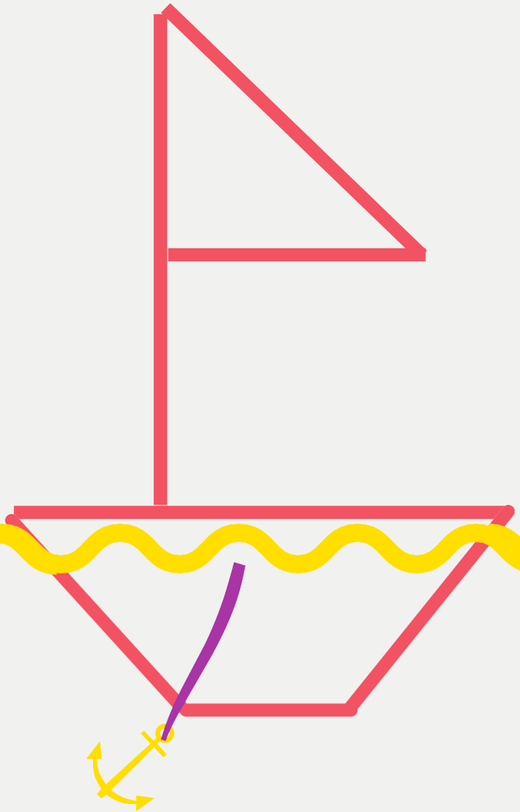




MAPA DEL PROBLEMA

- Las limitantes que existen dentro de un proceso creativo de un estudiante o egresado de diseño para plantear una solución diferencial
- Falta de los cursos prácticos dentro de escuelas y carreras creativas
- Falta de interés de las instituciones para brindar los cursos de desarrollo emocional y habilidades blandas.
- Falta de experiencia laboral mientras estas cursando la carrera de diseño
- Algunas instituciones aun no incluyen dentro de su malla curricular cursos de desarrollo personal

TODO LO QUE NO FUNCIONA



TODO LO QUE SI FUNCIONA

- WORKSHOPS
- CONFERENCIAS
- CURSOS DE HABILIDADES BLANDAS DENTRO DE LA MALLA CURRICULAR

CONVERGENCIA

- Falta de oportunidades para personas con diferentes tipos de habilidades
- Falta de recursos para fomentar la proactividad de los Diseñadores
- Limitaciones en los cursos creativos
- Desarrollo personal del estudiante o egresado

MATRIZ PRIORIZACIÓN

MENOS URGENTE DE RESOLVER

- Limitaciones en los cursos creativos
- Falta de oportunidades para personas con diferentes tipos de habilidades
- Falta de recursos para fomentar la proactividad de los diseñadores
- Falta de interés de las instituciones para brindar los cursos de desarrollo emocional y habilidades blandas.

MÁS URGENTE DE RESOLVER

CONTEXTO DPESTA

	Investigación del contexto	Oportunidades	Amenazas
D Demográfico	Falta motivacional para identificar las habilidades blandas de un egresado de diseño en Lima metropolitana	Cursos de habilidades blandas e inteligencia emocional	Falta de interés en los cursos de desarrollo interpersonal.
P Político	Gobierno regional, SUNEDU Y MINEDU	Conocimiento de causa	Bajo interés de los centros educativos para mejora de sus estudiantes
E Económico	Nivel socioeconómico B - C	Deseos de obtener un mejor desenvolvimiento personal	Falta de curso de desarrollo personal en mallas educativas
S Sociocultural	Población urbana	Desarrollo interpersonal profesional - oportunidades laborales	Falta de conocimiento
T Tecnológico	Plataformas, Conferencias, Libros, Empresas e Instituciones	Desarrollo integral para el alumno	Desactualizadas, mal organizadas y poco interactivas
A Ambiental	Empresas ecoamigables	Ideas sostenibles e integración con el ambiente	Ideas sostenibles e integración con el ambiente

OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE

El tema es relevante ya que dentro de los objetivos para lograr una educación de calidad es la motivación del estudiante, Si este no solo conoce sus habilidades profesionales sino también sus habilidades blandas podrá desarrollarse con éxito en su vida profesional.



PLAN DE INVESTIGACIÓN

Pregunta de investigación	Método	Muestra	Caracteristicas
¿Qué buscan las empresas en un diseñador ? 	ENCUESTA Muestreo - opciones	80	Diseñador Respuesta: Creatividad Proactividad
¿Porqué consideras que la presentación de un portafolio muchas veces no es suficiente para el empleador? 	ENCUESTA Muestreo - opciones	80	Diseñador gráfico Respuesta: Porque esperan que hayas tenido más experiencia laboral Porque esperan que tengas experiencia en agencias digitales
¿Has participado en algún taller explorativo o de improvisación en donde te permita aflorar ideas de una manera expresiva y corporal encontrando nuevas perspectivas?	ENTREVISTA	8	Diseñador gráfico
Al terminar tu carrera, te fue fácil encontrar trabajo como diseñador? 	ENCUESTA Niveles	80	Diseñador Respuesta: Intermedio
¿Qué piensas tú que buscan las empresas de un diseñador (habilidades blandas, herramientas digitales, presentación personal, contactos)	ENTREVISTA	8	Diseñador
En base a tu experiencia laboral y formación académica ¿Cuáles han sido tus expectativas al momento de postular al cargo como diseñador?	ENTREVISTA	8	Diseñador
¿De qué manera la institución captó tu atención para que decidieras estudiar ahí?	ENTREVISTA	8	Diseñador

GUION DE ENTREVISTA

INTRODUCCIÓN: Las entrevistas se deben introducir contando a la persona participante de qué se va a tratar la entrevista y cuál es el objetivo. Si se va a grabar se debe pedir la autorización

Presentación general
-Hola, mi nombre es xxxxxxxxxxxxx, gracias por permitirme hacerte esta entrevista, para mi equipo es importante saber cómo nació la inclinación por estudiar diseño y cómo fue el camino para ganar experiencia laboral

Sección 1: Las primeras preguntas de la entrevista ayudan a generar una atmósfera de confianza. Normalmente son las preguntas más fáciles y generales.

- Quiero saber ¿Cómo fue el proceso de aprendizaje en tu carrera y de qué manera esperabas despegar como diseñador profesional?, así que vamos a empezar con la entrevista.

- Perfecto está bien, cuando gustes.

- Cuéntanos un poco sobre la institución, ¿Cómo descubriste que te gustaba el diseño gráfico como carrera?

- Estudie publicidad y marketing y me especialice en diseño gráfico publicitario porque la verdad me parecía increíble el hecho de saber que podía crear "el logo de una marca" generando impactando en los usuarios y que digan: me dan ganas de comprar este producto. Así que justo empecé a postular como diseñadora y encontré un puesto que se adecuaba a mí, ahora ya tengo un año trabajando y me gusta diseñar post, logos, hacer el rebranding de marcas y en general todo el contenido creativo.

- ¿Qué sentiste cuando diseñaste por primera vez en la carrera?

Lo que me gustó fue la técnica tan minimalista en los logos y ese contraste que se visualiza, algo tan pequeño termina siendo tan importante para una marca.
Me acuerdo que tenía un clase con un profesor que fue el primero que nos enseñó técnicas de diseño, un día nos mostró un ejemplo de 3 figuras unidas y recuerdo que era un círculo y dos cuadrados y dijo: esto puede ser el logo para una empresa y tiene la figura de un zorro - y yo me quedé alucinada, entonces es el hecho de entender que cosas tan simples comunican tanto y me pareció increíble, en ese instante pensé yo quiero hacer esto y quiero tener la visión para poder encontrar en algo tan simple algo tan complejo y bonito.
De hecho, es relajante porque a mí me sientas en la computadora y me pongo a diseñar sin parar y la verdad no me aburro, puedo estar ahí una vida y me encanta.

¿De qué manera la institución captó tu atención para que decidieras estudiar ahí?

Si, yo entré a la Universidad de Lima y sabía que quería ingresar ahí porque es una universidad reconocida y justamente cuando ingresé habían abierto dos especialidades que eran diseño gráfico y artes visuales y no dude en meterme a diseño porque era lo que me gustaba.
Incluso cuando estaba en el colegio llevé un curso bien completo en el programa del bachillerato en donde nos enseñaron publicidad y promoción, entonces ahí descubrí que con un buen contenido y diseño bien elaborado podía comunicar algo tan complejo, es más una vez vi una idea increíble para una campaña de la crema de noche de la marca nivea en la que habían puesto una sombra y parecía la forma de la

¿Qué herramientas te brindó la universidad al momento de terminar tu carrera?

Para mí el taller de diseño fue importante porque nos enseñaron los tipos de diseño que podemos utilizar y el planteamiento creativo del feed: en ajedrez o por líneas, además de las herramientas de adobe y animación digital sobre todo motion graphic porque a mí me ha servido para hacer videos animados y si he visto que ahora están requiriendo personas que no sólo sepan adobe sino también animación digital como

¿Sientes que ganaste mayor desenvolvimiento y rápida solución ante una problemática a lo largo de la carrera?

Si creo que depende de la actitud de cada persona y bajo presión a mí me surgen más ideas, la idea es resolver lo más pronto siempre manteniendo el objetivo de la temática.

Sección 2: Son preguntas más profundas y específicas.

¿Qué piensas tú que buscan las empresas de un DISEÑO (habilidades blandas, herramientas digitales, presentación personal, contactos)

No creo que contactos porque uno siente que estás solo contra todo el proyecto o la marca en algunas ocasiones, lo que buscan en sí es la mayor experiencia posible porque así muestres un buen portafolio, mientras no tengas experiencia en una agencia o varias empresas que puedan abalarte, sienten que no pueden confiar en tu trabajo, van a preferir a una persona que muestre un diseño más simple, pero que tenga mayor experiencia para que se pueda amoldar rápidamente a la empresa.
No sólo me ha pasado a mí, sino que compañeros de mi universidad también han postulado a puestos y los han rechazado por falta de

¿En qué plataformas buscaste trabajo?

En lindkedlin, en Facebook empleos y en la bolsa de trabajo de la universidad de Lima, pero donde encontré trabajo fue en Facebook empleos porque el contacto es directo y más fácil.

¿Qué plataforma sientes que fue más efectiva para encontrar trabajo? ¿Por qué?

La más efectiva es Facebook empleos y también encontré algunos trabajos Freelance por contactos de amigos, pero para hacer mis prácticas necesitaba un trabajo más estable y me sirvió Facebook empleos.

¿Qué plataforma sientes que se adapta a tu perfil como DISEÑO?

Siento que Lindkedlin es más completa porque me permite subir mayor información sobre mi experiencia académica y laboral y me gusta bastante, otra que también me gusta es Beeganz aunque esa plataforma esta dedicada a diseñar mejor tu portafolio.

¿Crees que las bolsas de trabajo de las instituciones utilizadas por el empleador son efectivas para buscar el perfil de un DISEÑO?

Si porque las empresas tienen la seguridad de que son alumnos con formación académica más completa, además se aseguran de que sean buenos en su formación como diseñadores y el contacto en el proceso de selección es más directo entre empleador y postulante, ya que no tienen que pasar por el filtro de computrabajo, indeed o bumerang.

¿Qué crees que tendría que tener el portafolio profesional de un DISEÑO para capturar la atención del empleador?

Yo pienso que debería de tener trabajos realizados con programas que actualmente son necesarios como indesign: en el que podría mostrar brochures, catálogos, flyer, además sesiones de fotos con las marcas que hayas trabajado, diseños de afiches, logos o post de marcas y animaciones digitales, entonces la idea es que muestres un plus que otros portafolios no muestran.

¿Crees que tu portafolio como DISEÑO se puede adaptar a cargos relacionados a tu carrera?

Si, de todas maneras porque la idea es que tu portafolio este completo con todos los proyectos trabajados y que valoren tu creatividad en la que no necesariamente tendría que estar relacionada sólo con el área de diseño, por ejemplo yo he hecho fotografía de comida y en un momento postulé a una marca que se dedicaba a vender productos enlatados como paté y me preguntaron si tenía experiencia desarrollando el ADN de la marca y nunca lo había hecho, sin embargo les gustó mucho mi fotografía y su composición y me ofrecieron ayudarme con cursos de branding para desarrollar más esas

Sección 3: Se hacen preguntas que piden al participante su visión del futuro, expectativas y conclusiones

Cuéntanos ¿En algún momento has tenido una experiencia disconforme al momento de pasar por una de las etapas en tu proceso de selección?

Realmente no, la parte disconforme fue cuando entré me hicieron firmar un contrato en el que iba a ser diseñadora, termine haciendo otros trabajos extras con el tiempo que si estaban vinculados como la creación del contenido y el planeamiento, pero la parte que no espere de todas maneras fue cuando me dedicaba además al área comercial verificando que el ciclo de venta se realicé.

En base a tu experiencia laboral y formación académica ¿Cuáles han sido tus expectativas al momento de postular al cargo de DISEÑO

Mi expectativa era hacer trabajo de diseño y que el sueldo mantenga equidad con relación al puesto establecido, pero cuando empiezas a trabajar muchas veces si no es en una agencia y es una empresa de una marca especifica no respetan el acuerdo de tus funciones y muchas veces te terminan pidiendo que realices otras funciones y se estandariza el sueldo.

Dentro de tus funciones ¿Realizaste otro tipo de funciones que complementaban tu puesto o no se relacionaban con él?

Si, estuve como diseñadora y creadora de contenido manejando toda la cuenta sola y además me encargaba de verificar que el proceso de venta final se cumpla, el problema es que muchas veces no te das abasto porque si necesitas un espacio para crear y diseñar con calma en base a la estrategia de marketing y llega un punto en donde sientes que tus ideas se bloquean.

Con relación a tus horas de prácticas ¿Tuviste alguna dificultad al iniciarlas?

No tuve problemas con registrar mis horas ante la universidad, pero si siento que hice tiempo extra que nunca recuperé y sé que a muchos compañeros de mi universidad les ha pasado algo similar y en el caso de mi universidad las prácticas se dividen en dos bloques: publicidad y marketing y artes visuales, cuando el alumno termina su contrato de trabajo recién puede registrar el primer bloque en el campus y cuando termina su segundo contrato puede registrar el segundo bloque si su empleador le renueva el contrato o buscar prácticas en otra empresa.

¿Qué consideras que te falta para desarrollar tus habilidades creativas?

Siento que para ser mas completa me falta ilustración porque es un área que ahora están solicitando bastante, no sé dibujar dibujo pésimo(risas) y animación en 3D, en cuanto a explotar la creatividad seria bueno que en cada empresa hagan capacitaciones para que sirvan de referencia e inspiración en cada proyecto y se puedan mostrar a otras empresas para fomentar la iniciativa y proactividad.

¿Consideras que hay alguna herramienta digital que aún es difícil de aprender o con la que en algún momento no te sentiste cómodo?

Si, after effects porque siento que es súper complejo este programa y a mí en la universidad solo me han enseñado lo básico, otro programa que es complejo es indesign porque manejas texto y hay demasiadas opciones de interlineado, espaciado, sangría, etc, todo tiene alguna manera de encajar para que este perfecto sea el contenido de un catálogo o brochure, sé que me falta práctica y si me gustaría llevar cursos que me ayuden a entender mejor estos programas.

Cierre: Se pregunta a la persona participante si tiene algo más y se cierra la entrevista contando los próximos pasos.

¿Si tuvieras la oportunidad de estar en un taller creativo cómo te gustaría que sea el proceso de innovación?

Seria bueno que se desarrolle un taller vivencial en el que puedas conversar con los trabajadores y compartir experiencias en la empresa y ver como se maneja la marca en el día a día para en base a ello sacar un buen contenido de valor.

Suponiendo que estas en el taller creativo ¿Qué herramientas esperarías utilizar en este proceso: ¿Tangibles o intangibles? ¿Manuales o digitales?

Seria manual de todas maneras porque yo creo que con cada trazo hay más creatividad y haciendo un brainstorming con tu equipo creativo se fusiona mejor cada proceso de creación en la marca.

¿Has participado en algún taller explorativo o de improvisación en donde te permita aflorar ideas de una manera expresiva y corporal encontrando nuevas perspectivas?

No la verdad nunca he tenido esa posibilidad, pero me encantaría y de hecho seria una forma completamente innovadora.

¿Qué experiencia en el ámbito laboral sientes que ha enriquecido tu potencial?

He hecho muchas cosas nuevas que nunca había hecho antes, este año por ejemplo hice el packaging de la empresa y incluso ahora voy a hacer el diseño del branding de un auto, jamás había hecho eso de verdad y para mí es un reto, siento que me he explotado mis capacidades más de lo que esperaba.

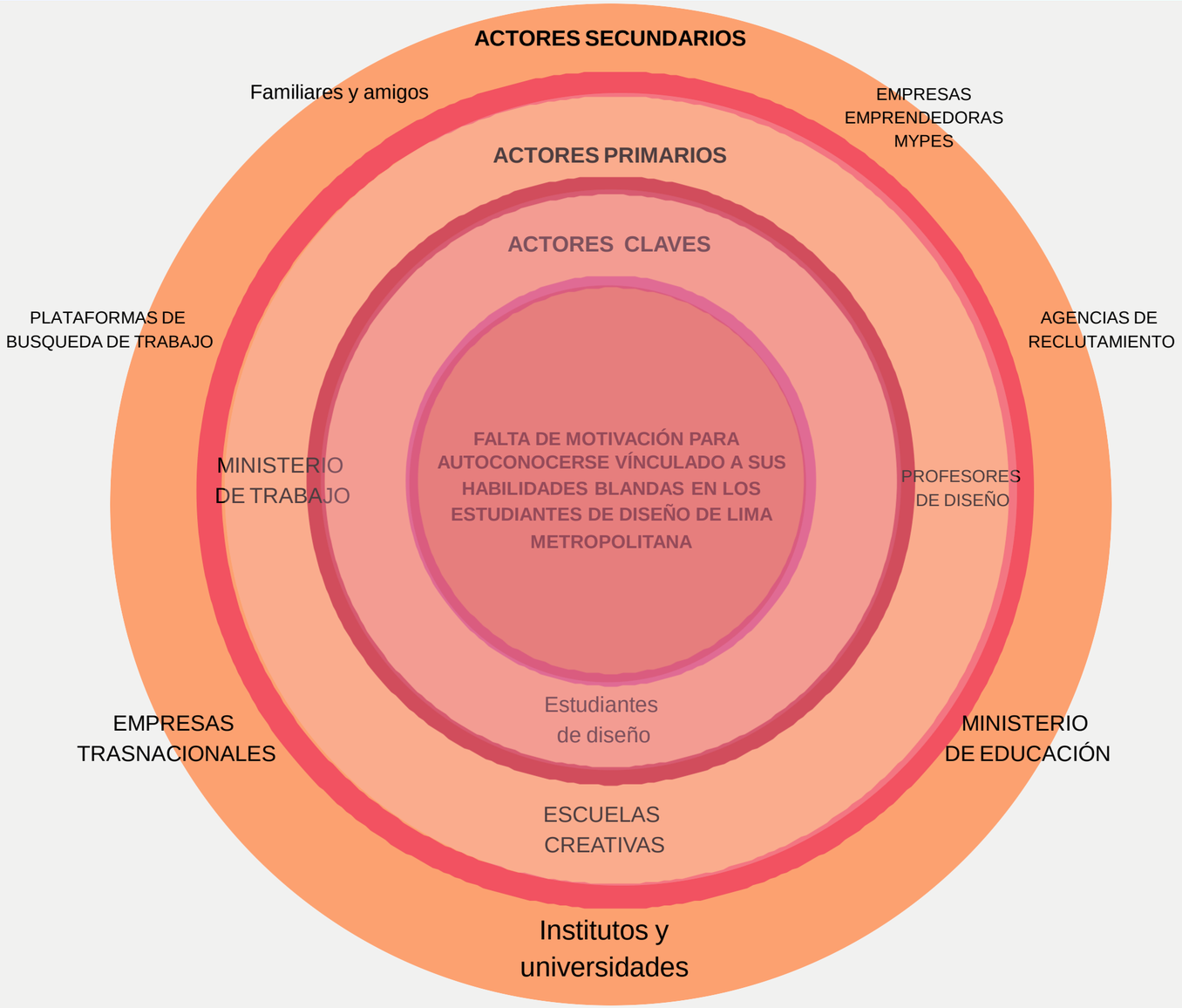
Durante y después de egresar como DISEÑO ¿Tuviste alguna experiencia laboral completamente ajena a tu carrera?

En una época hice un emprendimiento de brownies y yo diseñe el logo de la marca desde cero y tuve cierto movimiento en redes sociales, pero sólo me duro 3 meses y luego lo dejé, pero me esforcé bien con el branding y lamentablemente por falta de tiempo ya no pude continuar.

¿Consideras que la carrera de DISEÑO es rentable? ¿Por qué?

Es rentable dependiendo de la empresa en donde trabajes, si es pequeña normalmente no tienen mucho presupuesto, pero si es una empresa grande y reconocida no sólo recibes un buen sueldo, sino que ganas muchísimo más experiencia y creces de manera profesional.

MAPA DE ACTORES



MAPA DE MENTAL

Curriculum
Portafolio

DESEMPEÑO LABORAL



Institutos, Universidad y Escuelas

Estudio superior

CENTROS EDUCATIVOS

Sylabus

MALLA CURRICULAR

INSTITUCION

MINEDU

DESEMPEÑO PERSONAL

ALUMNOS

Habilidades blandas
Hábitos motivacionales
Oratoria



FALTA DE MOTIVACION PARA AUTOCONOCERSE LIGADO A SUS HABILIDADES BLANDAS EN LOS DISEÑADORES DE LIMA METROPOLITANA



Grupos de redes sociales
Compu trabajo

REDES

EGRESADO

COFERENCIAS MOTIVACIONALES

BOLSA DE TRABAJO

NETWORKING

LIBROS
REVISTAS
COWORKING INTERACTIVOS





DE LA INSTITUCION

Convenios con empresas



ARQUEOTIPO



Giulia Cáceres

- Tiene 18 años, vive con sus padres en el distrito de surco y es estudiante de diseño gráfico.
- Le gusta pintar y hacer diferentes manualidades DIY.

Dice o piensa

- "No sé porque no puedo compartir mi arte con otras personas"
- No se siente lo suficientemente comoda para hablar sobre sus trabajos personales, además no tiene motivación por saber cómo resolverlo.
- Algunas instituciones no fortalecen el desempeño personal de los estudiantes, lo que hace que no puedan defender bien sus ideas.

Comportamientos

- Ella esta de acuerdo con la falta de desempeño personal dentro de las instituciones, a ella la ha perjudicado bastante no saber lidear en público y defender sus ideas.
- Le gusta mucho tener el control de saber a donde se dirige, no le gusta caminar sobre algo inestable.
- Es una persona muy abierta a vivir nuevas experiencias sobre todo si se aprende.

¿Qué le duele o le molesta?

- Le duele que las personas no sean claras al momento de tomar decisiones, además de la impuntualidad y la falta de compromiso

¿Qué necesita?

- Aprender a desenvolverse con facilidad y para tener la posibilidad de desarrollarse en el ámbito laboral.

ARQUEOTIPO



Manuel Morales

- Tiene 26 años y trabaja como diseñador para su propia marca de ropa
- Además también toca la guitarra en una banda

Dice o piensa

- Dice que le gusta trabajar solo porque piensa que sus ideas son mejores que las de los demas
- Piensa mucho en los negocios propios

Comportamientos

- Piensa que no ha tenido un buen feedback departe de la institución al momento de su desarrollo personal el cual le sirva para fortalecer sus opiniones
- Es muy apasionado con lo que hace y le gusta ser un lider
- Cree que el mundo debería ser mas empático con los emprendedores para que ellos puedan seguir escalando

¿Qué le duele o le molesta?

- Le molesta trabajar con muchas personas
- No es muy sociable y prefiere hacer las cosas solo

¿Qué necesita?

- Necesita hacer crecer su negocio pero no sabe como delegar funciones porque no sabe trabajar en equipo.

ARQUEOTIPO



Carlas Flores

- Tiene 24 años trabaja como diseñadora independiente hace mas de 1 año.

Dice o piensa

- Dice que es mejor trabajar como independiente que es un empresa que te dirijan todo.
- Piensa que es muy perfeccionista y detallista

Comportamientos

- No sabe mucho sobre el beneficio que te puede dar un buen desarrollo personal dentro de una institución porque nunca lo ha llevado.
- Siente que ha ganado bastante experiencia haciéndolo sola que no le interesa trabajar en equipo
- .Siente que ha ganado bastante experiencia haciéndolo sola que no le interesa trabajar en equipo
- Quisiera que hayan más oportunidades de desarrollo interpersonal antes de egresar de la carrera de diseño.

¿Qué le duele o le molesta?

- Le molesta que no hayan oportunidades equitativas en las que valoren el trabajo de un diseñador
- Que no distingan el proceso del desarrollo de un contenido de valor que destaca el diferencial de una marca.

¿Qué necesita?

- Quisiera participar de un taller de creatividad entre agencias en la que el equipo de trabajo pueda ver distintos modos de solución ante una situación/ problema y desarrollar una nueva perspectiva de ideación para armar el contenido
- Necesita tiempo para ella, ya que muchas veces siente la obligación de organizar sus ideas ante el exceso de trabajo

ARQUEOTIPO



Marcelo Marques

- Tiene 23 años, es practicante de diseño gráfico para una marca de mantequilla de maní artesanal hace 1 mes, egresó hace 1año de la carrera y desde entonces no tuvo oportunidad de realizar prácticas de manera inmediata.
- Uno de sus pasatiempos es el dibujo, le gusta montar bicicleta.

Dice o piensa

- Dice que le gustaría tener más participación oral para ganar más experiencia sin cohibirse
- Piensa que se demoró en conseguir esta oportunidad por su falta de desenvolvimiento.

Comportamientos

- Es una persona que le gusta tomarse su tiempo para desarrollar buenas ideas gráficas, pero sus habilidades sociales lo restringen. (Chico tímido)
- Espera tener mayor independencia en un plazo de 3 años y explotar sus habilidades, capacitándose con talleres creativos.
- Le gustaría llevar cargos que con lleven más responsabilidad a lo largo del tiempo.
- Ahora que egrese veo la importancia de tener un buen portafolio y un buen desenvolvimiento al momento de postular a un puesto laboral.

¿Qué le duele o le molesta?

- Le duele la falta de experiencia hace que no permita desarrollar como quisiera su capacidad inmediata de solución
- Le molesta que no tenga la misma importancia los cursos de expresión oral

¿Qué necesita?

- Necesita aprender a desenvolverse mejor y aprender cuales son sus habilidades blandas para poder concretar una oferta laboral
- Quiere complementar mejor sus habilidades creativas desenvolviéndose mejor para expresar sus ideas .

INSIGHTS

Egresados con dificultad de expresarse en un ámbito laboral

Todos buscan oportunidades dentro de su entorno, es complicado saber llegar a las empresas que publican puestos laborales



Los estudiantes no toman en cuenta los cursos de psicología, pero más adelante se dan cuenta que son importantes para su desenvolvimiento laboral

El networking es muy importante para encontrar trabajo

HALLAZGOS

MATUS, O. (2019) “El mundo laboral ha cambiado y seguirá cambiando (...), las organizaciones buscan reclutar profesionales integrales, que se adapten a la organización, personas flexibles y éticas; y con un alto sentido de respeto por los demás y el trabajo en equipo”(p.55).

“Para la creación de valor en el futuro que se aproxima, es inevitable crear estrategias de gestión de la competitividad humana que involucre mapear el talento, gestionar el desarrollo, un plan de retención, sucesión y atracción.” (Molinari, 2011, pág. 44).

“En España, como en toda Europa, las mayores universidades ya cuentan con un “Centro de Competencias” para el desarrollo de habilidades blandas clave para el éxito de los estudiantes y los profesionales del futuro” (Musicco, 2018, pág. 1).”

OPORTUNIDAD DE MERCADO

De esta manera profesionales dedicados a un trabajo íntegramente digital como el de un diseñador en diversas ocasiones no destacan por su seguridad y argumentación de ideas creativas sea en un trabajo o una entrevista, ya que sus instituciones no añaden un espacio lo suficientemente sólido para impulsar el desarrollo de sus habilidades blandas.

Lo que se busca es poder solucionar esta dificultad con la ayuda de una cabina experimental “Skills Box “que permita que los diseñadores puedan desarrollar sus habilidades blandas y desenvolverse frente a diferentes situaciones dentro de un proyecto que les permita vencer la inseguridad y fomente el liderazgo, empatía, etc.



PROPUESTA DE VALOR

PROPUESTA DE VALOR

- Cabina experimental que permite que los estudiantes desarrollen el potencial de sus habilidades blandas
- Interacción con profesionales en el rubro

GAINS CREATORS

- Al crear una cabina experimental que ayude a motivar al estudiante a tomar la iniciativa que brindan la capacidad de estimular e identificar sus habilidades blandas, permitirá recrear situaciones de la vida laboral con soluciones creativas, para estimular sus conocimientos
- Conocimiento de sus habilidades blandas e inteligencia emocional
- Mejorar su desenvolvimiento laboral
- Crear lazos y apoyo social
- Creer en si mismo y dejar de lado comentarios negativos

PAIN RELIEVERS

- Saber identificar sus habilidades blandas
- Obtener motivación personal
- Intuición en la comunicación
- Oportunidad de saber los requerimientos personales de acuerdo al perfil del estudiante para llevar un taller en específico
- Tener las herramientas para saber desenvolverse en su vida académica

GAINS

- Eficiencia académica
- Desarrrollo interpersonal
- Educación de calidad
- Inteligencia emocional
- Bienestar personal
- Desarrrollo profesional
- Conocer sus habilidades blandas
- Aprender a mejorar su desempeño personal

JOBS TO BE DONE

- Estudiante de diseño no puede postular a un trabajo porque no sabe trabajar en equipo
- Para un estudiante de diseño es más dificil realizar un proyecto por las criticas minuciosas de su entorno
- Estudiante de diseño esta buscando como liderar un proyecto pero carece de habilidades blandas (trabajo grupal, comunicación y persuadir)

PAINS

- Perdida de dinero en los talleres de habilidades
- No saber como postular en un futuro a un trabajo
- Desmotivación laboral y personal
- Falta de conocimiento sobre habilidades blandas
- Falta de desempeño académico



PROPUESTA DE VALOR

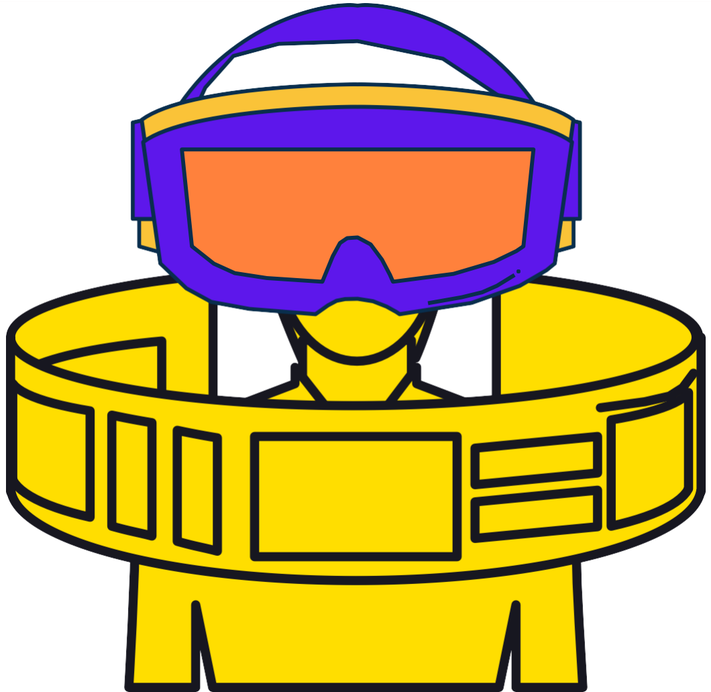
Se desarrollará una propuesta interactiva que permita brindarle una nueva visión a los estudiantes de diseño en la cual ingresarán a este espacio inmersivo, el cual estará posicionado dentro de **universidades e institutos superiores**, donde todos los estudiantes podrán ingresar de manera gratuita.

Al ingresar a la cabina experimental, se colocarán lentes VR donde tendrán una situación - problema en la cual podrán tomar acción para resolver ya sea una entrevista de trabajo, algún problema de un proyecto y/o otras actividades que les permitan identificar sus habilidades blandas, cabe resaltar que se contará con un programa desarrollado por profesionales que a través de un test psicológico podrán evaluar a cada participante por medio de sensores y reconocimiento de voz junto con las respuestas que coloquen para determinar un resultado que les permita reconocer sus habilidades blandas e **inclusive motivarlos para conocer más sobre estas.**

¿COMO FUNCIONA?

Se centrarán en el desarrollo de la creación del prototipo de cabina experimental, se creará el contenido 360° (Programa a través de videos interactivos donde se plantea una situación problema creado por profesionales en el rubro en el cual el estudiante busca la mejor manera de resolverlo) junto con sensores y equipos de reconocimiento de voz obtendrá resultados inmediatos para reconocer y mejorar sus habilidades blandas.

Asimismo, se hará una prueba piloto de la cabina para ver cómo es la forma de interacción de los participantes. Finalmente se creará una campaña de lanzamiento de la cabina inmersiva para poder dar a conocer el nuevo proyecto. Crear: el funcionamiento del programa inmersivo.

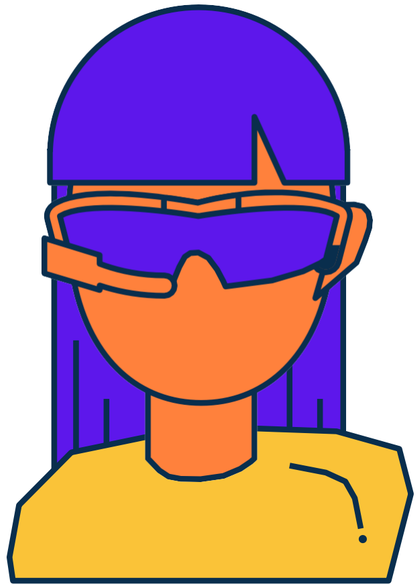


Customer Journey Map "As is"

	Antes			Durante			Después		
									Encuentra trabajo
Momentos	No desarrollan su desempeño personal como estudiante	No puede defender sus ideas	Las empresas que desarrollan cursos de desenvolvimiento no tienen un perfil interactivo	Los cursos son teóricos mas no prácticos.	Encuentra la solución a su problema	Ahora tiene mayor seguridad para saber cómo puede actuar	Al llegar a ella se da cuenta que tiene un diseño moderno	"Dinámica completamente inusual y creativa que permite reconocer más allá mis habilidades"	"Dispuesta a mejorar y crecer en mi desenvolvimiento "
									Mayor flujo de comunicación con empresas
Hechos	Observa que la educación de su centro de estudios no desarrolla el desenvolvimiento personal	Busca por RRSS o su instituto alguna herramienta que le permita conocer y desarrollar sus habilidades blandas	No encuentra algun curso o herramientas que le permitan mejorar su posible idea de negocio	“ Compara las opciones del mercado"	Encuentra "Skills Boxs" la única cabina experimental 100% interactiva y vivencial	No sólo le permitirá reconocer sus habilidades blandas sino también identificar en porcentaje las habilidades inactivas que no conocía	El usuario obtiene más información, ya que dentro de su instituto existe una cabina “Skills box”	Al terminar el test obtiene los resultados que le servirán como herramienta para saber cómo manejarse ante una situación - problema	Conoce las habilidades blandas inactivas que tenía dentro de su perfil
									Se siente más segura de si misma
Piensa/ Siente	“No se porque no puedo compartir mi arte con más personas	No se siente lo suficiente cómoda para hablar sobre sus trabajos personales	Siente frustración al no poder desenvolverse como quisiera	Siente buenas expectativas al continuar con la búsqueda	Siente más confianza al experimentar una opción más personal	Se siente contento	Es un paso para avanzar en su desarrollo académico	Lo mejor es encontrar la confianza y profesionales que esten dispuestos apoyarte de manera interactiva	Comprobar que si tengo las herramientas para asumir los retos propuestos
Emociones									

MODELO DE NEGOCIO

Para llevar a cabo este proyecto se tendrá como aliados claves a diseñadores y arquitectos para la creación de la cabina experimental, Psicólogos, quienes serán los encargados de desarrollar el test psicológico juntos con los programadores y comunicadores audiovisuales para evaluar a cada estudiante que ingresa a la cabina a través del programa. Así mismo Universidades e Institutos superiores con quienes trabajaremos de la mano para realizar cada evento. Finalmente trabajaremos
con SINEACE, institución pública que nos ayudará a certificar nuestro programa ya que el apoyo del estado será fundamental para el éxito de este proyecto



COMERCIALIZACION

La principal fuente de ingreso será a través del alquiler de nuestros 5 servicios; Combo 1 - Programa
SKILL BOX, Combo 2 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x3m), Combo 3 (programa Skill
box + cabina inmersiva 3m x3m + consultoría virtual), Combo 4 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x7m + consultoría presencial) y finalmente el combo 5 (programa Skill box + cabina
inmersiva 3m x7m + consultoría presencial + asesoramiento psicológico).
Cabe destacar que con el éxito del proyecto se podría expandir el mercado y no solo ofrecerlo a
instituciones educativas sino también a empresas que quieran mejorar el rendimiento de sus colaboradores e incrementar su eficiencia laboral y de esta manera beneficiarse económicamente.

LIENZO DE MODELO DE NEGOCIO

ALIANZAS CLAVES

- Intituciones educativas
- Universidades
- Arquitectos
- Diseñadores
- Psicólogos
- MINEDU

ACTIVIDADES CLAVES

- Diseño de prototipo de cabina inmersiva
- Diseño de identidad
- Negociación con socios claves
- Prueba Piloto de la cabina
- Creación de campaña de lanzamiento
- Creación de contenido 360°

RECURSOS CLAVES

- Arquitectos
- Inversionistas
- Diseñadores
- Desarrolladores
- Creadores de contenido
- Equipo de marketing
- Social Media
- Logística
- Relacionista público

PROPUESTA DE VALOR

Se desarrollará una propuesta interactiva que permita brindarle una nueva visión a los estudiantes de diseño en la cual ingresarán a una cabina experimental e inmersiva, las cuales estarán posicionadas en eventos dentro de universidades e institutos superiores, donde todos los estudiantes podrán ingresar de manera gratuita, se colocaran lentes VR donde observaran situaciones - problema en la cual podrán tomar acción para resolver la problemática y otras actividades, de esta manera evaluarán sus habilidades blandas con la ayuda de psicólogos, los cuales los observaran y podrán dar un análisis sobre la carencia de dichas habilidades, para luego poder direccionarlos a talleres o cursos donde potencien sus HB para un mejor desempeño académico, desarrollo sociocultural y profesional

RELACIÓN CON CLIENTES

Se establecerá una relación horizontal y empática para generar confianza de manera presencial y también a través de las RRSS

CANALES DE DISTRIBUCIÓN

- Activaciones BTL
- Instagram
- Facebook

SEGMENTO DE CLIENTES

Directos

Jóvenes de 18 a 25 años de edad, estudiantes de institutos y universidades de la carrera de diseño de Lima Metropolitana

Indirectos

Todos los estudiantes de Diseño de Lima Metropolitana que deseen reforzar y estimular sus habilidades blandas

ESTRUCTURA DE COSTOS

- Desarrollo de cabina experimental
- Pago a todo el personal
- Publicidad en redes sociales
- Infraestructura en interior de cabina
- Implementos de cabina

FUENTES DE INGRESOS

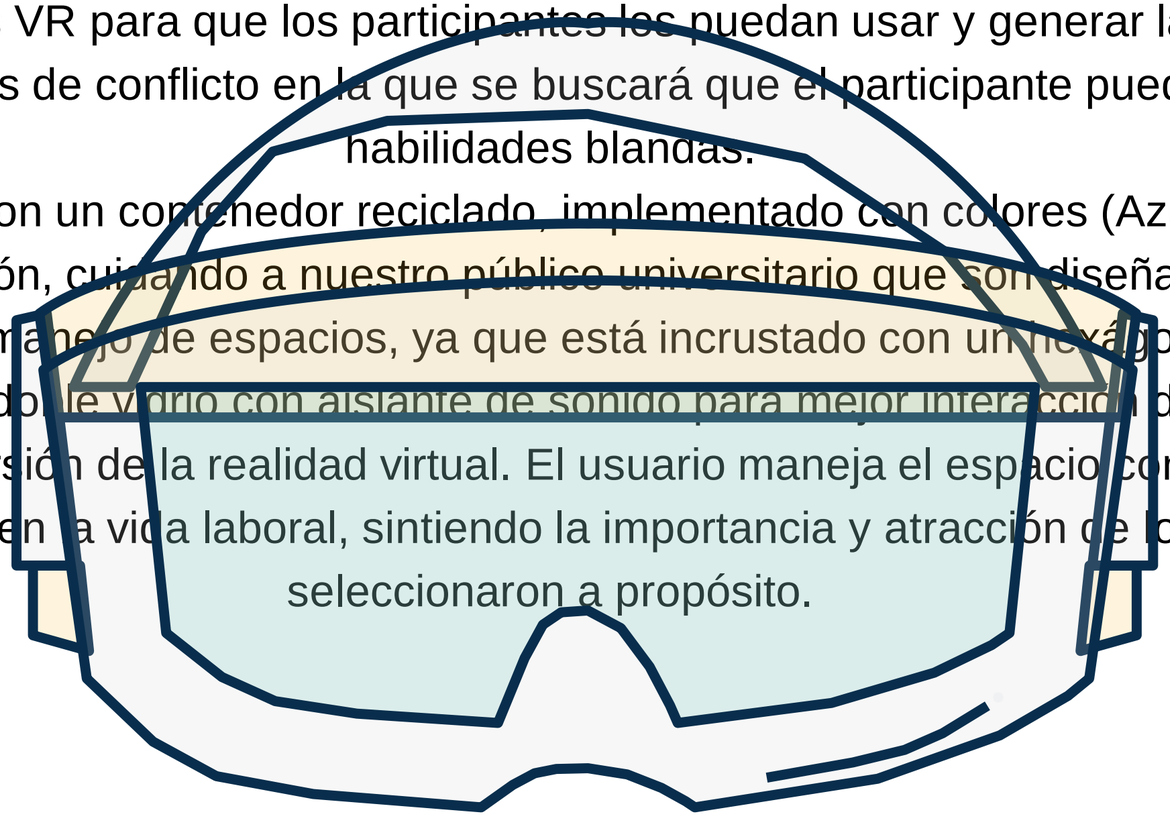
La principal fuente de ingreso será a través de la venta de nuestros 5 servicios

- Servicio 1: Programa SKILL BOX
- Servicio 2: programa Skill box + cabina inmersiva 3m x3m
- Servicio 3:programa Skill box + cabina inmersiva 3m x3m + consultoria virtual
- Servicio 4: programa Skill box + cabina inmersiva 3m x7m + consultoría presencial
- Servicio 5: programa Skill box + cabina inmersiva 3m x7m + consultoría presencial + asesoramiento psicológico

PROTOTIPO

El primer paso para lograr cumplir con el reto de innovación fue la construcción del branding de Skills Box y posteriormente la creación de todo el ambiente de la cabina experimental, teniendo en cuenta los perfiles de nuestro público objetivo “diseñadores”, se utilizó un atractivo visual con colores extravagantes y una estructura original que logró captar la atención de estos. Asimismo, para la implementación del interior de la cabina se hizo uso de aparatos tecnológicos, como herramienta principal los lentes VR para que los participantes los puedan usar y generar la sensación de inmersión a situaciones de conflicto en la que se buscará que el participante pueda sacar a flote sus habilidades blandas.

Skills Box, se realizó con un contenedor reciclado, implementado con colores (Azul y Anaranjado) de acuerdo a su función, cuidando a nuestro público universitario que son diseñadores, creando controversia por el manejo de espacios, ya que está incrustado con un hexágono revertido con espuma y puertas de doble vidrio con aislante de sonido para mejor interacción del usuario y pueda llevar a cabo la inmersión de la realidad virtual. El usuario maneja el espacio como la inmersión al futuro de su mejora en la vida laboral, sintiendo la importancia y atracción de los colores que se seleccionaron a propósito.




DIMENSION
DIMENSION






DIMENSION


DIMENSION
DIMENSION


3

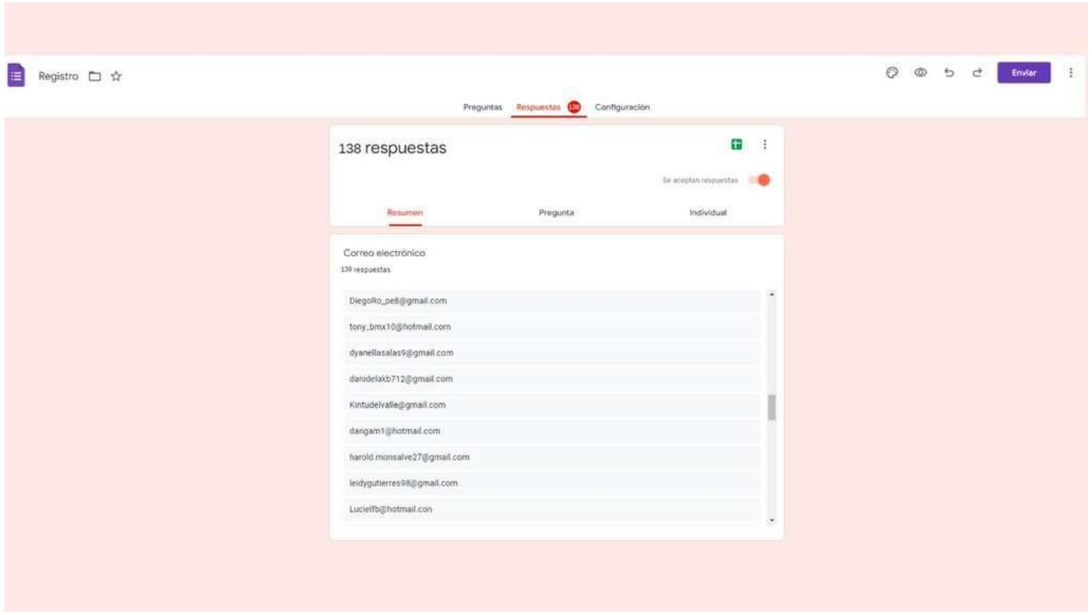


EXPERIENCIA DE DESARROLLO

Por otro lado, partiendo desde el enfoque digital se creó como primicia una mini campaña en redes sociales en “Instagram y Facebook”, las cuales fueron creadas desde cero teniendo en cuenta la línea gráfica establecida donde se combinó la identidad de la marca utilizando colores llamativos con un diseño retro que permitió captar con facilidad a los usuarios, además los primeros tres posts interactivos en donde se muestra el próximo lanzamiento de “Skill box” generando intriga para dar a conocer un proyecto único y completamente inmersivo en Lima Metropolitana.



EXPERIENCIA DE DESARROLLO





Para concluir, el contenido en las redes sociales tiene un lenguaje coloquial y cercano, con el objetivo de tener un mayor acercamiento al público para generar confianza y el interés de saber más sobre “Skills boxs”. Asimismo, se realizó una landing page para validar el interés por parte de los beneficiarios, logrando obtener resultados favorables.

¿ES VIABLE?

¿ES RENTABLE?

CLARO QUE SI!!!

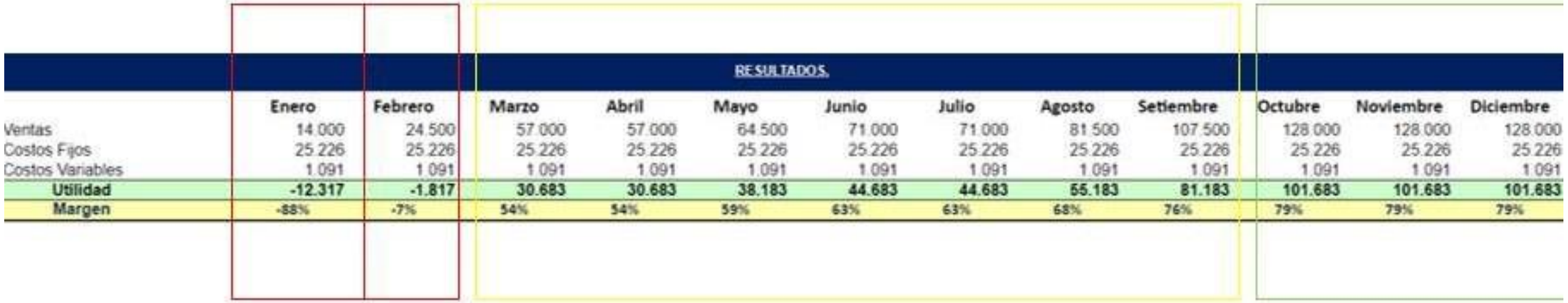
PRESUPUESTO

Se invertirá en la creación de la cabina experimental, tanto en infraestructura, programa 360° como en implementos del interior de la cabina, en el pago a todo el personal tanto de gerencia y administrativo (Arquitectos, desarrolladores, psicólogos y creadores de contenido audiovisual, equipo de marketing, etc.), y en publicidad para las RRSS. Asimismo, en el alquiler e implementación de una oficina ubicada en el distrito de Santiago de Surco.

Materiales	Cantidad	Precio	Total
Escritorios	6	250	1.500
Sillones de escritorio	5	50	250
Sillas de visita	2	80	160
Mesa	1	200	200
Muebles de oficina	1	400	400
Archivadores	8	12	96
Laptops	3	4.000	12.000
Impresora	1	2.000	2.000
Engrapadoras	5	10	50
Papel (Paquete de 500 hojas)	10	12,7	127
sobres manila	3	61	183
Liquid paper	1	20	20
borrador	1	13	13
lapiz	3	6	18
lapiceros	2	15	30
perforadora	3	9	27
Tv	2	1.300	2.600
cabina 3x3	5	5.000	25.000
cabina 3x7	4	8.000	32.000
Plataforma	1	15.000	15.000
TOTAL			S/. 91.674

RENTABILIDAD

Como todo negocio los dos primeros meses tenemos una perdida del 88% y 7%, desde el tercer mes una ganancia del 54% hasta Setiembre y desde octubre una ganancia del 79% hasta diciembre.



RESULTADOS

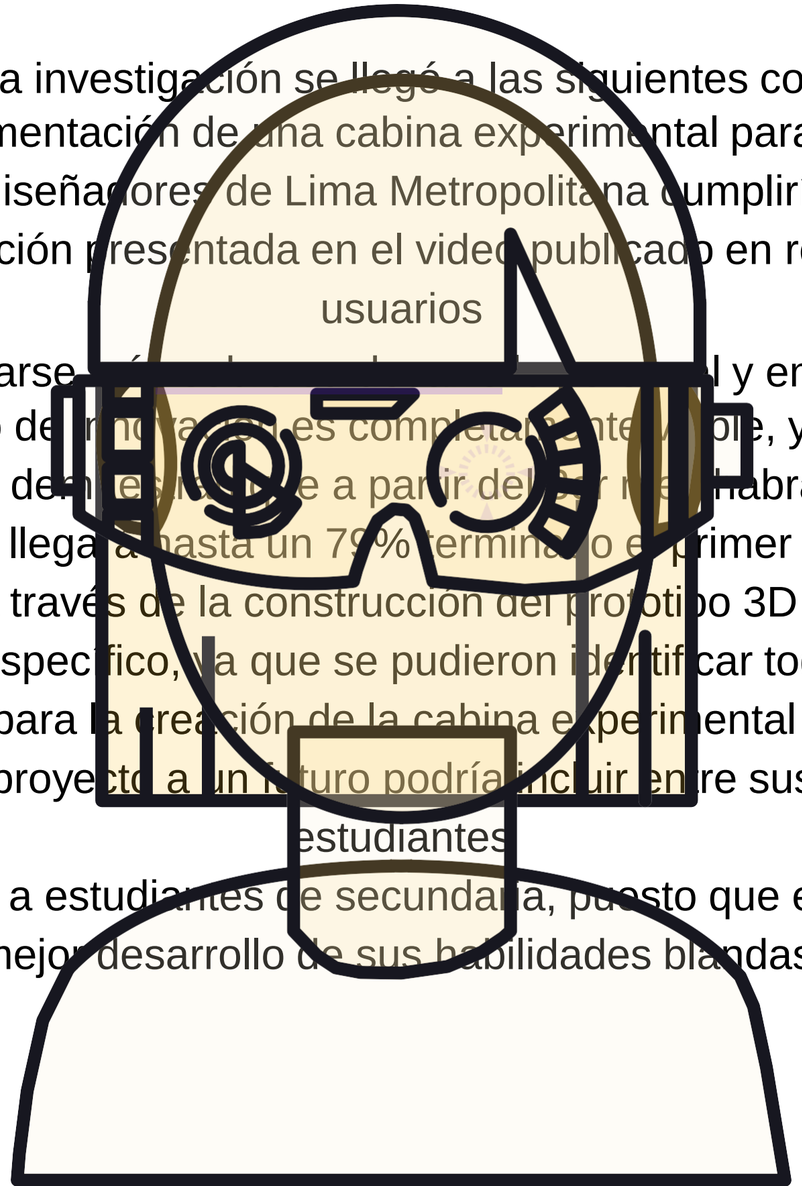
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Ventas	14.000	24.500	57.000	57.000	64.500	71.000	71.000	81.500	107.500	128.000	128.000	128.000
Costos Fijos	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226	25.226
Costos Variables	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091	1.091
Utilidad	**-12.317**	**-1.817**	**30.683**	**30.683**	**38.183**	**44.683**	**44.683**	**55.183**	**81.183**	**101.683**	**101.683**	**101.683**
Margen	**-88%**	**-7%**	**54%**	**54%**	**59%**	**63%**	**63%**	**68%**	**76%**	**79%**	**79%**	**79%**

OFRECEMOS

Ofrecemos a todas las instituciones 5 servicios , para el desarrollo de las habilidades blandas de los alumnos de universidades institutos y escuelas.

Servicio 1: Combo 1 (Programa SKILL BOX)	6.500
Precio estimado	6.500
Cantidad estimada:	1
Servicio 2: Combo 2 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x3m)	7.500
Precio estimado	7.500
Cantidad estimada:	1
Servicio 3: Combo 3 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x3m + consultoria virtual)	0
Precio estimado	10.500
Cantidad estimada:	0
Servicio 4: Combo 4 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x7m + consultoria presencial)	0
Precio estimado	12.500
Cantidad estimada:	0
Servicio 5: Combo 5 (programa Skill box + cabina inmersiva 3m x7m + consultoria presencial + asesoramiento psicologico)	0
Precio estimado	13.500
Cantidad estimada:	0
Ingreso total	14.000

CONCLUSIONES



Finalizada la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

Se demuestra que la implementación de una cabina experimental para ayudar al desarrollo de las habilidades blandas de diseñadores de Lima Metropolitana cumpliría con el objetivo general propuesto que cada situación presentada en el video publicado en redes sociales ayudó a los usuarios

a interesarse [illegible] l y emocional.

Se concluye, que el proyecto de innovación es completamente viable, y esto se comprueba a través de los presupuestos, los que demuestran que a partir del [illegible] habrá un retorno de la inversión y este llega hasta un 79% terminado el primer año.

Tras el análisis expuesto, a través de la construcción del prototipo 3D se logró satisfactoriamente cumplir con el 2do objetivo específico, ya que se pudieron identificar todos los recursos que se iban a necesitar para la creación de la cabina experimental “Skills Box”.

A modo de cierre, este proyecto a un futuro podría incluir entre sus beneficiarios no solo a estudiantes

de diseño, sino que también a estudiantes de secundaria, puesto que esta etapa es la base para el mejor desarrollo de sus habilidades blandas.

¿AÚN CREES QUE EL ÉXITO ESTÁ AFUERA?



SKILLS BOX