

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



"VOCATÓN"

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

AUTOR(ES):

ALEJANDRA ROCÍO DE BELÉN LUCERO SÁNCHEZ

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

DIEGO ALONSO DEL AGUILA LÓPEZ

Lima – Perú

Año 2021

● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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	8%
2	upc.aws.openrepository.com Internet	1%
3	docplayer.es Internet	1%
4	Universidad Politécnica de Madrid on 2024-05-10 Submitted works	<1%
5	hdl.handle.net Internet	<1%
6	idoc.pub Internet	<1%
7	m.inei.gob.pe Internet	<1%
8	coursehero.com Internet	<1%

9	repositorio.usil.edu.pe Internet	<1%
10	documents.mx Internet	<1%
11	repositorio.puce.edu.ec Internet	<1%
12	gestion.pe Internet	<1%
13	Bravo, Erika Fabiola Cabrejos Caverro, Ricardo Enrique Castillo Ruiz, ... Publication	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Vocatón 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 autoconocimiento para la elección de vocación, teniendo como población beneficiaria a alumnos de 5to de secundaria en 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 ayudar a adolescentes a encontrar su vocación a través de las inteligencias múltiples. Lo que hace único a nuestra solución es que ellos puedan experimentar en espacios seguros y no-convencionales para descubrir la habilidad que los hace únicos y así puedan aportar a la sociedad, se trata de un espacio físico diseñado subdividido en 8 áreas basados en las inteligencias múltiples de Gardner en las cuáles se brindarán experiencias interactivas referentes a cada una de ellas, contando además con un área de asistencia psicológica y asesorías a padres de familia para brindar más información acerca de este proceso. Por otro lado, se contará con la aplicación móvil que cumple función de herramienta analítica para averiguar la inteligencia más desarrollada del usuario mediante tres datos: el diario, donde se apuntará el día a día del usuario con la finalidad de identificar palabras claves repetidas para reconocer intereses y habilidades; el test de inteligencias múltiples, que contará con diversas pruebas para ver en que destaca el usuario; y, la geolocalización, que permitirá medir el tiempo de estadía en cada zona de la Vocatón (espacio físico). Este proyecto se conecta con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) de Educación de Calidad por acompañar a los jóvenes en el camino de la orientación vocacional y facilitando la adquisición de herramientas laborales y técnicas para poder insertarse en un futuro al mercado y acceder al empleo. Además, al ayudar a los jóvenes a tomar una decisión más consciente, se genera

una reducción en el gasto de recursos (materiales, tiempo, dinero, entre otros) al evitar un cambio de decisión futuro.

Para la experimentación se diseñaron prototipos digitales a manera de 3D y wireframes en alta fidelidad para mostrar los espacios, distribución y funcionamiento del lugar a los usuarios; y, en el caso de la aplicación, verificar la correcta usabilidad e interacción por parte del usuario. Todos los testeos se desarrollaron de forma virtual mediante la plataforma Zoom. Como resultados obtuvimos reacciones positivas tanto para el espacio físico como para la aplicación, obteniendo feedback para mejoras e implementaciones a futuro.

Se concluye que la solución propuesta puede aplicarse no solamente a adolescentes sino también a otros individuos que han pasado por dificultades para encontrar su vocación y se recomienda proyectarlo a nivel regional, brindar apoyo vocacional directamente en colegio y realizar un seguimiento a los usuarios que accedieron a los servicios completos para ver el impacto del proyecto en ellos.