

ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC



CREARTE

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

AUTOR(ES):

DANIELA PATRICIA DÁVILA MEDRANO

NAYELI MARGARITA CUSTODIO GARNIQUE

ASESOR(A)

IBARRA VARGAS SARA BEATRIZ
(<https://orcid.org/0000-0002-1819-059X>)

Lima - Perú
Año 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**CREARTE - P_INNOV - NAYELI MARGARI
TA CUSTODIO.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

1344 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

32 Pages

FECHA DE ENTREGA

Jul 11, 2024 6:13 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

6866 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.3MB

FECHA DEL INFORME

Jul 11, 2024 6:13 PM GMT-5**● 9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto CREARTE, tiene como objetivo abordar la baja autoestima en jóvenes de 17 a 22 años causada por las redes sociales. Esta iniciativa se enmarca en el área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar Social y la actividad económica de Salud Humana y Asistencia Social. Busca cerrar la brecha entre los jóvenes y la ayuda profesional, enfocándose específicamente en jóvenes de niveles socioeconómicos "A-B" que desean mejorar su autoestima, pero tienen prejuicios sobre los servicios psicológicos.

Los efectos adversos de las redes sociales en la autoestima de los jóvenes se han convertido en una preocupación significativa. El proyecto CREARTE se desarrolló para abordar este problema proporcionando un entorno de apoyo que fomente la búsqueda de ayuda psicológica sin prejuicios. El enfoque innovador del proyecto tiene como objetivo crear una experiencia positiva y atractiva para sus usuarios, aumentando su disposición a participar en actividades de autoayuda.

Para abordar el problema de manera creativa, el proyecto empleó metodologías de resolución de problemas utilizando principios de Design Thinking y Lean Startup. Estas metodologías enfatizan el diseño centrado en el usuario y la implementación rápida de soluciones innovadoras. Las herramientas clave incluyeron:

- Personas: Desarrollo de arquetipos y validación de perfiles de usuario.
- Mapa de Actores: Comprensión del contexto y el mercado.
- Mapa de Trayectoria: Esquema de la mecánica de interacción del usuario.
- Canvas de Propuesta de Valor: Consolidación del concepto innovador.
- Canvas de Modelo de Negocio: Asegurar la sostenibilidad de la propuesta.

La solución innovadora propuesta es un Centro de Autoestima para jóvenes, que ofrece una nueva experiencia para las consultas psicológicas (presenciales y virtuales). Los jóvenes pueden acceder a perfiles detallados de cada psicólogo, fomentando un "match" basado en intereses compartidos y empatía. Este proceso de emparejamiento, disponible tanto presencialmente como de manera virtual, tiene como objetivo construir confianza y comodidad entre el usuario y el especialista.

Se diseñó un prototipo de la interacción inicial del usuario para ayudar a los jóvenes a encontrar un especialista adecuado en el centro. Esto implicó la creación de un quiz que identifica inmediatamente el mejor match según la personalidad y los pasatiempos del usuario. El prototipo se probó digitalmente con jóvenes y sus familias, revelando que facilitó una introducción natural a los especialistas y hizo los servicios psicológicos más accesibles.

La solución propuesta rompe con éxito los prejuicios contra la asesoría psicológica y es predominantemente digital, lo que la convierte en una opción atractiva para los psicólogos que buscan conectarse de manera más efectiva con sus clientes. Se recomienda escalar el proyecto para servir como puente para profesionales de todo el mundo, ampliando su impacto y alcance.