

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE
LAUTREC”**



CLICKIN

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

AUTOR:

DANIELLA CUCULIZA VILLANES

<https://orcid.org/0009-0008-5940-9050>

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicaciones

AUTOR:

PATRICIA AYALA COCA

<https://orcid.org/0009-0000-4979-7581>

Asesor

PAOLA SANCHEZ MENDOZA

<https://orcid.org/0000-0003-3451-8310>

Lima - Perú

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

**ClickIn - T_INNOV - PATRICIA AYALA CO
CA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

12741 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

99 Pages

FECHA DE ENTREGA

Oct 2, 2024 9:24 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

71735 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.4MB

FECHA DEL INFORME

Oct 2, 2024 9:28 PM GMT-5**● 2% de similitud general**

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

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto trabajado ClickIn, nace como una respuesta innovadora a la necesidad actual de muchos jóvenes egresados a la hora de establecer conexiones y de acceder a oportunidades laborales en un mercado cada vez más competitivo. Con un enfoque al área estratégica “Competitividad y diversificación industrial”. Además, de las actividades económicas “Profesionales, científicas y técnicas” y “Enseñanza”, ClickIn aborda el desafío de facilitar el acceso de los egresados a redes de contactos laborales, junto a recursos educativos dinámicos que los ayudarán a ser más reconocidos en el mundo laboral.

Este proyecto se dirige a los jóvenes recién egresados en Lima Metropolitana, que están iniciando en el mercado laboral, ofreciéndoles una herramienta para navegar y desarrollarse con éxito.

Es esencial abordar este problema dado el desajuste o las demandas del mercado laboral, esto puede tener consecuencias sociales y económicas a largo plazo, como la desigualdad, la falta de crecimiento económico y la pérdida de talento. Al facilitar el acceso al empleo y al desarrollo profesional, ClickIn puede contribuir a reducir el desempleo juvenil, promover la movilidad social y fortalecer la economía del país al aprovechar el potencial de los jóvenes talentos.

ClickIn fue realizado gracias a la metodología Toulouse Thinking, caracterizado por su flexibilidad y enfoque colaborativo que permite recopilar la información necesaria, llegando a la solución innovadora. El proceso consta de cuatro etapas que fomentan el estudio, identificación de la problemática, generación de insights y exploración de diversas soluciones basándonos de una propuesta de valor, culminando con la finalización del proceso.

Dentro de esta metodología se ha trabajado con diversas herramientas que han sido de ayuda en cada etapa de la metodología aplicada, algunos de estos son: El mapa de problemas, el contexto DPESTA, mapa de actores, arquetipos, lienzo de propuesta de valor y lienzo de modelo de negocios. Todo con la ayuda de encuestas, entrevistas y talleres generativos y de validación, que han ayudado para una mayor indagación de la información.

La propuesta de valor consiste en una experiencia didáctica para los egresados, conectándolos con oportunidades y empresas líderes en su campo, mientras obtiene recursos para potenciar su perfil profesional. El valor que conlleva la propuesta es que este aplicativo ofrece una experiencia integral que no solo ayuda a encontrar empleo, sino que también impulsa hacia el éxito en tu carrera profesional. Se fomentará en los egresados la seguridad y confianza de formar parte de comunidades que conecta a los líderes profesionales con los egresados, en donde obtendrán beneficios al tener acceso a oportunidades laborales, aprendizaje mutuo y desarrollo profesional. ClickIn se asociará a los líderes profesionales más destacables de cada área, donde tendrán un gran papel dirigiendo talleres, webinars y eventos, brindando a los usuarios la oportunidad de aprender de expertos y recibir asesoramiento personalizado. Así también, en el aplicativo se verán diferentes apartados como el “perfil personal”, donde se podrá observar el CV, los puestos de empleo en los que el usuario postule y los cursos inscritos. El apartado de “red de contactos”, donde se tendrá acceso a grupos que se creen dentro comunidad, al igual de eventos organizados semanalmente y acceso a los contactos guardados. También se verá la sección del “mapa de empleos” un medio innovador para la búsqueda de empleo, eliminando los filtros de búsqueda generales. Por último, “talleres y cursos” en esta sección, el usuario tendrá acceso a ver el paquete de cursos y talleres tanto virtuales como presenciales. En el proceso, durante el planteamiento del proyecto se realizó diversas interacciones con el público objetivo central y directo. Primero se desarrolló encuestas y entrevistas, al igual que dos talleres generativos

donde se juntó un grupo de 10 egresados para contar sus experiencias y participar de las didácticas y preguntas realizadas.

Gracias a estas actividades se logró entender, cómo es que piensa el usuario y lo que se esperaba ver como solución para el proyecto de investigación. Para el prototipo se vio plataformas de búsqueda de empleos existentes, analizando qué funciones se deben de eliminar, emplear o mejorar. Con este proceso se dio origen una propuesta totalmente innovadora, con funciones que no se han visto, y eliminando los filtros de búsqueda de empleo (función que era el menos apoyado en este tipo de plataformas). Al finalizar de plantear la nueva propuesta se realizó otro taller dirigido a la validación de nuestro prototipo, para que los usuarios puedan probarla por primera vez.

En su totalidad, los resultados fueron positivos con sugerencias de gran valor. Donde expresaron su confianza y validación con respecto a la propuesta de solución expuesta. Se logró validar el 90% de la propuesta, ya que nuestro público objetivo pudo comprender el funcionamiento de nuestra aplicación “ClickIn” sin ningún problema, les agradó la innovación en los aspectos de la interfaz de este mismo, al igual que sus nuevas funcionalidades propuestas que marcan un valor agregado. El 10% se basó en sugerencias constructivas de mejora enfocadas en difusión y accesibilidad de la versión de pago.

Como conclusión, la plataforma interactiva “ClickIn” refuerza el hecho que no solo logra conectar con una comunidad de profesionales, sino que también cumple con el objetivo de guiar en el proceso de encontrar un empleo, desarrollando habilidades profesionales, una red de apoyo personalizada de cada especialización, con el fin de explorar varios aspectos en solo una plataforma y generar un perfil más capacitado y preparado para un próximo futuro laboral. En los próximos pasos se incluye un seguimiento continuo del desempeño en la plataforma, mediante la recolección de datos sobre la efectividad, la satisfacción del usuario y

las funciones ofrecidas, además de ver el impacto en la inserción laboral de los jóvenes egresados. Se plantea tener alianzas estratégicas con más empresas y profesionales de cada sector. Este proceso de escalado se llevará a cabo de manera gradual y planificada, con el objetivo de garantizar la sostenibilidad y crecimiento a largo plazo del proyecto. Finalmente, esta plataforma no resolverá completamente el problema al que nos enfrentamos del desempleo juvenil, si ofrecerá más oportunidades para conseguir un empleo, adquirir experiencia profesional y expandir su red de contactos.