



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

Bachiller en Marketing e Innovación

Bachiller en Dirección en Tecnologías de la Información

PRESENTADO POR:

Farfan Pillaca, Ivan Anthony – Diseño Estratégico e Innovación

López Falen, José Emilio – Marketing e innovación

Salazar Ninaquispe, Jimmy Robert – Dirección de Tecnologías de la Información

ASESOR

Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

LIMA, PERÚ

2025

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

MIEMBROS DEL JURADO (Mencionar en orden alfabético)

Barrantes Delgado, Maria Gracia

Lissa Vodanovic, Tomislav

Saco Vertiz Osterloh, Sandra Elizabeth

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Farfan Pillaca, Ivan Anthony identificado(a) con DNI N° 75826066 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar, identificado(a) con DNI N° 45144294, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2264-1186.

Yo, López Falen, José Emilio, identificado(a) con DNI N° 73570471, perteneciente al Programa de Marketing e Innovación siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar, identificado(a) con DNI N° 45144294, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2264-1186.

Yo, Salazar Ninaquispe, Jimmy Robert identificado(a) con DNI N° 74277613, perteneciente al Programa de Dirección de Tecnologías de la Información, siendo mi asesor el Sr. Ivan Ernesto, Quijano Aranibar, identificado(a) con DNI N° 45144294, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2264-1186.







DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Somos los autores del documento académico titulado, “Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025”.
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto, sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El asesor ha revisado minuciosamente el trabajo de investigación, incluyendo las citas a otros autores y las referencias bibliográficas. Este proceso se ha llevado a cabo cumpliendo con las pautas académicas y respetando las normas internacionales.
- d) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 24% de similitud.



e) Declaro conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha: 21, 07, 2025

Firmas de los autores

Nombres	Apellidos	Dni	Firma	Huella
Ivan Anthony	Farfan Pillaca	75826066		
José Emilio	López Falen	73570471		
Jimmy Robert	Salazar Ninaquispe	74277613		

Firma del asesor

Nombres	Apellidos	Dni	Firma	Huella
Ivan Ernesto	Quijano Aranibar	45144294		

ÍNDICE TEMÁTICO

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	2
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	3
ÍNDICE TEMÁTICO	5
ÍNDICE DE TABLAS	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
RESUMEN.....	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN.....	14
I. INFORMACIÓN GENERAL.....	16
1.1. Título del Proyecto	16
1.2. Área Estratégica de Desarrollo prioritario.....	16
1.3. Actividad Económica en la que se Aplicaría la Innovación o Investigación Aplicada	16
16	
1.4. Localización o Alcance de la Solución.....	17
II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN.....	18
2.1. Planteamiento del problema.....	18
2.1.1. Problemas de investigación	18
2.2. Justificación	18
2.2.1. Justificación Teórica	18
2.2.2. Justificación Metodológica	19
2.2.3. Justificación Práctica	20
2.3. Marco Referencial.....	21
2.3.1. Antecedentes de Investigación	21
2.3.2. Marco Teórico	26
2.4. Resumen ejecutivo.....	45

2.5. Características técnicas o atributos del proyecto.....	46
2.6. Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas	47
2.7. Objetivo general y específicos: propósito del proyecto	47
2.7.1. Objetivo general	47
2.7.2. Objetivos específicos	47
2.8. Componente del proyecto	48
2.9. Resultados generales: componente del proyecto	49
2.10. Plan de Actividades del Proyecto	50
2.11. Metodología del Proyecto: Diseños Experimentales, Sistemas de Registros, Técnicas a Utilizar, Factores y Variables a Estudiar	50
2.11.1. Hipótesis de Investigación	50
Hipótesis General. Dado que se trata de un estudio de tipo descriptivo, esta investigación no contempla la formulación de hipótesis, ya que no se pretende establecer vínculos causales ni correlaciones entre variables.....	51
Hipótesis Específicas. Al ser una investigación de carácter descriptivo, no es necesario plantear hipótesis, pues el objetivo no está orientado a analizar relaciones ni efectos entre las variables consideradas.....	51
2.11.2. Operacionalización de variables	51
Variable 1: Propuesta de Implementación de la Plataforma Web WuffWork.	51
2.11.3. Enfoque de investigación	52
2.11.4. Tipo de investigación	52
2.11.5. Diseño de investigación	53
2.11.6. Niveles de investigación	53
2.11.7. Población	53

2.11.8. Muestreo y muestra.....	53
2.11.9. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
III. ESTIMACIÓN DEL COSTO DEL PROYECTO.....	57
3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación	57
IV. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	59
4.1. Análisis de resultados descriptivos cuantitativos	59
4.2. Análisis de resultados descriptivos cualitativos	82
V. SUSTENTO DEL MERCADO.....	89
5.1. Alcance esperado del mercado	89
5.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio de forma de comercialización innovadora	90
5.3. Descripción de la propuesta de innovación o del modelo de negocio.....	91
5.3.1. Diagnóstico situacional.....	91
5.3.2. Propuesta de valor	93
5.3.3. Fuentes de ingresos.....	93
5.3.4. Canales de distribución	94
5.3.5. Estratega de penetración en el mercado	94
5.3.6. Actividades productivas propias y externas	95
5.3.7. Alianzas.....	96
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	97
6.1. Conclusiones	97
6.1.1. Conclusiones generales.....	97
6.1.2. Conclusiones específicas	97
6.2. Recomendaciones	98
6.2.1. Recomendación general	98

6.2.2. Recomendaciones específicas	98
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100
VIII. ANEXOS	110
8.1. Informe Turnitin	110
8.2. Reporte de impacto y resultados	111
8.3. Matriz de consistencia	113
8.4. Matriz de operacionalización de variables	115
8.5. Instrumentos de recolección de datos	118
8.6. Validación de expertos si aplica	120
8.7. Otros que se consideren pertinentes	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	46
Tabla 2	47
Tabla 3	56
Tabla 4	57
Tabla 5	59
Tabla 6	60
Tabla 7	61
Tabla 8	62
Tabla 9	63
Tabla 10.....	65
Tabla 11.....	66
Tabla 12.....	67
Tabla 13.....	68
Tabla 14.....	69
Tabla 15.....	70
Tabla 16.....	72
Tabla 17.....	73
Tabla 18.....	74
Tabla 19.....	75
Tabla 20.....	76
Tabla 21.....	77
Tabla 22.....	78
Tabla 23.....	80
Tabla 24.....	81
Tabla 25.....	82
Tabla 26.....	82

Tabla 27.....	83
Tabla 28.....	83
Tabla 29.....	84
Tabla 30.....	85
Tabla 31.....	86
Tabla 32.....	86
Tabla 33.....	87
Tabla 34.....	87
Tabla 35.....	90
Tabla 36.....	91
Tabla 37.....	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	59
Figura 2.	60
Figura 3.	61
Figura 4.	62
Figura 5.	64
Figura 6.	65
Figura 7.	66
Figura 8.	67
Figura 9.	69
Figura 10.	70
Figura 11.	71
Figura 12.	72
Figura 13.	73
Figura 14.	74
Figura 15.	75
Figura 16.	77
Figura 17.	78
Figura 18.	79
Figura 19.	80
Figura 20.	81
Figura 21.	84
Figura 22.	87

RESUMEN

Introducción. La presente investigación nace en respuesta al creciente desempleo juvenil y la falta de oportunidades laborales formales para jóvenes en situación de informalidad laboral dentro del distrito de Miraflores, 2025. **Objetivo.** Conocer si es viable la Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork, para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers del distrito de Miraflores. **Metodología.** El estudio adopta un enfoque mixto, no experimental de corte transversal y de tipo aplicada. Se diseñó y aplicó una encuesta estructurada a una muestra de 50 jóvenes entre 18 y 28 años que actualmente ofrecen servicios de paseadores de perros. Asimismo, se trianguló los datos por medio de entrevistas dirigidas a veterinarios gracias a su experiencia dentro del rubro de las mascotas. **Resultados.** Los resultados evidencian que la mayoría de los jóvenes carecen de herramientas tecnológicas que puedan respaldar su trabajo y visibilicen su perfil profesional, además de enfrentar desconfianza por parte de potenciales clientes. También, se identificó una alta disposición a usar plataformas que ofrezcan mayor seguridad, exposición y facilidad para conseguir clientes. **Propuesta de implementación.** Consiste en el desarrollo de la propuesta de la plataforma Web WuffWork de naturaleza funcional e intuitiva que integre perfiles verificados, sistemas de reputación por calificaciones, mapas de ubicación de paseos, filtros por zonas y horarios. Además de un módulo educativo básico en buenas prácticas del cuidado canino y atención al cliente. **Conclusión.** Se concluye que la Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork sí es viable para promover la empleabilidad de jóvenes paseadores de perros en Miraflores, año 2025. El trabajo de campo mostró una actitud favorable hacia el uso de herramientas digitales por parte de jóvenes y dueños de mascotas, valorando especialmente la facilidad de uso, la confianza en el sistema y el acceso a nuevas oportunidades laborales. Estos resultados respaldan la relevancia y aplicabilidad de la propuesta.

Palabras clave: Dog walkers, Empleabilidad, Informalidad laboral, Juventud, Plataforma web, Tecnología.

ABSTRACT

Introduction. The present research was born in response to the growing youth unemployment and the lack of formal job opportunities for young people in informal labor situations within the district of Miraflores, 2025. **Objective.** To find out if the proposed implementation of a WuffWork web platform to promote the employability of young dog walkers in the district of Miraflores is feasible. **Methodology.** The study adopts a mixed, non-experimental, cross-sectional and applied approach. A structured survey was designed and applied to a sample of 50 young people between 18 and 28 years old who currently offer dog walking services. The data were also triangulated by means of interviews with veterinarians due to their experience in the pet industry. **Results.** The results show that most of the young people lack technological tools to support their work and make their professional profile visible, in addition to facing mistrust from potential clients. Also, a high willingness to use platforms that offer greater security, exposure and ease of obtaining clients was identified. **Implementation proposal.** It consists of the development of the proposed WuffWork web platform of a functional and intuitive nature that integrates verified profiles, reputation systems by ratings, location maps of rides, filters by zones and schedules. In addition to a basic educational module on good canine care practices and customer service. **Conclusion.** It is concluded that the proposed implementation of the WuffWork web platform is viable to promote the employability of young dog walkers in Miraflores, year 2025. The fieldwork showed a favorable attitude towards the use of digital tools by young people and pet owners, especially valuing the ease of use, confidence in the system and access to new job opportunities. These results support the relevance and applicability of the proposal.

Keywords: Dog walkers, Employability, Labor informality, Youth, Web platform, Technology.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el acceso al mercado laboral por parte de los jóvenes se ha visto condicionado por diversas dificultades, especialmente en un contexto marcado por el predominio del empleo informal, la escasez de trabajos con condiciones adecuadas y la creciente digitalización de los servicios. Ante este escenario, muchos optan por ofrecer servicios independientes como el paseo de mascotas, una actividad que se ha convertido en una alternativa recurrente de generación de ingresos. No obstante, a pesar de la alta demanda que se presenta en distritos como Miraflores, este trabajo aún tiene algunas carencias a nivel formal que permitan poder dar validación a la experiencia de los jóvenes que brindan este servicio, así mismo, poder dar seguridad a los clientes y poco a poco fomentar el crecimiento a nivel profesional de esta actividad.

Es en este contexto en donde las plataformas digitales se presentan como una importante herramienta para fomentar y facilitar la conexión entre quienes ofrecen este servicio con las personas que lo necesitan. Estas tecnologías no solo permiten que los jóvenes *dog walkers* puedan crear perfiles para presentarse, acceder a contacto con clientes y recibir *feedback*, sino que también le dan una identidad y reputación a nivel laboral. Está demostrado por diversos estudios que el uso de estas plataformas no solo aumenta la visibilidad de los trabajadores, sino que fomenta la empleabilidad de los mismos al complementarse estos con formaciones y consejos para la autogestión.

Para responder a la problemática planteada previamente, la presente investigación propone la implementación de la plataforma Web WuffWork, que se enfoca principalmente en promover la empleabilidad de jóvenes *dog walkers* en el distrito de Miraflores durante el año 2025. Este estudio busca dar solución a la necesidad concreta de contar con un canal digital que permita dar visibilidad a los jóvenes *dog walkers* y generar oportunidades de trabajo de calidad.

Por todo lo mencionado, se busca conocer si es viable la Propuesta de Implementación de la Plataforma Web WuffWork para Promover la Empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el Distrito de Miraflores. Año 2025.

Por lo tanto, la presente investigación se encuentra estructurada en cinco capítulos:

En el capítulo I, se presenta la información general que sirve de contexto para realizar el estudio, así como para entender la problemática del mismo. De la misma manera, se define el área estratégica de desarrollo, la actividad económica vinculada al servicio prestado y se delimita el alcance de la solución propuesta.

En el capítulo II, se desarrolla el marco de referencia de la investigación en donde se mencionan los antecedentes, el marco teórico, la justificación del estudio, objetivos de la investigación, así como el enfoque metodológico por el que se optó, la población y muestra y los instrumentos aplicados para lograr la recolección de datos.

En el capítulo III, se detalla la estimación económica para la futura implementación del proyecto, dentro de esta, identificamos los recursos identificados divididos en categorías como: bienes tecnológicos, servicios especializados y aspectos administrativos.

En el capítulo IV, se encuentra el análisis de resultados obtenidos a partir aplicar un tratamiento estadístico a todos los datos recolectados en el proceso, permitiendo así la posibilidad de interpretar qué tal viable es la propuesta planteada desde las dimensiones clave de la misma.

En el capítulo V, se detalla la sustentación de mercado en donde se examina el contexto competitivo, el público objetivo y donde se expone la propuesta de valor, así como donde se consideran estrategias aplicables como son las alianzas, difusión y fidelización de clientes.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones propias del estudio, esto acompañado con las referencias empleadas y anexos correspondientes, dentro de

los cuales se detallan los instrumentos contruidos y validados por expertos que permitieron alcanzar los objetivos establecidos en la investigación.

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título del Proyecto

Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.

1.2. Área Estratégica de Desarrollo prioritario

El área estratégica de desarrollo prioritario se enmarca en la línea de investigación “Aplicaciones Tecnológicas y Transformación Digital”, porque el proyecto busca implementar una solución tecnológica mediante una plataforma web que mejore los procesos de conexión entre jóvenes paseadores de perros y personas que requieran este servicio, utilizando tecnologías digitales que optimizan el acceso, la visibilidad profesional y la gestión del servicio.

1.3. Actividad Económica en la que se Aplicaría la Innovación o Investigación Aplicada

El presente estudio se desarrolla en el contexto de la actividad económica vinculada a la prestación de servicios personales como lo es el cuidado de mascotas, especialmente en contextos urbanos como Miraflores, donde existe alta demanda de servicios para mascotas.

En los últimos años, tras el impacto de la pandemia COVID-19, hubo un gran cambio en la forma en que muchos servicios personales se ofrecían debido a la necesidad de mantener contacto e interacción con clientes. Este fenómeno ha acelerado el autoempleo juvenil e informal. Según Wong (2022), la digitalización del mercado

laboral ha transformado el trabajo y aumentado la precariedad para los informales y los jóvenes. O’Higgins (2022), hace énfasis en que, sin las políticas adecuadas posterior a la digitalización impulsada durante la pandemia, existe un riesgo aumentado para el desempleo juvenil. En cuanto a cuidados y servicios relacionados con mascotas, van der Linden et al. (2022), documentan el crecimiento del uso de tecnologías digitales en el paseo de perros que facilitan su cuidado a través de plataformas.

Por lo tanto, este fenómeno brinda un respaldo relevante para investigar cómo fortalecer la empleabilidad de jóvenes dog walkers mediante una plataforma web. Es importante en consideración al ámbito urbano miraflorentino donde existe una creciente demanda por digitalización en servicios hacia mascotas.

1.4. Localización o Alcance de la Solución

El presente proyecto plantea la Propuesta de implementación de la plataforma web WuffWork con el objetivo de mejorar la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers, mediante la visibilización y profesionalización del servicio de paseo de perros, en el distrito de Miraflores.

El estudio está dirigido a jóvenes Dog Walkers entre 18 y 25 años del distrito de Miraflores, durante el año 2025. Esta propuesta tiene un alcance local y se desarrolla específicamente en el distrito de Miraflores en el mismo periodo. En tanto, se espera con ello promover la empleabilidad de jóvenes dog walkers, facilitar los servicios para mascotas y fortalecer la economía urbana mediante la digitalización.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN

2.1. Planteamiento del problema

2.1.1. *Problemas de investigación*

Problema General. ¿Es viable la Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores? ¿Año 2025?

Problemas Específicos. Los principales problemas específicos son:

¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar las habilidades técnicas de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?

¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para desarrollar la formación y capacitación de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?

¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar el acceso a oportunidades laborales de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?

2.2. Justificación

2.2.1. *Justificación Teórica*

La presente investigación se basa en la necesidad de implementar herramientas digitales que promuevan la empleabilidad de jóvenes que desempeñan actividades de paseo de perros en el distrito de Miraflores. En un contexto donde muchos jóvenes enfrentan dificultades para acceder a empleos formales, como la falta de experiencia certificada, la escasa visibilidad profesional o el limitado acceso a redes de contacto las plataformas web surgen como una alternativa eficaz para visibilizar sus servicios, construir reputación laboral y conectar con potenciales clientes de forma rápida y segura.

Si bien existen estudios previos sobre empleo juvenil y transformación digital, aún se ha explorado poco cómo estas herramientas pueden potenciar la empleabilidad en

actividades informales como el paseo de perros. Este sector, aunque tradicionalmente subestimado, cumple un rol creciente dentro de las economías urbanas, especialmente en distritos como Miraflores, donde el cuidado de mascotas tiene alta demanda.

En un sentido similar, Hsieh et al. (2023), examinaron el entorno laboral de jóvenes en plataformas online, llegando a la conclusión de que dichas herramientas tienen el potencial de fomentar la independencia y las perspectivas laborales de este colectivo, siempre que su diseño ponga el foco en las carencias personales y el confort en el trabajo. Aunque su estudio se centró en trabajadores de reparto, sus resultados muestran claramente cómo la utilización de plataformas online es capaz de consolidar las opciones laborales de los jóvenes al hacerlos más visibles, dar un carácter más profesional a sus servicios y simplificar el acceso a opciones que, de otra manera, serían escasas.

Por ello, esta investigación propone una plataforma web diseñada específicamente para jóvenes dog walkers, que no solo funcione como medio de promoción y contacto con clientes, sino que además contribuya al desarrollo de habilidades digitales, gestión de servicios y generación de ingresos sostenibles. Impulsar su empleabilidad a través de una solución digital permite atender una necesidad real del mercado, al mismo tiempo que se fomenta el emprendimiento juvenil, la formalización progresiva del servicio y la dinamización del empleo local en Miraflores.

2.2.2. Justificación Metodológica

Para la presente investigación se emplea un enfoque metodológico cuantitativo con un diseño no experimental de corte transversal. Se diseñó el cuestionario para medir las variables en estudio. Asimismo, se ha validado por la modalidad por juicios de expertos y ha pasado por la confiabilidad. Este será aplicado a jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores

Las preguntas del cuestionario están orientadas a identificar, por un lado, qué aspectos valoran más los jóvenes Dog Walkers de la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork, que promueva su empleabilidad, como la facilidad de uso, la visibilidad de su perfil, las funciones de geolocalización, la posibilidad de recibir valoraciones y gestionar sus servicios. Por otro lado, se encuestó a personas con mascotas sobre su disposición a contratar paseadores mediante una plataforma digital, qué elementos generarían mayor confianza (por ejemplo, reseñas, certificaciones, ubicación en tiempo real), y qué funcionalidades considerarían indispensables para utilizar este tipo de servicio.

Por todo lo mencionado, se han diseñado dos instrumentos de recolección de datos diferenciados, dirigidos específicamente a cada grupo objetivo, y contruidos para medir de forma adecuada las variables plataforma web y empleabilidad. Esta estrategia metodológica permitirá evaluar si la propuesta resulta útil y viable en el distrito de Miraflores, así como identificar qué características debería priorizar la plataforma para satisfacer las expectativas y necesidades reales tanto de los prestadores del servicio como de los usuarios finales. Además, los instrumentos podrán ser aplicados o adaptados en investigaciones futuras con públicos y contextos similares.

2.2.3. Justificación Práctica

En estos tiempos, los jóvenes Dog Walkers se enfrentan a ciertas dificultades, en especial la dificultad para mejorar su nivel de empleabilidad, esto debido a la falta de mecanismos formales para poder ofertar sus servicios, aumentar el nivel de confianza que proyectan en los clientes y resaltar sus competencias. Es por eso que se presenta la Propuesta de implementación de una plataforma Web que permita aumentar la visibilidad de los Dog Walkers así como sus habilidades en el cuidado y paseo de mascotas, facilitando de esta forma el contacto con potenciales clientes y mejorando su

empleabilidad en el distrito de Miraflores, en donde la demanda por estos servicios va en notable aumento.

Esta plataforma estará diseñada para que los dog walkers puedan contar con perfiles de carácter profesional, puedan mostrar sus tarifas y disponibilidad, así como recibir el feedback pertinente. Esto permitirá fortalecer la imagen profesional que proyectan a los demás, así como mejorar su empleabilidad incrementando sus ingresos de forma confiable y segura. Este sistema no solo beneficiaría a los jóvenes trabajadores, sino también a los dueños de mascotas, quienes tendrán acceso a un servicio más formalizado, con mayor trazabilidad y criterios de confianza. De este modo, se promueve una solución tecnológica que fomenta la inclusión digital, la formalización progresiva del trabajo independiente y el desarrollo económico local, contribuyendo a una Miraflores más conectada, segura y con mayores oportunidades para su juventud.

2.3. Marco Referencial

2.3.1. *Antecedentes de Investigación*

Antecedentes Nacionales. A continuación, se exhiben los antecedentes nacionales más significativos para la presente investigación:

Rafael (2024), en su tesis presentada en la Universidad Católica Sedes Sapientiae, lleva por nombre “*Factores que influyen en la empleabilidad de jóvenes de 15 a 29 años de edad en el Perú, 2023*”, se planteó como objetivo del presente trabajo de investigación, el analizar los factores como educación, la experiencia y las competencias tecnológicas que inciden en la empleabilidad de los jóvenes para que puedan insertarse en el mercado laboral. Se planteó como objetivo analizar cómo aspectos como la educación, la experiencia laboral y las competencias tecnológicas inciden en la capacidad

de inserción laboral de los jóvenes en el país. Por ello en su metodología, se empleó una metodología cuantitativa con enfoque transversal, no experimental y de tipo causal explicativo, utilizando como fuente de datos la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH), del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), y llegó a la conclusión que el fomento de una educación inclusiva y de calidad, en concordancia con el objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4, así como la garantía de un acceso equitativo a oportunidades laborales (ODS 8), son elementos clave para avanzar hacia un empleo decente para la juventud peruana.

Atauqui Loa et al. (2024), en su trabajo de investigación “Propuesta de un programa de habilidades blandas para mejorar la empleabilidad de los futuros egresados de Ingeniería Industrial en una Universidad Privada Peruana”, tiene como objetivo establecido, el proporcionar las herramientas necesarias para aumentar la empleabilidad de los futuros egresados. La metodología de la investigación fue de enfoque mixto, buscó conocer la percepción de 148 estudiantes de último ciclo de Ingeniería Industrial y expertos en Recursos Humanos sobre su preparación para el entorno laboral. Se llegó a aplicar entrevistas con un cuestionario estructurado a los especialistas, permitiendo contrastar diversas expectativas estudiantiles con demandas del mercado. A partir de los hallazgos se llegó a la conclusión que la investigación evidenció que muchos estudiantes de Ingeniería Industrial no cuentan con las habilidades blandas que hoy exige el mercado laboral. Para entender mejor esta disparidad, se llegó a entrevistar a expertos, quienes coincidieron en que tener diversas habilidades de ese tipo son fundamentales. En base a estos hallazgos, se diseñó un programa especialmente dirigido a estudiantes que están por egresar, con el fin de ayudarlos a desarrollar estas habilidades y mejorar sus oportunidades de conseguir empleo y adaptarse con éxito al mundo profesional.

Brousset López et al. (2022), estudiantes de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), desarrollaron la investigación titulada “*EmpleaT: plataforma web para aumentar tu empleabilidad*”, con el objetivo de crear una solución digital que ayude a

estudiantes universitarios de entre 18 y 25 años a mejorar su perfil profesional mediante cursos y asesorías personalizadas. La metodología empleada fue de tipo aplicada, con diseño de validación de modelo de negocio y técnicas cualitativas como entrevistas a profundidad y experimentos tipo *concierge*. Los resultados evidenciaron que los estudiantes carecen de herramientas prácticas para destacar en procesos de selección y valoran el acompañamiento formativo para optimizar su currículum y desempeño en entrevistas. En conclusión, la plataforma Propuesta demostró ser viable y necesaria, ya que atendió una necesidad real del público objetivo y fue bien recibida durante las pruebas de validación.

Candamo Pajuelo (2020), en su tesis titulada como *“La generación Z y sus decisiones sobre empleabilidad en el mercado de trabajo. Estudio de casos: 2018-2019”*, el objetivo de la investigación consiste en proponer recomendaciones sobre empleabilidad para la generación Z en función de las expectativas de las estudiantes del colegio I.E.P. El Buen Pastor y la I.E. Javier Heraud, 2020. Para la metodología de investigación, se optó por el diseño descriptivo/exploratorio de tipo transversal descriptivo, por el hecho de describir las variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. En conclusión, el estudio permitió confirmar que la investigación mostró que la mayoría de estudiantes de secundaria desean seguir una carrera universitaria, aunque muchas aún no cuentan con información suficiente sobre el mercado laboral y eligen su carrera principalmente por motivos económicos o demanda. Si bien reconocen que existe discriminación de género en el trabajo, se sienten capaces y optimistas de alcanzar cargos importantes, incluso en áreas consideradas tradicionalmente masculinas. También identifican barreras como la diferencia salarial y el tener familia, pero no ven el género como un obstáculo decisivo para lograr sus metas profesionales.

Antecedentes Internacionales. A continuación, se exhiben los antecedentes internacionales más significativos para la presente investigación:

Conovalciuc Ciburciu (2024), en su tesis de la Universidad de Valladolid, titulada “*El impacto de las Redes Sociales en la empleabilidad de jóvenes universitarios en Castilla y León*”, tiene por objetivo general de esta investigación consiste en analizar el impacto de las redes sociales en el acceso al empleo juvenil en empresas del ámbito económico de Castilla y León. En cuanto a su metodología, se utilizó herramientas de investigación tanto cuantitativas como cualitativas. Se concluye que las redes sociales han transformado significativamente la búsqueda de empleo juvenil, facilitando el acceso a oportunidades laborales y permitiendo a los jóvenes mejorar su visibilidad profesional. Plataformas como LinkedIn e Instagram destacan como herramientas clave en la contratación, aunque también representan riesgos si no se gestionan adecuadamente. Los jóvenes de Castilla y León demuestran un uso estratégico de estas redes para contactar con empresas y mostrar sus perfiles laborales.

García Barros y Torres Berbesi (2022), egresados de la Universidad Francisco de Paula Santander (Colombia), desarrollaron el trabajo titulado “*Empleabilidad de profesionales en materia de Seguridad y Salud en el Trabajo en Colombia*”, cuyo objetivo principal fue analizar la empleabilidad de los egresados de este programa académico a partir de los datos registrados en plataformas oficiales del Ministerio de Educación Nacional. Para ello, emplearon una metodología mixta, con revisión documental y análisis de datos secundarios provenientes del Observatorio Laboral para la Educación (OLE), el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES) y el DANE. Como resultado, identificaron que un número significativo de egresados no se encuentra laborando en el área para la cual se formaron, y que muchos enfrentan barreras vinculadas a la falta de información sobre el mercado laboral. Finalmente, concluyeron que es fundamental que las universidades cuenten con datos actualizados sobre la

situación laboral de sus egresados para mejorar su oferta académica y fortalecer el perfil de empleabilidad de sus estudiantes.

Ninasunta Toapanta y Pisco Zamora (2021), de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Extensión La Maná, desarrollaron un proyecto titulado “Desarrollo de una plataforma web para la gestión de ofertas laborales a beneficio de los profesionales de la Universidad técnica de Cotopaxi Extensión La Maná”. El objetivo principal fue crear un sistema que facilitara la publicación de vacantes por parte de las empresas y permitiera a los profesionales gestionar sus perfiles laborales de manera dinámica. Para ello, utilizaron una metodología de investigación cualitativa aplicada, combinando investigación documental y de campo, e implementaron la metodología ágil Scrum para el desarrollo del software con tecnologías como PHP y MySQL. Como resultado, lograron una plataforma funcional y segura que garantiza el acceso restringido de los usuarios, permitiendo optimizar la conexión entre profesionales y empleadores. A modo de cierre, el uso de metodologías ágiles junto con el análisis de necesidades de los usuarios ha permitido construir una herramienta adecuada, que responde a las demandas específicas de la comunidad universitaria, llegando a mejorar significativamente el proceso de búsqueda y acceso a puestos de trabajo.

Lenzi (2023), de la Universidad de València, desarrolló una investigación titulada “Plataformas digitales y empleo doméstico en España: ¿una oportunidad para el trabajo decente?” teniendo el objetivo de analizar el posible impacto que tienen las plataformas digitales en los trabajos domésticos que por lo general se manejan precariamente. Para lograrlo, se basó en un análisis documental y de campo, analizando las plataformas más conocidas de España, cómo funcionan y las implicancias jurídicas que implican. Como resultado de esta investigación, se identificó una creciente de plataformas bajo demanda que si bien mejoran la empleabilidad, también generan situaciones de desprotección laboral, ambigüedad jurídica y posibles fraudes normativos. Lenzi, concluye advirtiendo que estas plataformas, lejos de dar una garantía de obtener un trabajo decente, pueden

reforzar la precariedad del sector por lo que es muy importante su pronta regulación y supervisión.

2.3.2. *Marco Teórico*

Plataforma Web. En los últimos tiempos, las plataformas web se han vuelto una herramienta clave en cuanto a transformación digital ya que permite que las personas, organizaciones e instituciones puedan interactuar en tiempo real entre sí, todo mediante internet. Esto facilita el intercambio de información importante, así como la contratación de servicios. Según Hötte et al. (2023), estas tecnologías no solo implican la generación de nuevas oportunidades de empleo, sino que también acrecientan la necesidad de aplicar políticas activas de formación y capacitación, ya que implica la creación de nuevos trabajos en donde lo digital es el centro. Por la parte regional Huepe (2024), menciona que la economía de plataformas digitales ha crecido de manera importante, sobre todo en sectores como el cuidado personal y los servicios a domicilio, lo cual sin duda es una oportunidad para los jóvenes, no obstante, también se presentan desafíos relacionados con la informalidad y regulación laboral.

Por otro lado, Flores-Saviaga et al. (2020), comentan los beneficios que brindan las plataformas digitales a los jóvenes trabajadores como la posibilidad de tener autonomía y flexibilidad siendo los más beneficiados aquellos que laboran en sectores fuera de lo tradicional o desde lugares con menor acceso formal. No obstante, también señalan que existen obstáculos como la falta de formación técnica, problemas de conectividad y la carencia de sistemas de protección social adecuados. Estos hallazgos subrayan la importancia de las plataformas web como herramientas para impulsar la empleabilidad juvenil, particularmente en trabajos independientes como el cuidado y paseo de mascotas, ya que estas tecnologías ayudan a dar mayor visibilidad a los servicios, organizar la oferta laboral y fomentar la profesionalización de quienes las utilizan.

Definición De Plataforma Web. Una plataforma web es un sistema digital que funciona a través de internet y permite realizar actividades de forma remota, como gestionar información, interactuar con usuarios y ofrecer servicios o contenidos. Según Sun et al. (2016), una IT-platform se define como una infraestructura de software flexible que facilita la interacción entre módulos y usuarios, sirviendo como base tecnológica para diversos servicios. En el ámbito de los negocios, Boudreau y Hagiu (2009, citado por Bartelheimer et al. 2022), describen las plataformas digitales como diversos conjuntos de recursos conectados que permiten interacciones entre diferentes actores que a su vez generan valor económico.

A diferencia de los sitios web tradicionales que solo ofrecen información, las plataformas web fomentan la participación activa de los usuarios, permitiendo el registro, la actualización de datos, la ejecución de operaciones y la recepción de retroalimentación en tiempo real. De acuerdo con este enfoque, Cabero-Almenara et al. (2020), destacan que los entornos virtuales integrados facilitan la interacción educativa y la personalización del aprendizaje, adaptándose eficazmente a las necesidades de los usuarios.

Evolución Del Concepto. Originalmente, los sistemas web se utilizaban principalmente para compartir información de manera unidireccional, lo que se conoce como Web 1.0. Más adelante, con la llegada de la Web 2.0, se produjo un cambio importante al permitir que los usuarios participaran activamente mediante la creación de contenidos colaborativos y el uso de redes sociales. Actualmente, las plataformas web han evolucionado de tal manera que ahora incorporan tecnologías avanzadas como inteligencia artificial, recomendaciones personalizadas y servicios en tiempo real, convirtiéndose así en herramientas clave para actividades complejas como la búsqueda de empleo, la formación y la gestión de recursos humanos. Según Fan et al. (2023), la

transición hacia la Web 3.0 introduce elementos como inteligencia semántica, descentralización e interoperabilidad, transformando la manera en que los usuarios interactúan con las organizaciones.

Tipos De Plataforma Web. Existen diversos tipos de plataformas digitales que se pueden clasificar según su propósito. Algunas están diseñadas para el comercio electrónico, otras para la educación en línea (e-learning), la salud digital (e-health) o para facilitar la empleabilidad a través de sistemas que conectan a trabajadores con empleadores (job matching platforms). Estas últimas suelen ofrecer herramientas como la subida de currículums, pruebas de orientación laboral, publicación de ofertas de empleo y servicios de asesoramiento profesional (Organización Internacional del Trabajo, 2021).

Características Clave de una Plataforma Web. Las plataformas web deben cumplir con principios de diseño funcional y social que les permitan ser útiles, sostenibles y accesibles. Entre sus características más relevantes se encuentran la accesibilidad, la interactividad y la seguridad.

Accesibilidad. Una plataforma debe ser accesible para cualquier persona, independientemente de su nivel socioeconómico, capacidades físicas o habilidades digitales. Esto significa ser compatible con dispositivos móviles de baja gama, ofrecer interfaces intuitivas y funcionar adecuadamente con conexiones lentas o limitadas. Según Hostetler et al. (2022), los sistemas que implementan las WCAG mejoran significativamente el acceso inclusivo, especialmente para usuarios con discapacidades o banda ancha limitada, sin sacrificar la funcionalidad general del sitio.

Interactividad. La interactividad va más allá de la consulta de contenido: permite la creación y modificación activa de información, la personalización de respuestas y participación en entornos digitales. Mercado Borja et al. (2019), en su análisis de diversos entornos educativos, identificaron que la interacción mejora el éxito en el ámbito formativo, lo que está directamente relacionado a plataformas enfocadas en la empleabilidad juvenil.

Seguridad y Protección de Datos. El manejo de datos personales necesita la implementación de normas y tecnologías que aseguren un manejo responsable de la información almacenada. Esto para poder garantizar cosas esenciales como la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la misma (Zarate Rojas, 2020). En la misma línea, herramientas como TableGuard utilizan técnicas como la ofuscación de datos sensibles, permitiendo compartir únicamente información general o no crítica. Este método asegura que el procesamiento de datos se mantenga sin comprometer la privacidad de los usuarios, lo cual es especialmente importante en plataformas digitales (Sharma & Deshmukh, 2024).

Componentes Técnicos De Una Plataforma Web. Hoy en día es común que las empresas de software utilicen una arquitectura basada en microservicios, ya que estos son escalables y brindan orden para el equipo de desarrollo. Aun así, muchas otras empresas siguen usando un frontend monolito, reduciendo la escalabilidad y dificultando la gestión del proyecto. Frente a esta situación, la transición hacia arquitecturas de micro frontends permite dividir la capa de presentación en módulos pequeños e independientes, los cuales pueden desarrollarse, desplegarse y mantenerse por separado, aunque manteniéndose integrados con los servicios del backend. Esta estrategia reduce la

complejidad del sistema, mejora la mantenibilidad y conserva un alto rendimiento en entornos de gran escala (Kroiß, 2021). En esta misma línea, Nishizu y Kamina (2022), destacan que los micro frontends constituyen una arquitectura emergente que integra múltiples aplicaciones frontend construidas de forma independiente. Para garantizar una estructura por componentes y un flujo de datos eficiente entre componentes, los autores proponen el uso de Web Components combinados con programación reactiva basada en señales, lo cual favorece una comunicación declarativa y un diseño más escalable y sostenible en sistemas complejos.

Frontend o Interfaz de Usuario. Actualmente, muchas empresas de desarrollo de software optan por arquitecturas frontend ligeras y modulares, como los micro frontends y las Progressive Web Apps (PWA), con el objetivo de mejorar la accesibilidad en dispositivos móviles que presentan limitaciones de conectividad. Este tipo de interfaces visuales contribuye a optimizar el consumo de datos, acelerar los tiempos de carga y ofrecer una experiencia de uso más inclusiva, especialmente para personas con baja alfabetización digital o en contextos de vulnerabilidad (Krishnamoorthy, 2025). En este sentido, Roumeliotis y Tselikas (2022), resaltan que las PWA también presentan ventajas significativas en materia de accesibilidad para personas con discapacidad, al incorporar tecnologías como service workers y garantizar compatibilidad con lectores de pantalla. Esto permite el desarrollo de interfaces responsive, intuitivas y accesibles para una mayor diversidad de usuarios.

Backend o Motor de Procesamiento. Una estrategia de microservicios mejora la base tecnológica considerablemente ya que cada parte del sistema opera por sí sola y se ocupa de ciertas funcionalidades, como revisar información, conectarse a APIs ajenas, etc. Este diseño adaptable ayuda a que el sistema crezca, lo hace más fuerte ante

errores y simplifica el trabajo de mantenerlo y renovarlo (Abd-Elwahab et al., 2023). Sin embargo, como advierte Kerimovs (2023), avisa que esta forma de organizar el sistema también trae problemas, sobre todo por lo difícil que es la comunicación entre los diferentes servicios y lo caro que puede resultar. Aunque, estos problemas se solucionan en lugares con mucha actividad, donde un buen diseño y el uso de formas de equilibrar la carga de trabajo permiten manejar muchas peticiones sin problemas.

Base De Datos Y Almacenamiento. Un sistema de gestión de bases de datos (DBMS) es una herramienta que sirve para guardar y manejar información, ya sea información ordenada como listas y tablas, o información más libre como textos y archivos. Estos sistemas nos ayudan a buscar datos cuando los necesitamos, hacerlo de manera segura, crear formas de organizar la información, hacer preguntas complicadas sobre los datos, trabajar con varias cosas a la vez y hacer copias por si algo se daña. Esto nos ayuda para hacer informes, ver cómo se portan las personas cuando usan el sistema y revisar si los cursos que están en internet funcionan bien. Hoy en día se usan las bases de datos relacionales junto con las NoSQL, esto es bueno porque podemos manejar datos ordenados sin problemas y también hacer análisis más complejos cuando hay mucha información y el sistema necesita crecer más (Taipalus, 2024; Vaisman & Zimányi, 2022).

Funcionalidades Aplicadas a la Empleabilidad Juvenil. En cuanto a plataformas digitales orientadas al tema de la empleabilidad juvenil, deberían de incorporar herramientas para el desarrollo de competencias como son la orientación vocacional, tutoriales para el aprendizaje o manejo de habilidades digitales, y la mejora de la presencia profesional, para facilitar la inserción laboral. Con estas estrategias se ha demostrado la gran efectividad en el contexto de la educación superior, en países como

Chile (Saldarriaga Reto et al., 2023). En una idea similar, las herramientas no solo facilitan el contacto directo entre los jóvenes y sus clientes, sino que también promueven su desarrollo personal y profesional al enseñarles a presentar mejor su perfil, gestionar redes de contacto y acceder a servicios de orientación laboral (Johnson et al., 2020).

Creación de Perfiles y Servicios. Para un gran número de tiendas en el ámbito online, las reseñas en línea se han convertido en una herramienta fundamental para poder generar confianza y credibilidad, así como para fortalecer la reputación de quienes ofrecen productos o servicios. Según Borchers (2023), dicha confianza no depende únicamente del número de valoraciones disponibles, sino también de aspectos cualitativos como la integridad percibida del evaluador, la consistencia entre opiniones y la calidad del contenido expresado. Una forma para dejarlo más claro, dichos elementos influyen de manera directa en las decisiones de los usuarios al momento de requerir un servicio o adquirir un producto. Otra forma para dejarlo más claro, dichos elementos mencionados influyen de manera directa en muchas de las decisiones de los usuarios al momento de requerir un servicio o adquirir un producto.

Peña-García et al. (2024), reafirman que, en plataformas de comercio electrónico como Mercado Libre, Amazon y otras, tener en cuenta la veracidad, la transparencia y la relevancia de los comentarios no solo influye en la percepción de confiabilidad del proveedor, sino que también conforma parte de la experiencia general de los usuarios, al actuar como una fuente clave de orientación para evaluar el servicio.

Publicación de Servicios y Gestión de Clientes. Como sugerencia, se propone la integración de un apartado de carácter específico, dentro de la plataforma planteada, que permita a los jóvenes una mayor facilidad para publicar y ofrecer sus servicios, y de antemano se estarían definiendo parámetros sumamente esenciales como establecer

horarios, tarifas fijas y condiciones del servicio. Cabe destacar, lo fundamental refiriéndose a que se pueda gestionar de manera eficiente las solicitudes recibidas, de esa forma poder realizar el seguimiento, el estado de cada pedido y contar con un historial de actividades, permitiendo así analizar su desempeño a lo largo del tiempo.

Bajo este contexto, Hernandez et al. (2024), sostienen que los trabajadores de la economía colaborativa hacen uso de sistemas de auto seguimiento (self-tracking) como una estrategia para organizar su carga de trabajo, preservar su reputación digital y fortalecer su autonomía. Complementando lo ya señalado, Hsieh et al. (2022), evidencian que los creadores de contenido más conocidos, logran equilibrar y estandarizar procesos como la comunicación, la fijación de tarifas y la entrega de servicios, con una adecuada personalización del servicio, que optan por ofrecer, adaptándolas así a las características que cada cliente requiera. Gracias a este enfoque, se les ha permitido mejorar su eficiencia; lograron incluso incrementar sus ingresos y llegar a consolidarse como prestadores de servicios, los cuales transmiten más confiabilidad.

Capacitación y Recomendaciones. Para comenzar, como observación y recomendación, si una plataforma web está enfocada en el tema de la empleabilidad, debe incorporar contenidos formativos accesibles y pertinentes, tales como microcursos, videos tutoriales, guías prácticas o ejercicios interactivos, con el propósito de fortalecer habilidades específicas vinculadas al servicio que se ofrece. En esa línea, Abu-Rasheed et al. (2023), explican que los diversos sistemas de aprendizaje, los cuales se adaptan a un sinfín de contextos, emplean algoritmos en cuanto a las recomendaciones que sugieren. Toman en cuenta los detalles puestos en función del perfil, su nivel de conocimientos, el nivel de motivación y la disponibilidad de tiempo, lo que incrementa significativamente la efectividad del proceso de formación. Asimismo, Gherman et al. (2022), destacan que el entorno del aprendizaje modular, diseñado especialmente para

las nuevas generaciones ansiosas por adquirir y desarrollar habilidades de manera continua, presenta un enfoque progresivo que se adapta a las necesidades de quienes buscan crecer.

Empleabilidad. La empleabilidad no se reduce a la obtención de habilidades técnicas para el trabajo; en el escenario actual, las transformaciones tecnológicas y las nuevas dinámicas en el ámbito de la organización también implican el desarrollo de habilidades relacionadas y la posibilidad de adaptación frente a nuevas exigencias del contexto actual.

Ascención Campos y Díaz Manrique (2022), sostienen una lógica similar; argumentan que la empleabilidad implica realizar aprendizajes significativos que permiten una respuesta laboral efectiva a las necesidades del mundo empresarial. Con una idea similar, Carrasco y Orejuela (2020), ven la empleabilidad como una habilidad individual de las personas, lo que implica también como un componente social. Dicho con otras palabras, no se trata solo de obtener un trabajo, sino también de conservarlo y crecer en él, en sintonía con la evolución del mercado.

Enfoques Contemporáneos de la Empleabilidad. Romero Carrión et al. (2022), comentan que hoy en día el enfoque de la empleabilidad no sólo consta de los conocimientos técnicos, sino de contar con un conjunto de habilidades que ayuden a adaptarse a cómo va cambiando el mercado laboral. Estas competencias no solo abarcan el dominio de herramientas digitales, sino también el conocimiento de habilidades interpersonales. Además, hacen énfasis en destacar la importancia de la innovación, la autonomía y la capacidad para lidiar con los problemas de manera eficiente; estos aspectos son esenciales para desenvolverse con éxito en entornos laborales y en los contextos emergentes.

Por otro lado, en el estudio de Pérez Navarro et al. (2025), se consideran determinados factores como el impacto que tiene la sobre educación en los egresados universitarios en España. Se plantea que las competencias transversales pueden ayudar bastante a enfrentar dicha realidad. Según los autores, contar con el dominio de idiomas, tener conocimiento en el ámbito digital y tener habilidades en gestión puede resultar determinante, ya que reduce las posibilidades de que alguien termine desempeñándose en un puesto que no corresponde al nivel de la formación que recibió. Esto pone en evidencia que fortalecer ciertas habilidades no sólo abre más puertas laborales, sino que también ayuda a que haya más coherencia entre lo que uno aprende en la universidad y las demandas reales del entorno profesional.

Modelos de Empleabilidad en Economías Emergentes. Según el Foro Económico Mundial (2024), el desarrollo sostenible en las economías emergentes está estrechamente relacionado con el rol que llega a desempeñar el sector informal. En su análisis, se destaca que para impulsar la economía dentro de esta área y avanzar hacia un crecimiento sostenido, es fundamental adoptar un modelo de acción que involucre la participación activa de gobiernos, empresas y actores del sector privado. Dichas acciones propuestas se encuentran promover un acceso inclusivo al capital, invertir en investigación cualitativa para comprender mejor las economías informales y fomentar políticas que empoderen a los trabajadores informales. Estas medidas buscan mejorar la empleabilidad y las condiciones laborales en el sector informal, que representa una parte significativa de la economía en muchos países emergentes.

Con una idea similar, el Banco Mundial (2025), evidenció que las economías en desarrollo enfrentan panoramas de crecimiento poco alentadoras, registrando sus niveles más bajos desde inicios del siglo. Gracias a este informe se destaca que, aunque la economía mundial se logre estabilizar, las economías en desarrollo progresan de una

forma sumamente lenta para que puedan alcanzar los niveles de ingreso similar al de las economías avanzadas. “Los próximos 25 años serán más difíciles para las economías en desarrollo que los últimos 25 años”, (Indermit Gill, economista en jefe y vicepresidente sénior de Economía del Desarrollo del Grupo Banco Mundial). Las futuras acciones deben de ser fundamentales para poder fortalecer la empleabilidad y promover un desarrollo económico sostenible en los países emergentes.

Factores que Influyen en la Empleabilidad Juvenil. La empleabilidad juvenil está determinada por diversos factores que interactúan entre sí, afectando la capacidad de los jóvenes para acceder y mantenerse en el mercado laboral. Mamani Escalante (2021), identificó que los factores personales y sociofamiliares, como el nivel educativo, el entorno familiar y las redes de apoyo, influyen significativamente en la empleabilidad de los jóvenes beneficiarios del Programa Nacional de Empleo Juvenil "Jóvenes Productivos" en Juliaca, Perú. Estos factores afectan la capacidad de los jóvenes para adquirir habilidades y adaptarse a las demandas del mercado laboral.

Efecto de las Políticas Públicas en la Empleabilidad Juvenil. Martínez Carvajal (2025), analiza las políticas públicas dirigidas a la juventud en Colombia entre 1992 y 2022, enfocándose especialmente en el empleo juvenil. El autor destaca que estas políticas se estructuraron bajo el marco de los derechos sociales, económicos y culturales establecidos por la Constitución Política de 1991, lo que permitió ampliar la perspectiva sobre el rol de este grupo etario y su ciclo de vida. Sin embargo, señala que la estructura gubernamental implementada para el desarrollo de estas políticas, así como sus respectivos programas, han limitado la continuidad y la progresión de los derechos juveniles, prevaleciendo una visión donde se entiende a la juventud como una etapa de

transición en la que los recursos familiares e individuales determinan en gran medida el goce efectivo de sus derechos.

Siguiendo la idea anterior, Garpar Portillo & Pérez Mora (2021), claramente afirman que, la conexión entre los derechos humanos y las reglas públicas para juventudes es desde un vídeo de seguridad humana. Los autores dicen que las reglas públicas deben asegurar que los jóvenes puedan tener acceso libremente a sus derechos económicos, sociales y culturales, apoyando su participación activa en sociedad y crecimiento completo. Destacando que la gran diferencia social y la falta de necesidades básicas para el crecimiento frenan el disfrute y uso de los derechos humanos de forma igualitaria por los jóvenes; asumiendo su vulnerabilidad y riesgo a violaciones.

Desigualdades Socioeconómicas y su Efecto en la Empleabilidad. Según un informe de la Organización Internacional del Trabajo (2024), entre 2019 y 2022, la proporción mundial del ingreso laboral disminuyó un 0,6%, lo que ha contribuido al aumento de la desigualdad. Este estancamiento de ingresos ha afectado especialmente a los jóvenes, muchos de los cuales carecen de empleo, educación o formación, alejando a los países de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

En el contexto de América Latina y el Caribe, la OIT (2025), destaca que un porcentaje de jóvenes enfrentan grandes tasas de desocupación, tres veces superiores a las de los adultos y una informalidad que afecta al 60% de quienes trabajan. Estas condiciones limitan su acceso a empleos de calidad y seguridad social, perpetuando las desigualdades socioeconómicas y obstaculizando su desarrollo profesional y personal. “Las brechas de acceso al empleo juvenil tienen un impacto directo en el desarrollo de la región. Necesitamos políticas de empleo inclusivas que faciliten la transición de las

personas jóvenes a trabajos de calidad”, señaló la directora regional de la OIT para América Latina y el Caribe.

Habilidades Blandas y su Relación con la Empleabilidad. Se plantea el papel crucial que tienen las habilidades blandas como la comunicación efectiva, la colaboración y tener la capacidad de solucionar problemas de manera eficiente, para mejorar la empleabilidad de los graduados universitarios. Un gran número de estudios reafirman una clara relación entre estas habilidades y las oportunidades de lograr conseguir un empleo. Complementando esa misma línea, Sulca Contreras (2022), se señala que, para la empleabilidad, resulta fundamental que quienes culminan una carrera cuenten con habilidades como dirigir, liderar y colaborar eficazmente.

En una idea similar, Ruiz Nizama (2023), indican que estas capacidades afectan de forma importante a los graduados de la carrera de ingeniería industrial porque ayudan mucho en su entrada y función al contexto laboral.

Adaptabilidad y Resiliencia Frente a Cambios Organizacionales. Acuña Vásquez et al. (2024), su investigación está centrada en la incorporación de habilidades blandas en la educación superior, destacan que cualidades como la adaptabilidad y la autoconfianza influyen de una manera significativa en el rendimiento profesional de los futuros egresados. Estas competencias se vuelven realmente importantes en el contexto de trabajo remoto, donde ajustarse a nuevas dinámicas y mantener la seguridad personal son elementos clave para afrontar los posibles desafíos del entorno laboral actual.

Por otro lado, Risco Vásquez (2024), investigó cómo las habilidades blandas se relacionan con la resiliencia económica en trabajadores del sector industrial pesquero de

Chimbote. Su estudio revela que, aunque muchos de los representantes perciben tener dominio en habilidades blandas, la mayoría no se consideran resilientes frente a dificultades como en el sector económico. Mediante un análisis estadístico, se concluyó que existe una relación directa entre el nivel de habilidades blandas y la capacidad de los trabajadores para afrontar situaciones adversas, lo que refuerza la importancia de estas competencias en entornos laborales posiblemente vulnerables.

Pensamiento Crítico y Creatividad como Competencias Valoradas. La educación y su contexto actual, Santos Miranda Pinto et al. (2022), argumenta la importancia del pensamiento crítico, la creatividad y el pensamiento sistémico como habilidades esenciales. Estas competencias, muy aparte de impulsar la innovación, otorgan la oportunidad a los estudiantes de enfrentar desafíos complejos y adaptarse a entornos laborales dinámicos, logrando convertirse en algo crucial su incorporación en muchos de los procesos formativos para responder a las demandas tan cambiantes del siglo actual.

Desde la perspectiva de Loureiro et al. (2024), plantean el vínculo entre las competencias digitales emergentes con el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación especial del grado de maestría. Por medio de la validación de un instrumento que está centrado en el uso de la robótica y programación, con fines personales, los autores resaltan la necesidad de fortalecer estas habilidades como parte de su preparación integral para los desafíos en desarrollo del sistema educativo contemporáneo.

Retos y Oportunidades para Mejorar la Empleabilidad Juvenil. Gracias a la digitalización, en conjunto con el crecimiento económico impulsado por las plataformas digitales, ha generado nuevas oportunidades laborales en sectores no convencionales,

como el de los paseadores de perros. En ese contexto, el uso de aplicaciones, dependiendo de las necesidades, facilita la conexión entre quienes ofrecen con quienes requieren estos servicios. Esta transición a la transformación digital ha permitido modificar de gran manera los escenarios de empleo, sustituyendo tareas comunes y, al mismo tiempo, dando espacio a nuevas formas de ocupación.

Por otra línea, la empleabilidad juvenil continúa enfrentando obstáculos; entre los más notorios se encuentran la escasa experiencia laboral de los jóvenes, la insuficiente formación técnica y la desconexión entre los contenidos educativos y las demandas concretas del mercado laboral. De acuerdo con García Viña (2019), todos estos factores han llegado a limitar el acceso de los jóvenes a empleos estables y que tengan las condiciones adecuadas. No obstante, existen alternativas para revertir dicha situación, entre ellas el fortalecimiento de los programas de formación técnica, la implementación de políticas públicas enfocadas en promover la inclusión laboral juvenil y el uso de plataformas digitales, que pueden actuar como un puente entre los jóvenes y los empleadores.

Brechas Entre Formación Académica y Demandas del Mercado Laboral.

Según el informe presentado, los sistemas educativos de la región, aún no logran desarrollar de manera efectiva las capacidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas o el manejo de herramientas digitales, todas fundamentales para un contexto dominado por la transformación tecnológica emergente. Diversos organismos internacionales han alertado sobre el desajuste entre el sistema educativo y lo que realmente exige el mundo laboral. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2020), coinciden sobre la importante desconexión entre las competencias que los jóvenes desarrollan durante su formación académica y las habilidades requeridas por un mercado laboral tan cambiante.

Diversos estudios destacan la implementación de un modelo académico, el cual está basado en competencias emergentes para los grados medios y superior, que sirve como respuesta a las necesidades del contexto actual, de formar profesionales que sean capaces de aplicar sus conocimientos (Ultreras-Rodríguez et al., 2024). Sin embargo, esta situación actúa como un ancla que frena el crecimiento económico y debilita la capacidad de América Latina para competir en el vasto océano del mercado global. Por lo tanto, subraya que este enfoque de aprendizaje no sirve para nada si no da lugar a unos resultados concretos. En definitiva, estos deben demostrar que el estudiante está en condiciones de salir a trabajar. Además, afirma el estudio, que la calidad de la educación no es igual para todos, sobre todo en contextos de suma pobreza. Este hecho dificulta el logro de estos objetivos. En este contexto, se subraya la urgencia de revisar el sistema educativo con el fin de garantizar una formación igualitaria, relevante y adecuada a las demandas del mundo laboral actual.

Emprendimiento Juvenil como Alternativa de Empleabilidad. García Rodríguez y Navarro Cuayla (2025), plantean que el emprendimiento no solo está encargado de generar autoempleo; también favorece a la economía local y beneficia procesos como la inclusión social. De modo que este estudio revela que factores como la edad y el nivel educativo tienen un impacto significativo en la decisión de muchos para convertirse en emprendedores, reforzando la importancia de fortalecer las habilidades para la innovación desde las primeras etapas de la educación.

De acuerdo con Barbetti (2020), utiliza un enfoque similar para analizar el entorno argentino en términos de políticas públicas destinadas a promover el autoempleo juvenil. Si bien reconoce la existencia de programas gubernamentales que buscan promover el espíritu emprendedor, encuentra que muchos de estos esfuerzos no vinculan adecuadamente las estrategias de educación y empleo. Además, subraya que, para

asegurar el éxito y el impacto de los proyectos juveniles, es fundamental brindar apoyo técnico y acceso a financiamiento, dos elementos que suelen estar ausentes o mal expresados.

Competencias Digitales y su Impacto en la Empleabilidad Juvenil. En un mercado laboral cada vez más digitalizado, el desarrollo de competencias digitales se ha convertido en un requisito indispensable para mejorar las posibilidades de la empleabilidad de los jóvenes. Paco Huamani (2022), señala que, en el ámbito actual, una gran parte de las ofertas laborales incluye entre sus requisitos el dominio y conocimiento tanto de tecnologías de la información emergentes como la habilidad de poder comunicarse eficientemente, lo que convierte a las competencias digitales en un factor clave para la empleabilidad juvenil.

Uso de Herramientas Digitales en Procesos de Selección y Reclutamiento.

Uso de Herramientas Digitales en Procesos de Selección y Reclutamiento. Hoy en día, la transformación digital llegó a aplicar en los reclutamientos y proceso de selección de personal en empresas. Ramírez Cáceres y Cudeiro Cano (2022), señalan que la incorporación de sistemas de información en la gestión del talento humano ha revolucionado la manera en que las organizaciones identifican y eligen a sus candidatos. Estos sistemas facilitan la realización de tareas como recolectar, ordenar, guardar y examinar datos de manera más sistemática, lo que permite tomar decisiones más ágiles y basadas en evidencia en cuanto al perfil necesario para cada cargo. Además, la utilización de estas herramientas optimiza el manejo de una gran cantidad de información, lo cual es crucial para asegurar procesos de selección más exactos y en concordancia con las metas de la organización.

En contraposición, Fernández Solís et al. (2024), mediante un análisis sistemático, resaltan la expansión de la analítica de recursos humanos como una táctica esencial en la toma de decisiones en las organizaciones. Este método incluye técnicas sofisticadas en análisis de datos y visualización que facilitan la valoración de variables como el rendimiento en el trabajo o la posibilidad de rotación de los empleados. El uso de estas herramientas contribuye a simplificar una elección más precisa de los candidatos, al posibilitar un mejor ajuste entre los perfiles profesionales y las demandas particulares de cada entidad.

Brecha y su efecto en la Equidad de Oportunidades Laborales. El estudio de Ultreras-Rodríguez et al. (2024), muestra que los estudiantes de zonas con mayores ingresos asocian su escuela con una mejor preparación para el trabajo. En cambio, quienes viven en contextos de pobreza tienen una percepción más baja sobre la enseñanza de habilidades laborales, lo que refleja una brecha en las oportunidades de inserción laboral desde la etapa educativa. Por lo que, la percepción desigual del aprendizaje refleja una desventaja significativa para los estudiantes de zonas con alto nivel de pobreza, ya que estos no perciben claramente la importancia de la enseñanza de habilidades laborales en comparación con sus pares en áreas con menores necesidades. En este sentido, se destaca la necesidad de revisar las disparidades del sistema de enseñanza de la escuela para que los estudiantes de zonas más pobres no se sientan excluidos del mercado laboral, y de esta forma, puedan encontrar la motivación en su formación y en adquirir competencias laborales que los preparen para integrarse socialmente y como futuros obreros.

Urquidi et al. (2021) descubren que, en Bolivia, la brecha salarial entre hombres y mujeres se redujo de forma notable entre 1993 y 2018. Esto se explica, por un lado, por una mejoría real en las condiciones de las mujeres, que alcanzaron niveles educativos y entornos familiares más parecidos a los de los hombres, lo cual les ha permitido acceder a empleos con una mejor remuneración. La parte de la brecha que no se puede explicar

por diferencias tangibles, esa fracción que se asocia a la discriminación, también disminuyó, lo cual indica que el sesgo salarial oculto se redujo y las mujeres comenzaron a recibir un trato más justo en el mercado laboral.

Glosario de términos

Transformación Digital. La transformación digital es el uso de tecnologías digitales para evolucionar las actividades operativas de una organización, creando nuevos procesos o transformando los existentes, su cultura y la experiencia del cliente con el fin de satisfacer los cambiantes requisitos del mercado y del negocio (Angelopoulos et al., 2023).

Plataforma Web. Una plataforma web es una aplicación más compleja que permite la interacción dinámica entre usuarios y el sistema, ofreciendo funcionalidades específicas, automatización de procesos, almacenamiento de datos y servicios personalizados (Syllable IT, 2025).

Empleabilidad. El concepto de ‘empleabilidad’ se refiere a las competencias y habilidades desarrolladas por las personas, que les permiten alcanzar trayectorias de autorrealización y valor agregado en el trabajo, ya sea en relación de dependencia o emprendimiento (Grados Carraro, 2017).

Servicios Basados en Geolocalización. Los servicios basados en localización son aplicaciones móviles que, mediante tecnologías como GPS y Wi-Fi, entregan al usuario información y funcionalidades pertinentes según su ubicación actual, añadiendo un valor contextualizado a la experiencia (Spachos et al., 2021).

Acceso a Información Laboral. Es la posibilidad que tienen las personas para conocer ofertas de trabajo disponibles, así como los requisitos y pasos para postular a ellas (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2022).

Desempleo Juvenil. Es la situación en la que se encuentran muchos jóvenes que desean trabajar, pero no encuentran una oportunidad adecuada en el mercado laboral (Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, 2022a).

Tecnologías de la Información y Comunicación. Comprenden herramientas digitales que permiten gestionar información y facilitar interacciones en diversos sectores sociales (Saner et al., 2023).

Intermediación laboral. Es el proceso que ayuda a conectar a quienes buscan empleo con las empresas que necesitan contratar personal (Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, 2022b).

Red de Contactos. El networking es el proceso de construir y mantener una red de contactos profesionales y personales que pueden proporcionarte apoyo, consejos, información y oportunidades en tu vida laboral y personal (Universidad Intercontinental de la Empresa [UIE], 2024).

Juventud Trabajadora. La mayoría de los jóvenes en América Latina y el Caribe ocupan empleos informales, sin seguridad, con bajos ingresos y sin protección social, lo que evidencia condiciones laborales precarias que afectan su desarrollo y permanencia en el mercado laboral (OIT, 2025).

2.4. Resumen ejecutivo

Farfan Pillaca, et al. (2025) en su tesis de bachiller en San Ignacio de Loyola-Escuela ISIL, titulada “Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de Jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025”, tiene por objetivo general de esta investigación conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de Jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025. En cuanto a su metodología, se utilizó un método mixto, donde se emplearon técnicas de investigación tanto

cuantitativas como cualitativas. El diseño es no experimental de corte transversal. Se determina que la iniciativa de establecer la plataforma online WuffWork, orientada a los servicios de paseos de perros, ofrece una alternativa innovadora para aumentar las posibilidades de empleo en la zona de Miraflores. Utilizando recursos digitales que son tanto accesibles como eficaces, este plan busca facilitar la conexión entre los jóvenes que pasean perros y los dueños de animales, optimizando así el proceso de búsqueda y contratación de estos servicios. Se concluye que la iniciativa no solo apoya el desarrollo de competencias técnicas y digitales, sino que también permite a los usuarios crear un perfil profesional más destacado y visible. Aunque existen retos como la necesidad de entrenamiento y la falta de conocimiento sobre el comportamiento de los perros, la plataforma brinda oportunidades para el crecimiento, flexibilidad laboral y lealtad de los clientes, estableciéndose como una solución tecnológica con un impacto social favorable.

2.5. Características técnicas o atributos del proyecto

Tabla 1
Atributos del proceso de intermediación digital entre los dog walkers y clientes mediante la plataforma web WuffWork

Atributos	Descripción
¿Es fácil de usar?	Sí, la plataforma está diseñada con una interfaz intuitiva que permite tanto a los dog walkers como a los clientes navegar y utilizarla sin complicaciones.
¿Es confiable?	Sí, se implementan sistemas de verificación de perfiles, valoraciones por parte de usuarios y seguimiento de servicios para garantizar la transparencia y confianza.
¿Es seguro?	Sí, cuenta con medidas como acuerdos de responsabilidad, seguros ante accidentes básicos de mascotas, capacitaciones constantes y geolocalización en tiempo real. Además, se protege la información personal de los usuarios mediante políticas de privacidad y encriptación de datos, asegurando que los datos sensibles no sean compartidos sin autorización.
¿Es preciso?	Sí, la plataforma incluye filtros detallados (ubicación, disponibilidad, tipo de servicio) que permiten resultados específicos y ajustados a lo que busca el usuario.
¿Es rápido?	Sí, permite una conexión directa entre dog walkers y dueños de mascotas en cuestión de minutos, agilizando la coordinación y la programación de servicios.
¿Se puede personalizar?	Sí, tanto dog walkers como clientes pueden configurar sus perfiles, establecer horarios, preferencias de servicios y zonas de trabajo, adaptando la experiencia a sus necesidades.

Fuente: Elaboración propia.

2.6. Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas

Tabla 2

Plataforma web para promover la empleabilidad de jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores

Características	Enfoque social	Gamificación	Soporte técnico y atención	Personalización web
Plataforma WuffWork	Alto: promueve empleabilidad juvenil y capacitación de jóvenes.	Sí: ranking, retos mensuales, incentivos por desempeño	Soporte en línea y atención personalizada.	Dog Walkers mostrará experiencia, certificaciones y valoraciones.
Petbracker	Bajo: orientado a fines comerciales entre usuarios.	No se especifica.	Atención estándar vía web.	Perfil básico con foto y descripción breve.
PaseaPerros	Moderado: permite conexión entre dueños y paseadores, pero sin enfoque social.	No incluye elementos de gamificación	Soporte básico por correo electrónico o formulario.	Perfil con datos básicos, pero sin opción de mostrar certificados ni reseñas públicas.

Fuente: Elaboración propia.

2.7. Objetivo general y específicos: propósito del proyecto

2.7.1. *Objetivo general*

Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.

2.7.2. *Objetivos específicos*

Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar las habilidades técnicas de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.

Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para desarrollar la formación y capacitación de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.

Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar el acceso a oportunidades laborales de jóvenes Dog Walkers en Miraflores. 2025.

2.8. Componente del proyecto

Investigación y Análisis del Mercado

- Recolectar información sobre jóvenes que pasean perros y sobre las personas que tienen mascotas.
- Revisar páginas similares, como Petbracker.com, para ver cómo funcionan.
- Detectar qué necesitan los jóvenes para trabajar y qué oportunidades ofrece la tecnología.

Diseño de la Plataforma Web

- Hacer un esquema de cómo funcionará y cómo se verá la plataforma.
- Definir los tipos de usuarios: paseador, cliente y administrador.
- Añadir funciones importantes como filtros de búsqueda, mapa de ubicación y calificación de paseadores.

Creación de la Plataforma Web

- Elegir herramientas fáciles y económicas para construir la plataforma (como WordPress o Bubble).
- Construir las partes principales según lo planeado.
- Probar que todo funcione bien en celulares, tablets y computadoras.

Plan de Capacitación para Paseadores

- Crear materiales simples sobre cómo cuidar mascotas, tratar bien a los clientes y trabajar con seguridad.

- Ofrecer ideas de cursos o certificados básicos para los paseadores.
- Preparar un manual sencillo que explique cómo usar la plataforma.

Difusión y Fidelización de Usuarios

- Promocionar la plataforma en redes sociales para atraer a más jóvenes.
- Hacer alianzas con instituciones o marcas para tener más apoyo.
- Crear un sistema de recompensas para motivar y reconocer a los mejores paseadores.

Evaluación y Mejoras

- Pedir opiniones a los usuarios para saber qué funciona y qué no.
- Hacer mejoras constantes en la plataforma.
- Medir si realmente está ayudando a los jóvenes a encontrar trabajo.

2.9. Resultados generales: componente del proyecto

Resultados Generales

- Una propuesta de plataforma web funcional para conectar Dog Walkers con personas que tienen mascotas.
- Un diseño simple de la plataforma con perfiles para usuarios, filtros para buscar y mapa para ver dónde están los paseadores.
- Un manual fácil para que los jóvenes paseadores aprendan a usar la plataforma.
- Un programa básico de capacitación digital para mejorar la empleabilidad juvenil en servicios de cuidado de mascotas.
- Un plan para lanzar la plataforma en redes sociales y con apoyo de instituciones.
- Un sistema que premie a los mejores paseadores con rankings, comentarios y recompensas.

- Una forma de mejorar la plataforma siempre, usando opiniones de los usuarios.

2.10. Plan de Actividades del Proyecto

N°	Actividades	2025															
		ABR				MAY				JUN				JUL			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del resumen e introducción.	■															
2	Desarrollo del problema, objetivos e hipótesis de investigación.	■	■														
3	Redacción de la justificación de la investigación.			■													
4	Desarrollo de los antecedentes de investigación, marco teórico y glosario de términos.				■	■											
5	Desarrollo de la metodología.					■											
6	Identificar las herramientas de recolección de datos.					■	■										
7	Descripción del público objetivo (población y muestra).						■										
8	Desarrollar el procesamiento y análisis de las herramientas de recolección.							■									
9	Elaboración del diagnóstico situacional.								■								
10	Elaboración del sustento de mercado.									■	■						
11	Redacción de las conclusiones y recomendaciones.										■	■					
12	Sustentación ante un jurado externo.													■	■		

Fuente: Elaboración propia.

2.11. Metodología del Proyecto: Diseños Experimentales, Sistemas de Registros, Técnicas a Utilizar, Factores y Variables a Estudiar

2.11.1. Hipótesis de Investigación

Hipótesis General. Dado que se trata de un estudio de tipo descriptivo, esta investigación no contempla la formulación de hipótesis, ya que no se pretende establecer vínculos causales ni correlaciones entre variables.

Hipótesis Específicas. Al ser una investigación de carácter descriptivo, no es necesario plantear hipótesis, pues el objetivo no está orientado a analizar relaciones ni efectos entre las variables consideradas.

2.11.2. Operacionalización de variables

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork.

Definición Conceptual. Las plataformas en línea funcionan como estructuras combinadas que pueden ser programadas, y que permiten crear interacciones a medida entre los usuarios y los complementos, a través de la recolección ordenada de información, su análisis mediante algoritmos y la generación de ingresos (Dencik et al., 2019).

Definición Operacional. La variable, propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork está compuesta por tres dimensiones: Usabilidad (ítems 1 y 2), Funcionalidad (ítems 3 a 5), y Accesibilidad tecnológica (ítems 6). Ver Anexo 7.3.

Variable 2: Empleabilidad

Definición Conceptual. La empleabilidad es la capacidad de acceder y mantenerse en un empleo, se refiere a la habilidad de una persona para permanecer activa y esencial en el ámbito laboral. Esto implica no solo obtener y actualizar

conocimientos y destrezas, sino también mostrar adaptabilidad ante las transformaciones en el entorno laboral. A su vez, se necesita de un manejo estratégico del propio crecimiento personal, integrando habilidades, disposiciones y puntos fuertes individuales con las demandas y posibilidades del mercado. (Hoedemakers et al., 2023).

Definición Operacional. La variable Empleabilidad está estructurada en tres dimensiones: Habilidades técnicas (ítems 7 y 8), Formación y capacitación (ítems 9 y 10), y Acceso a oportunidades laborales (ítem 11). Ver Anexo 7.3.

2.11.3. Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación es de tipo mixto, teniendo como propósito obtener datos medibles sobre las variables de la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork y empleabilidad. Para ello, se utilizará el método científico, entendido como una secuencia ordenada de procedimientos que permiten alcanzar los objetivos establecidos y comprobar las hipótesis mediante el uso de herramientas estadísticas, conforme a lo señalado por Hernández y Mendoza (2023).

2.11.4. Tipo de investigación

Esta investigación se enmarca dentro del tipo aplicada, ya que tiene como objetivo ofrecer una solución concreta a una problemática real identificada en un contexto específico. En este caso, se busca responder a la limitada visibilidad y profesionalización que enfrentan muchos jóvenes que ofrecen servicios independientes, como el paseo de perros, especialmente en distritos como Miraflores. Según Ñaupas et al. (2023), explican que la investigación aplicada se orienta a generar conocimientos útiles para transformar una realidad particular, mediante la implementación de soluciones prácticas y contextualizadas. En ese sentido, el proyecto propone el diseño de una plataforma web funcional, que se centra en mejorar la empleabilidad de jóvenes dog walkers, a través de

la creación de perfiles profesionales, publicación de servicios, contacto directo con clientes y acceso a herramientas de capacitación.

2.11.5. Diseño de investigación

El presente estudio adopta un diseño no experimental y de tipo transversal, ya que no se realizará ninguna intervención sobre las variables analizadas. Además, la información será recolectada en un único momento durante el año 2025, tal como explican Hernández y Mendoza (2023).

2.11.6. Niveles de investigación

El presente trabajo se ubica en un nivel exploratorio, ya que se realizó una revisión preliminar de información que permitió definir el problema, los objetivos y el enfoque del estudio (Ñaupas et al., 2023). Asimismo, el nivel es también descriptivo, debido a que se recurrió a la recolección de datos mediante instrumentos específicos, con el propósito de detallar las características, dimensiones y particularidades de las variables de implementación de plataforma web y empleabilidad, tal como lo señalan los autores mencionados.

2.11.7. Población

Población es el conjunto de todos los individuos que concuerdan con una serie de características (Rodríguez-Sosa & Burneo, 2017). Según la página Pet Braker, en el Distrito de Miraflores existen 329 paseadores de perros, lo que representa la población de dog walkers. Además de forma complementaria, se decidió también añadir a veterinarias, ya que cuentas con un amplio conocimiento en el cuidado de animales.

2.11.8. Muestreo y muestra

Muestreo. La muestra de estudio es no probabilística, porque la selección y número de los participantes será realizada por criterios del investigador (Ñaupas Paitán et al. ,2023). Asimismo, se empleará el tipo por conveniencia, ya que este consiste en seleccionar a los participantes que se encuentren más disponibles o accesibles para el investigador, permitiendo recopilar información de forma práctica y rápida (Ñaupas Paitán et al., 2023). Igualmente, se establecieron criterios de inclusión y exclusión para precisar el público objetivo:

Criterios de inclusión:

- Rango de edad de 18 a 25 años.
- Jóvenes paseadores de perros, con o sin experiencia
- Residentes de Miraflores
- Estén interesados en mejorar su empleabilidad como dog walkers

Criterios de exclusión:

- Jóvenes que presenten alergias a los animales
- Que no tengan interés en desempeñarse como dog walkers
- No cumplan con la edad mínima solicitada

Muestra. La muestra de estudio está conformada por 25 jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores, 2025

2.11.9. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos. La técnica en una investigación es una herramienta y métodos disponibles para los investigadores, debido a que este instrumento permitirá la obtención de información y orientar al proceso de recopilación de datos (Arias, 2020).

Para el presente proyecto, la técnica que se utilizó es la encuesta (cuantitativa), está se aplicó de manera virtual por medio del WhatsApp, Facebook, Instagram, Tiktok (canales digitales), la cual nos permitió identificar la empleabilidad de 25 jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores, durante el año 2025.

Instrumentos de recolección de datos. En cuánto el instrumento utilizado para el presente proyecto es el cuestionario (encuestas), para aplicar esta herramienta realizamos las preguntas correspondientes de acuerdo a las variables y las dimensiones. Este instrumento tiene preguntas cerradas con escala ordinal de 5 niveles tipo Likert (Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo y Totalmente de acuerdo) (ordinal). Asimismo, se consolidaron las preguntas a través de la herramienta tecnológica de Google, Formularios de Google (canales digitales) y se aplicó la encuesta a 25 jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores. Posteriormente, llevamos a cabo un proceso de agrupación y análisis de las preguntas por dimensiones y de manera individual, con el fin de obtener una comprensión más profunda de los datos recopilados.

2.11.10. Validez

Validez del instrumento. Se aplicó la validez por juicio de expertos, es decir se recurrió a la opinión de un especialista en metodología de la investigación para evaluar el cuestionario con base en criterios como claridad, objetividad, actualidad, organización,

suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia, ver Anexo 7.6.

Los resultados del juicio de expertos han sido comparados con los valores y niveles de la validez, ver Tabla 3.

Tabla 3
Niveles y valores de validez

Niveles	Valores
Excelente	81-100%
Muy bueno	61-80%
Bueno	41-60%
Regular	21-40%
Deficiente	0-20%

Fuente: Elaboración propia.

Por consiguiente, el instrumento para medir la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork y la empleabilidad, tiene un nivel de validez bueno, dado que el valor obtenido es de 51%.

III. ESTIMACIÓN DEL COSTO DEL PROYECTO

3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación

Tabla 4
Estimación de los costos necesarios para la implementación

Categoría General de Gasto	Descripción	Cantidad/ Meses	Costo Unitario (S/)	Monto Estimado (S/)
Bienes	Laptop para el equipo	3	S/ 2,000.00	S/ 6,000.00
	Smartphone gama media	2	S/ 1,200.00	S/ 2,400.00
	Servidor físico o nube	1	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00
	Licencia de software	12 meses	S/ 100.00	S/ 1,200.00
Servicios	Desarrollo y mantenimiento web	12 meses	S/ 1000.00	S/ 12,000.00
	Diseño UX/IU	1	S/ 2,500.00	S/ 2,500.00
	Pruebas de seguridad externas	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00
	Marketing digital	3m	S/ 1,500.00	S/ 4,500.00
	Hosting web	12m	S/ 90.00	S/ 1,080.00
	Pasarela de pagos	12m	S/ 80.00	S/ 960.00
	Consultoría legal	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00
	Dominio web	1	S/ 100.00	S/ 100.00
Costos Administrativos	Alquiler de oficina	6m	S/ 1,200.00	S/ 7,200.00
	Suministros de oficina	1	S/ 500.00	S/ 500.00
	Servicios de telecomunicaciones	6m	S/ 200.00	S/ 1,200.00
RESUMEN				
Bienes				S/ 12,600.00
Servicios				S/ 25,140.00
Costos administrativos				S/ 8,900.00
TOTAL				S/ 46,640.00

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Para poner en marcha la plataforma web que busca conectar a jóvenes dog walkers con dueños de mascotas en Miraflores, se ha estimado un presupuesto total de S/ 43,940.00. Este monto se ha organizado en tres grandes rubros: bienes, servicios y costos administrativos.

En el caso de los bienes (S/ 13,900.00), se considera la compra de herramientas básicas para el equipo de trabajo, como laptops, smartphones para hacer pruebas de la plataforma, licencias de software y un servidor donde alojar el sitio web. Estos elementos

son necesarios para que el desarrollo técnico se realice de manera eficiente y profesional.

Por otro lado, la mayor parte del presupuesto está destinada a servicios (S/ 21,140.00). Aquí se incluyen tareas como la programación de la plataforma, diseño de experiencia de usuario (UX/UI), marketing digital, asesoría legal y pruebas de seguridad. Estos servicios son clave para que la plataforma funcione bien, se vea atractiva y llegue correctamente al público objetivo, sobre todo a través de medios digitales como redes sociales.

Finalmente, se ha considerado un monto de S/ 8,900.00 en costos administrativos, que cubren cosas como el alquiler de un espacio de coworking en Miraflores, servicios de internet y suministros básicos. Aunque no son gastos directamente ligados al desarrollo de la web, son necesarios para mantener un entorno de trabajo ordenado y funcional durante la implementación.

En resumen, el presupuesto ha sido pensado para cubrir todo lo esencial que el proyecto necesita en su fase inicial, sin exagerar en los gastos, pero asegurando la calidad del producto final. Con esta inversión, se busca no solo lanzar la plataforma, sino también posicionarla adecuadamente en el mercado local y construir una base sólida para su sostenibilidad a futuro.

IV. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis de resultados descriptivos cuantitativos

Por pregunta

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

Dimensión 1: Usabilidad

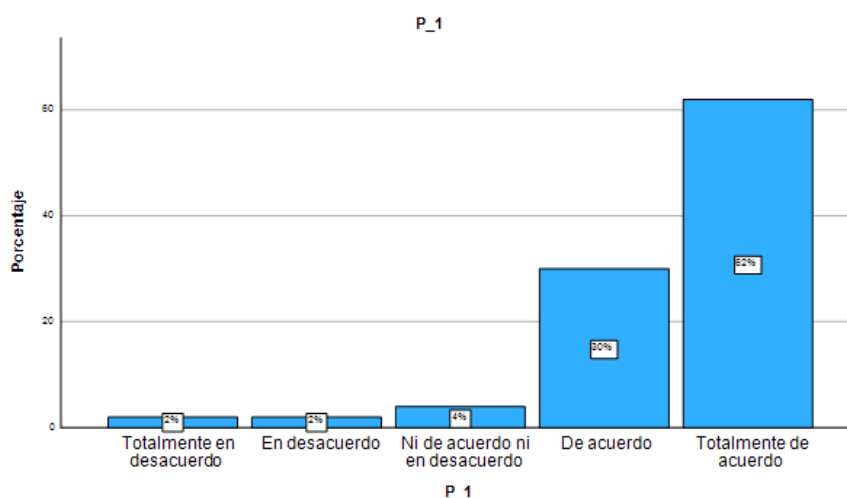
Pregunta 1: ¿Considera usted importante que el uso de una plataforma web para ofrecer servicios de paseo de perros sea fácil y rápida de utilizar?

Tabla 5
Facilidad de uso

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	4%	8%
De acuerdo	15	30%	30%	38%
Totalmente de acuerdo	31	62%	62%	100%
Total	50	100%	100%	

Elaboración Propia

Figura 1.
Facilidad de uso



Interpretación: en la tabla 4 y en la figura 1 revelan que el 92% de los encuestados considera importante que una plataforma web para servicios de paseo de perros sea fácil y rápida de usar, con un 62% “totalmente de acuerdo” y un 30% “de acuerdo”. Solo un

pequeño porcentaje mostró indiferencia (4%) o desacuerdo (4%). Esto indica que la facilidad de uso es un factor clave que debe ser prioritario en el diseño de la plataforma para garantizar su aceptación y efectividad.

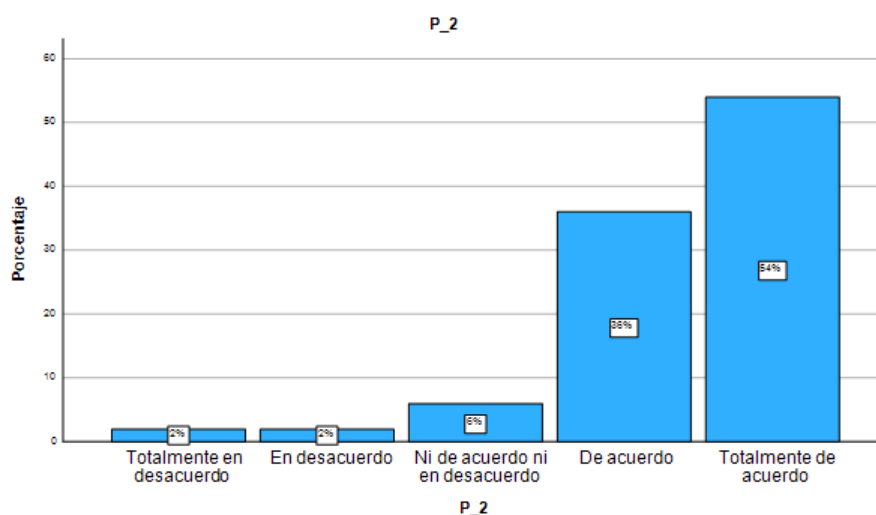
Pregunta 2: ¿Considera usted práctico y sencillo aprender a usar una plataforma web para ofrecer servicios de paseo o cuidado de perros?

Tabla 6
Practicidad y sencillez de la plataforma web

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	6%	6%	10%
De acuerdo	18	36%	36%	46%
Totalmente de acuerdo	27	54%	54%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura X
Practicidad y sencillez de la plataforma web



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: los resultados de la tabla 5 y figura 2, muestran que gran cantidad de participantes percibe como práctico el proceso de aprender a utilizar una plataforma web para ofrecer servicios de paseo o cuidado de perros, siendo mayoría quienes

indicaron estar “de acuerdo” (36%) o “totalmente de acuerdo” (54%). De igual manera, solo una minoría expresó una postura neutral (6%), o desacuerdo (4%). Esto sugiere una disposición favorable hacia el uso de herramientas digitales, siempre que su diseño facilita el aprendizaje y la adaptación por parte de los usuarios.

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

Dimensión 2: Funcionalidad

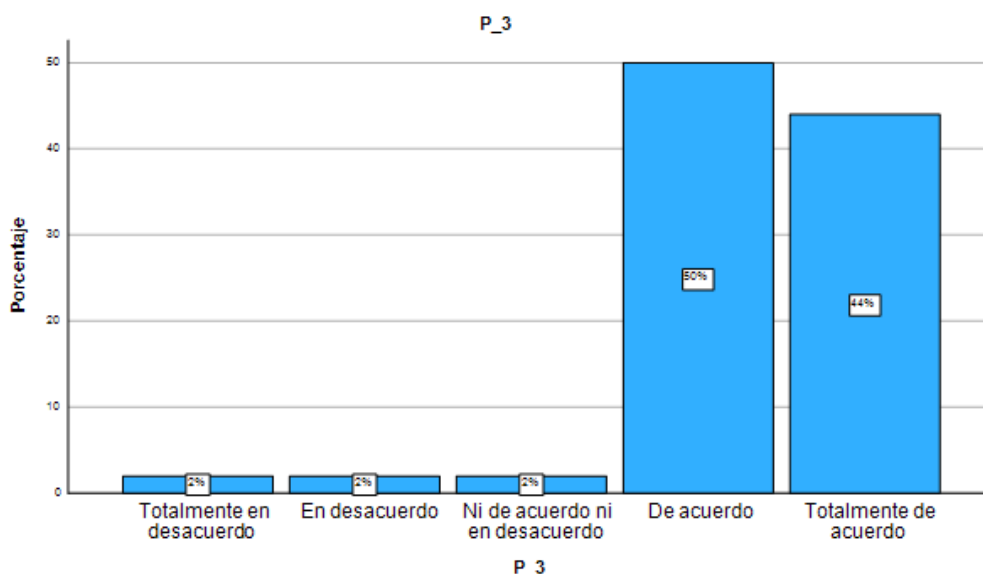
Pregunta 3: ¿Qué tan importante considera que la plataforma web funcione correctamente y sin fallos al momento de buscar o contactar con clientes?

Tabla 7
Confiabilidad del sistema

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje		
		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	6%	6%
De acuerdo	25	50%	50%	56%
Totalmente de acuerdo	22	44%	44%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

Figura 2.
Confiabilidad del sistema



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 6 y en la figura 3, los datos muestran una preferencia por un funcionamiento estable y sin errores en la plataforma. La mayoría de los encuestados expresó estar “totalmente de acuerdo” (44%) o “de acuerdo” (50%) con la importancia de este aspecto. Un número reducido indicó una postura neutral (2%) o negativa (4%). Esto evidencia que la confiabilidad del sistema es un requisito clave para generar confianza en los usuarios y facilitar la interacción con potenciales clientes.

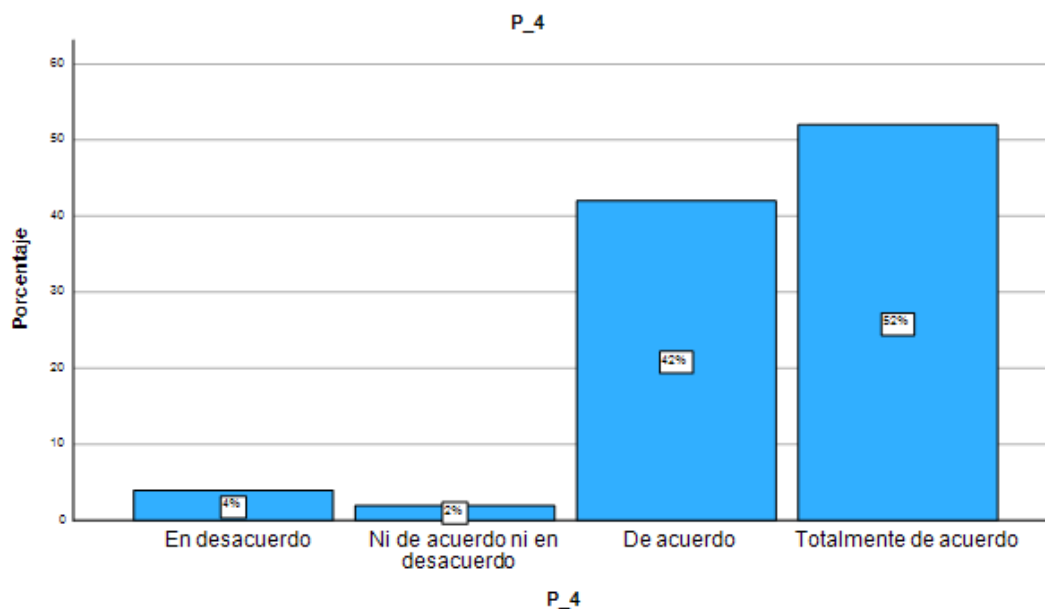
Pregunta 4: ¿Considera importante que la plataforma pueda utilizarse desde un celular, Tablet o computadora para brindar servicios de paseo de perros?

Tabla 8
Compatibilidad

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	2	4%	4%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	2%	6%
De acuerdo	21	42%	42%	48%
Totalmente de acuerdo	26	52%	52%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

Figura 3.
Compatibilidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 7 y en la figura 4 una gran cantidad de participantes señaló que la compatibilidad con distintos dispositivos es un factor relevante para el uso de la plataforma, destacando las respuestas en los niveles de “totalmente de acuerdo” (52%) y “de acuerdo” (42%). La baja presencia de opiniones neutrales (2%) o en desacuerdo (4%) indica que la mayoría espera poder acceder a estas herramientas sin restricciones tecnológicas, lo que nos da a entender la necesidad de un diseño adaptable y multiplataforma.

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

Dimensión 3: Accesibilidad Tecnológica

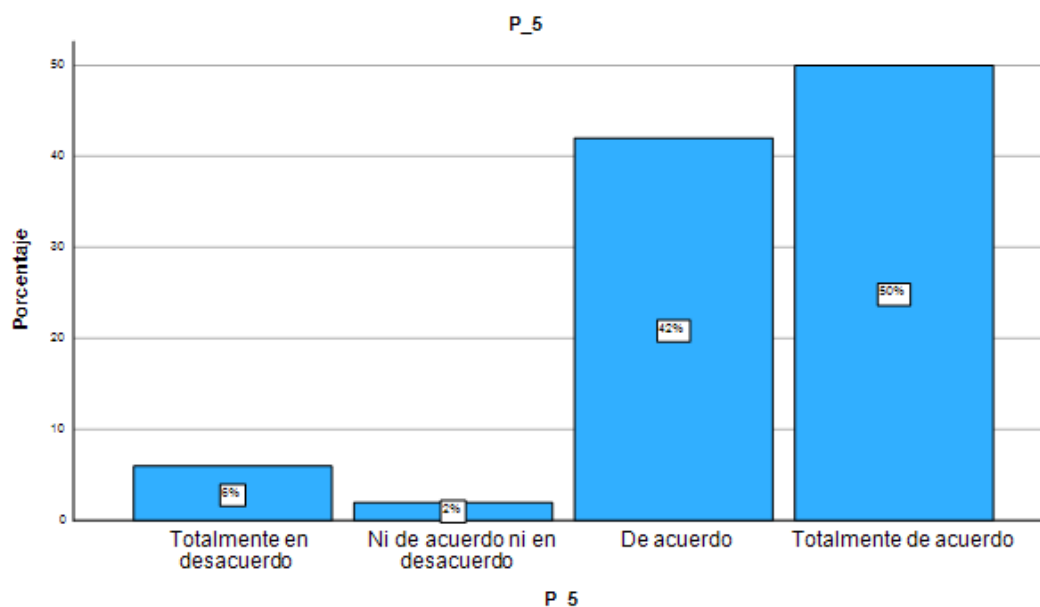
Pregunta 5: ¿Considera usted importante que la plataforma actualice frecuentemente las solicitudes de servicios de mascotas?

Tabla 9
Actualización de ofertas

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	3	6%	6%	6%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	2%	8%
De acuerdo	21	42%	42%	50%
Totalmente de acuerdo	25	50%	50%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4.
Actualización de ofertas



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 8 y la figura 5, los resultados muestran que los encuestados valoran la actualización constante del contenido dentro de la plataforma. Las respuestas positivas, tanto en “totalmente de acuerdo” (50%) como en “de acuerdo” (42%), dominan la distribución, mientras que las opciones de menor acuerdo o nuestros registran porcentajes bajos (8%). Esto indica que mantener la información al día es fundamental para que los usuarios perciban la plataforma como útil, dinámica y confiable.

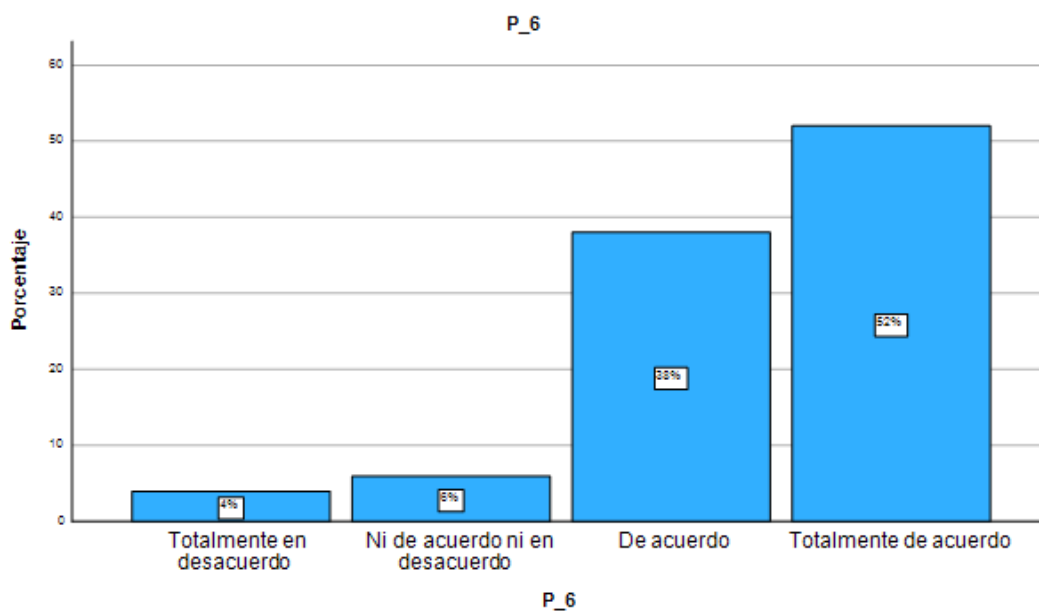
Pregunta 6: ¿Considera útil que la plataforma permita aplicar filtros para encontrar solicitudes de servicios de mascotas que se ajusten a su disponibilidad, ubicación o experiencia?

Tabla 10
Filtros de búsqueda

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	2	4%	4%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	6%	6%	10%
De acuerdo	19	38%	38%	48%
Totalmente de acuerdo	26	52%	52%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5.
Filtros de búsqueda



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en el tablero 9 y en la figura 6, una clara mayoría señaló que la posibilidad de usar filtros de búsqueda representa una herramienta valiosa para optimizar el uso de la plataforma, como lo demuestran los altos porcentajes en “de acuerdo” (38%) y “totalmente de acuerdo” (52%). La baja presencia de respuestas neutras (6%) o negativas (4%) sugiere que los usuarios aprecian las funciones que permiten personalizar su experiencia según sus propias condiciones y preferencias.

Variable 2: Empleabilidad

Dimensión 1: Habilidades Técnicas

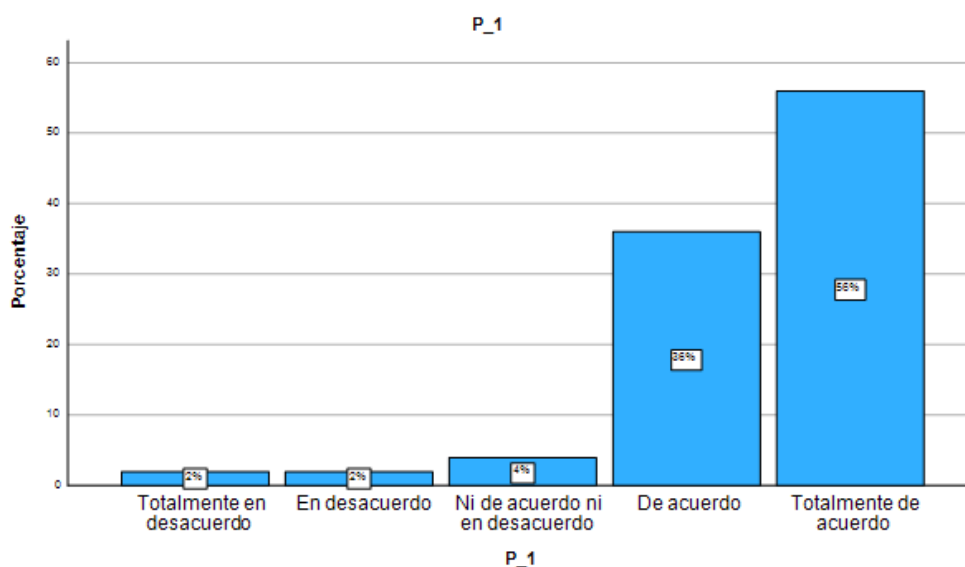
Pregunta 7: ¿Considera usted que tiene las habilidades necesarias para utilizar una plataforma web que le permita promocionar y gestionar sus servicios como paseador de perros?

Tabla 11
Competencia Digital

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	8%
De acuerdo	18	36%	44%
Totalmente de acuerdo	28	56%	100%
Total	50	100%	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6.
Competencia Digital



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: basándonos en la tabla 10 y figura 7, los encuestados muestran confianza en sus capacidades digitales, con un alto número de respuestas en las categorías de “de acuerdo” (36%) y “totalmente de acuerdo” (56%). Las respuestas neutras (4%) y de desacuerdo (4%) son minoritarias, lo que indica que los potenciales usuarios se sienten preparados para utilizar herramientas digitales que les ayuden a mejorar su presencia profesional en línea.

Pregunta 8: ¿Considera usted que puede aprender por su cuenta a usar nuevas aplicaciones digitales que le ayuden a ofrecer mejor sus servicios como dog walker?

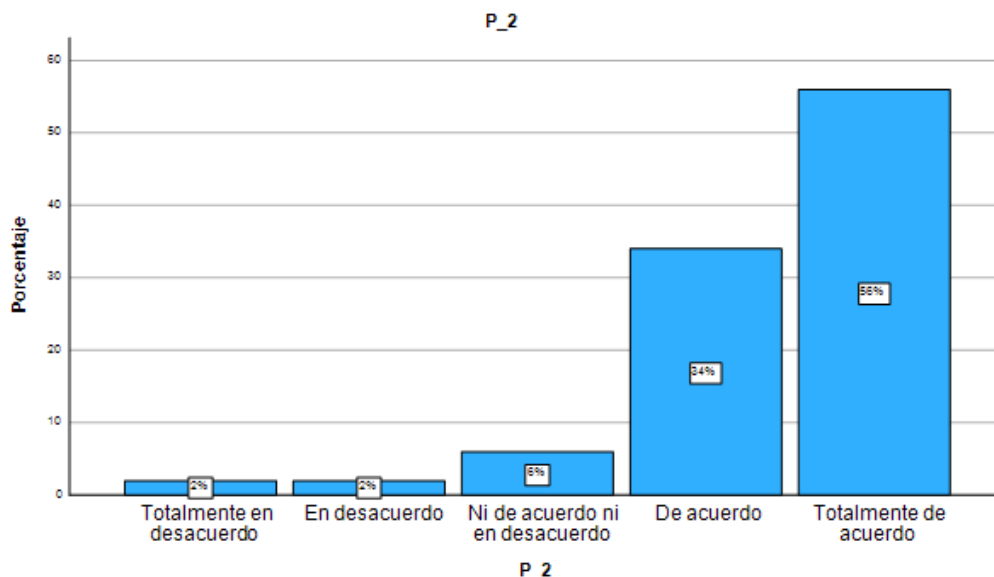
Tabla 12
Manejo Autónomo

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	6%	6%	10%
De acuerdo	17	34%	34%	44%
Totalmente de acuerdo	28	56%	56%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 7.

Manejo Autónomo



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 11 y la figura 8, una mayoría considerable tiene la capacidad de adaptarse por sí misma al uso de nuevas plataformas, destacando los niveles altos “de acuerdo” (34%), y “totalmente de acuerdo” (56%). Las respuestas neutras (6%) o negativas (4%) fueron menos frecuentes. Esto significa que existe una buena disposición hacia el autoaprendizaje en entornos digitales, lo cual es favorable para la implementación de nuevas tecnologías en el sector.

Variable 2: Empleabilidad

Dimensión 2: Formación y Capacitación

Pregunta 9: ¿Considera usted relevante obtener certificados que respalden su formación como dog walker?

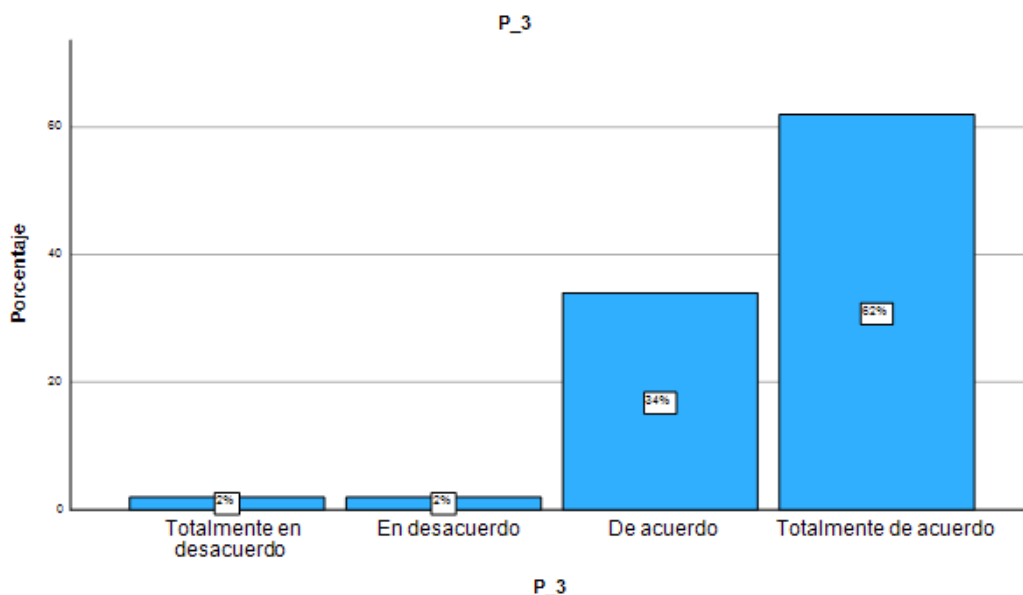
Tabla 13
Certificación Obtenidas

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	2%	4%

De acuerdo	17	34%	34%	38%
Totalmente de acuerdo	31	62%	62%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 8.
Certificaciones Obtenidas



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 12 y la figura 9, los datos muestran que una mayoría valora la obtención de certificados como un respaldo a su experiencia, con un porcentaje alto en “totalmente de acuerdo” (62%) y “de acuerdo” (34%). Aunque algunos mostraron desacuerdo (4%), en general resalta el interés por una formación acreditada que pueda mejorar la credibilidad y profesionalización de los servicios ofrecidos.

Pregunta 10: ¿Considera usted que las capacitaciones digitales en temas de cuidado animal y paseo de perros son necesarias para mejorar su empleabilidad?

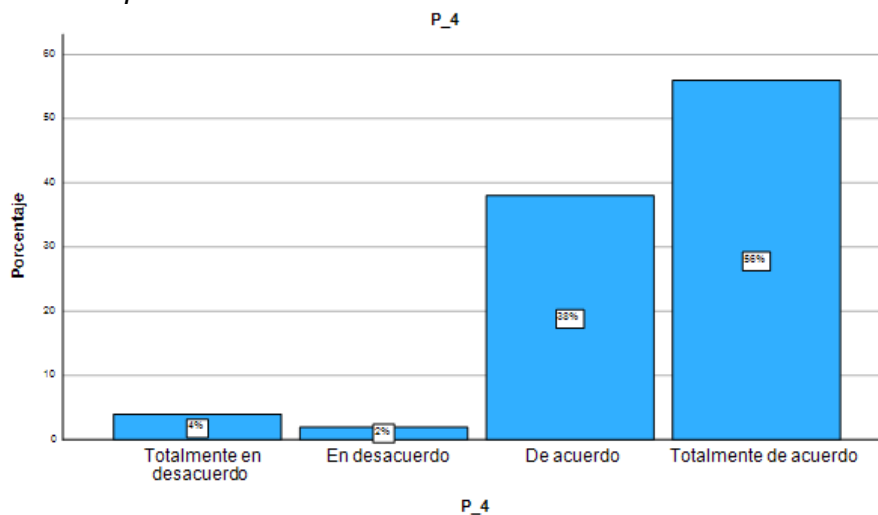
Tabla 14
Necesidad de capacitación laboral

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	2	4%	4%	4%
En desacuerdo	1	2%	2%	6%

De acuerdo	19	38%	38%	44%
Totalmente de acuerdo	28	56%	56%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 9.
Necesidad de capacitación laboral



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 13 y figura 10, existe una percepción positiva general sobre la necesidad de las capacitaciones digitales, con una mayoría indicando estar “de acuerdo” (38%) o “totalmente de acuerdo” (56%). Las de desacuerdo (6%) fueron menos frecuentes, lo que evidencia que la mayoría de los participantes valora este tipo de formación como una herramienta para mejorar sus oportunidades laborales.

Variable 2: Empleabilidad

Dimensión 2: Acceso a oportunidades laborales

Pregunta 11: ¿Considera usted que existen suficientes medios digitales para promocionar sus servicios como dog walker?

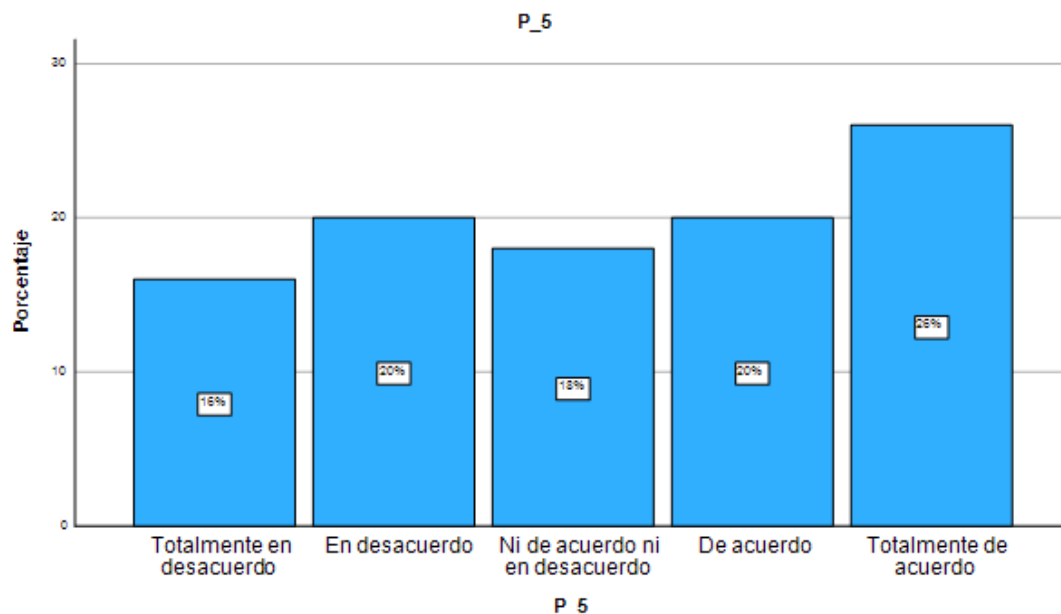
Tabla 15
Disponibilidad de medios digitales

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
---------------------	------------	-------------------	----------------------

Totalmente en desacuerdo	8	16%	16%	16%
En desacuerdo	10	20%	20%	36%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	18%	18%	54%
De acuerdo	10	20%	20%	74%
Totalmente de acuerdo	13	26%	26%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10.
Disponibilidad de medios digitales



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 14 y en la figura 11, las respuestas fueron un poco similares, aunque predomina aquella que reconoce la disponibilidad actual de medios digitales para promocionar servicios, la opción “de totalmente de acuerdo” (26%). Sin embargo, también se identificaron niveles similares “de acuerdo” (20%), de neutralidad (18%) e incluso de “desacuerdo” (20%) y “totalmente en desacuerdo” (16%), lo que puede reflejar que algunos aún perciben limitaciones en el alcance o la visibilidad de estos medios.

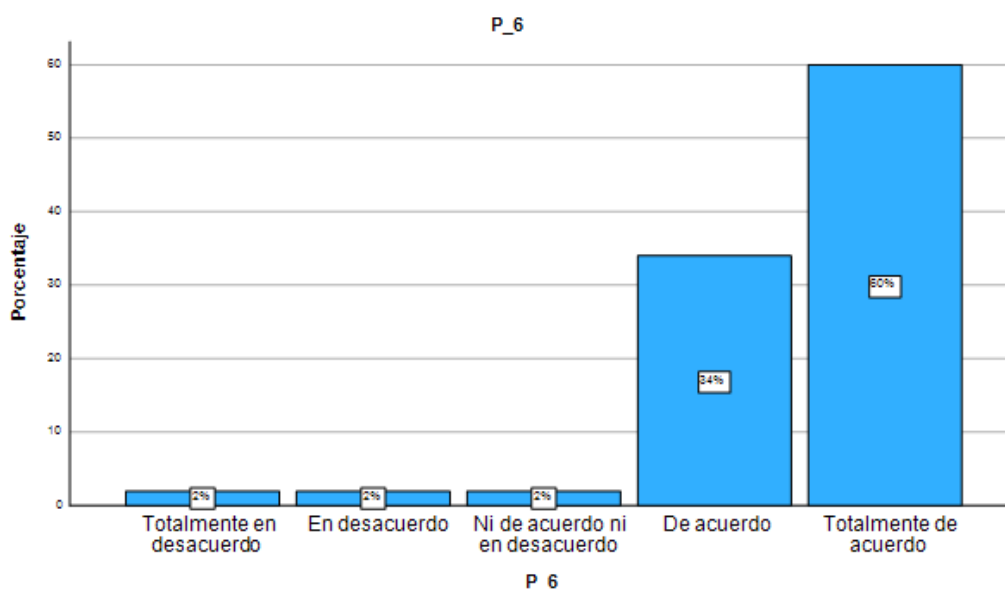
Pregunta 12: ¿Considera usted que una plataforma web podría mejorar su acceso a oportunidades laborales como dog walker?

Tabla 16
Impacto de la tecnología en el trabajo

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	2%	6%
De acuerdo	17	34%	34%	40%
Totalmente de acuerdo	30	60%	60%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 11.
Impacto de la tecnología en el trabajo



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: en la tabla 15 y en la figura 12, la mayoría de los encuestados reconoce el impacto positivo que una plataforma digital puede tener en su empleabilidad, con porcentajes elevados en “totalmente de acuerdo” (60%) y “de acuerdo” (34%). Las respuestas menos favorables fueron mínimas, “ni de acuerdo ni en desacuerdo” (2%), “en desacuerdo” (2%), “totalmente en desacuerdo” (2%), lo que sugiere una fuerte expectativa de que la tecnología facilite y amplíe las oportunidades de inserción laboral en este rubro.

Por Dimensión

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

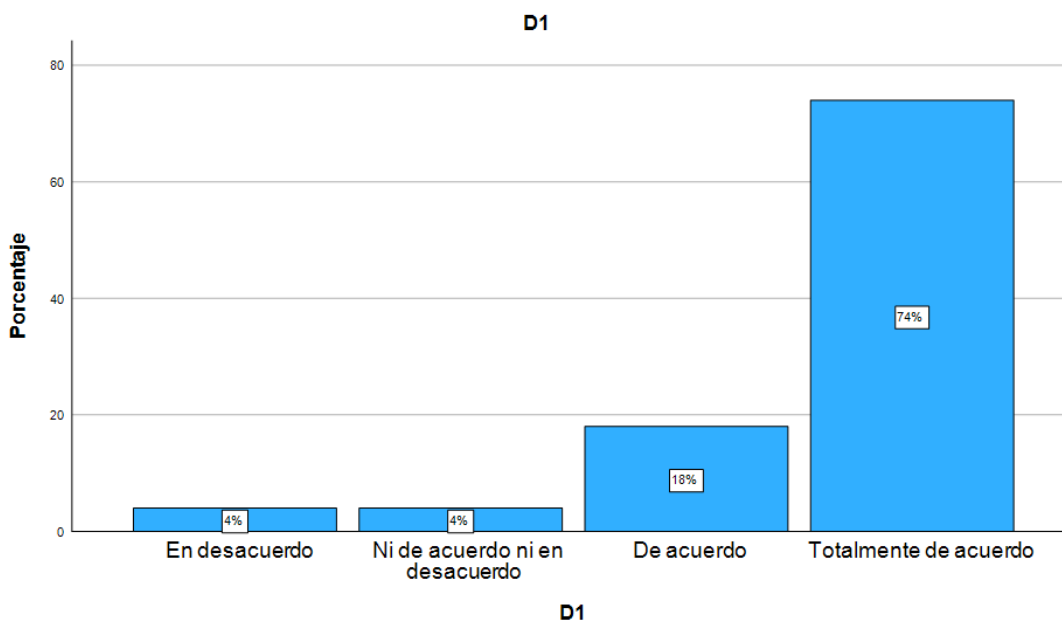
Dimensión 1: Usabilidad

Tabla 17
Frecuencias totales de la dimensión Usabilidad

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En desacuerdo	2	4%	4%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	4%	8%
De acuerdo	9	18%	18%	26%
Totalmente de acuerdo	37	74%	74%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 12.
Frecuencias totales de la dimensión Usabilidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 16 y figura 13, los resultados correspondientes a esta dimensión reflejan que la mayoría de los encuestados considera fundamental que la plataforma sea fácil de usar y práctica al momento de ofrecer servicios. Las respuestas

en los niveles de “de acuerdo” (18%) y “totalmente de acuerdo” (74%) predominan en ambos indicadores. Las opiniones neutrales o negativas representan un porcentaje menor (8%), lo que indica que el diseño de la plataforma debe centrarse en ofrecer una experiencia sencilla, intuitiva y eficiente para asegurar su aceptación por parte de los usuarios.

Dimensión 2: Funcionalidad

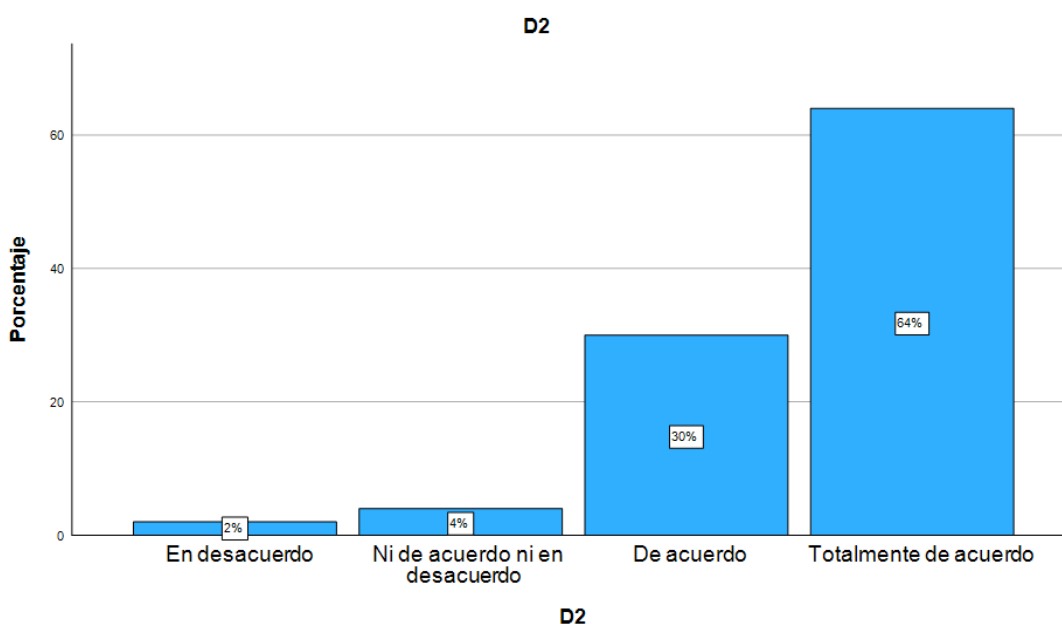
Tabla 18
Frecuencias totales de la dimensión funcionalidad

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En desacuerdo	1	2%	2%	2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	4%	6%
De acuerdo	15	30%	30%	36%
Totalmente de acuerdo	32	64%	64%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 13.

Frecuencias totales de la dimensión funcionalidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 17 y figura 14, en esta dimensión se observa un fuerte respaldo hacia aspectos funcionales de la plataforma, como el correcto funcionamiento, la actualización frecuente de solicitudes y la posibilidad de aplicar filtros. Las valoraciones positivas alcanzan un porcentaje alto “de acuerdo” (30%), “totalmente de acuerdo” (64%), lo que evidencia que los usuarios priorizan herramientas que les permitan operar de forma precisa y sin interrupciones. Las respuestas menos favorables son escasas (6% en total), lo que sugiere que la funcionalidad efectiva es un requisito clave para la experiencia del usuario.

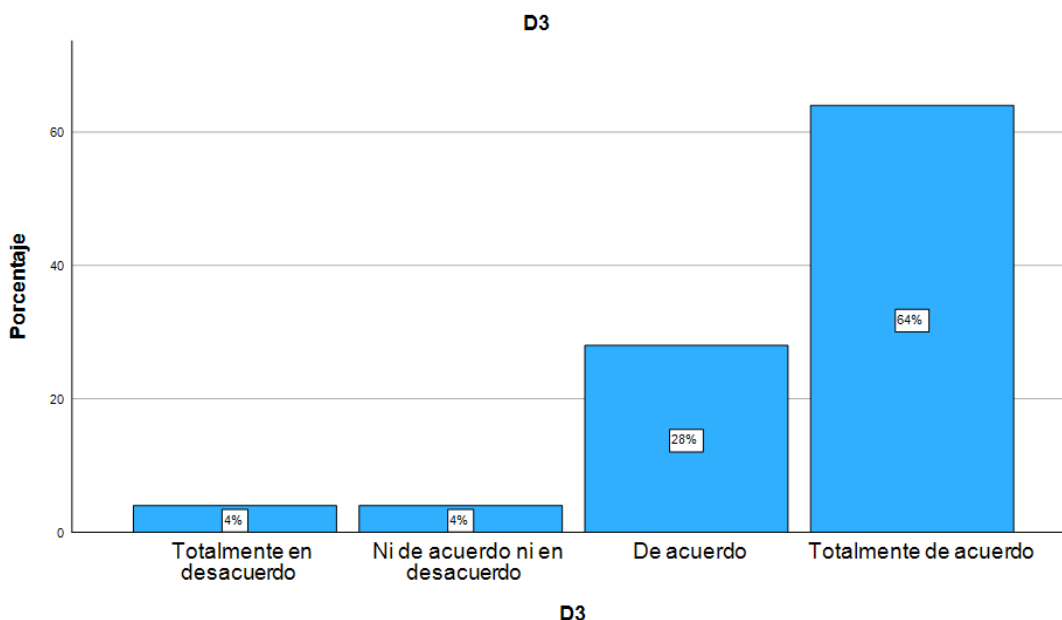
Dimensión 3: Accesibilidad Tecnológica

Tabla 19
Frecuencias totales de la dimensión Accesibilidad Tecnológica

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	2	4%	4%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	4%	8%
De acuerdo	14	28%	28%	36%
Totalmente de acuerdo	32	64%	64%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 14.
Frecuencias totales de la dimensión Accesibilidad Tecnológica



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 18 y la figura 15, los datos indican que los encuestados valoran altamente el poder acceder a la plataforma desde distintos dispositivos. Los niveles de acuerdo fueron predominantes “de acuerdo” (28%) y “totalmente de acuerdo” (64%) Las respuestas neutras o de desacuerdo se presentaron en porcentajes menores (8% en total), lo cual refuerza la viabilidad de implementar una solución digital sin que los usuarios enfrenten grandes dificultades de acceso o uso.

Variable 2: Empleabilidad

Dimensión 1: Habilidades Técnicas

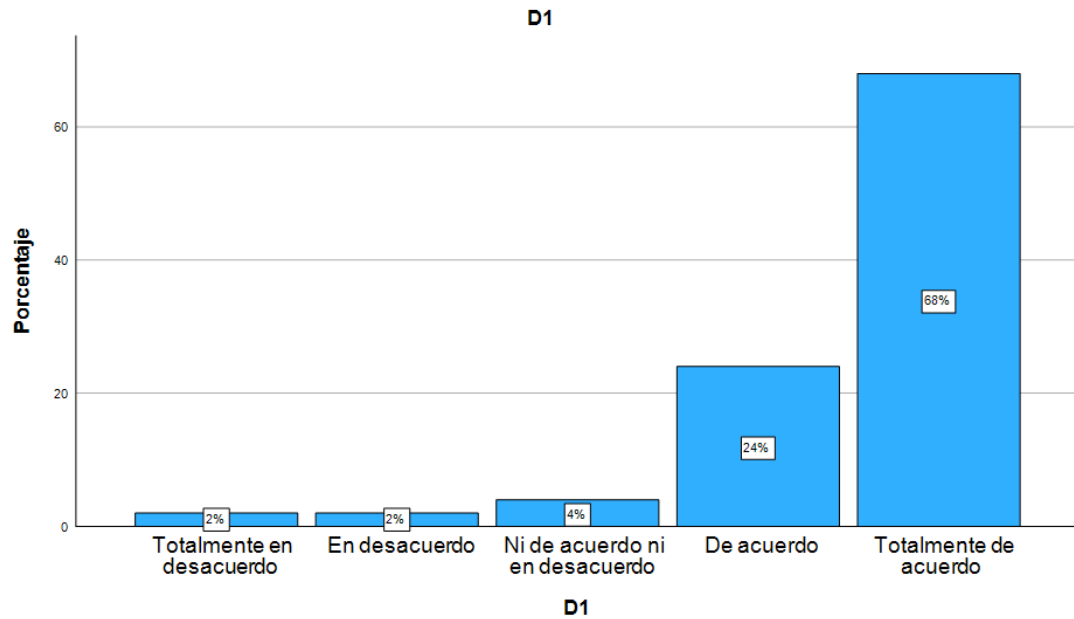
Tabla 20
Frecuencias totales de la dimensión Habilidades Técnicas

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4%	4%	8%
De acuerdo	12	24%	24%	32%
Totalmente de acuerdo	34	68%	68%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 15.

Frecuencias totales de la dimensión Habilidades Técnicas



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: los datos indican que la mayoría de los encuestados confía en su capacidad para manejar herramientas digitales relacionadas en la gestión de servicios como dog walker. Las opciones de acuerdo (24%) y totalmente de acuerdo (68%) fueron predominantes, lo que demuestra un nivel alto de competencia digital y disposición al aprendizaje autónomo. Por otro lado, quienes manifestaron desacuerdo o neutralidad (8% en total) representan un porcentaje menor, lo que señala que la mayoría no percibe limitaciones técnicas importantes.

Dimensión 2: Formación y Capacitación

Tabla 21
Frecuencias totales de la dimensión Formación y Capacitación

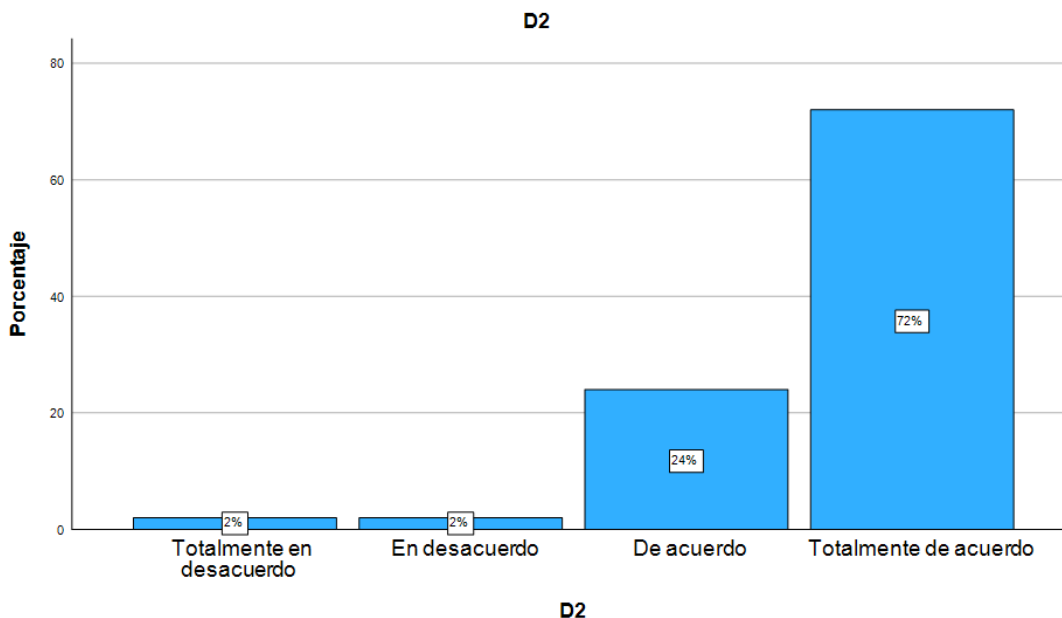
Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%

De acuerdo	12	24%	24%	28%
Totalmente de acuerdo	36	72%	72%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 16.

Frecuencias totales de la dimensión Formación y Capacitación



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: una cantidad alta de participantes expresó estar de acuerdo (24 %) o totalmente de acuerdo (72%) con la necesidad de acceder a certificaciones y capacitaciones sobre el cuidado animal y paseo de perros. Este resultado evidencia el interés por fortalecer su perfil profesional y mejorar sus oportunidades laborales. Las respuestas en desacuerdo (4% en total) fueron escasas, lo que refuerza la idea de que la formación es vista como un componente clave para el desarrollo como dog walker.

Dimensión 3: Acceso a oportunidades laborales

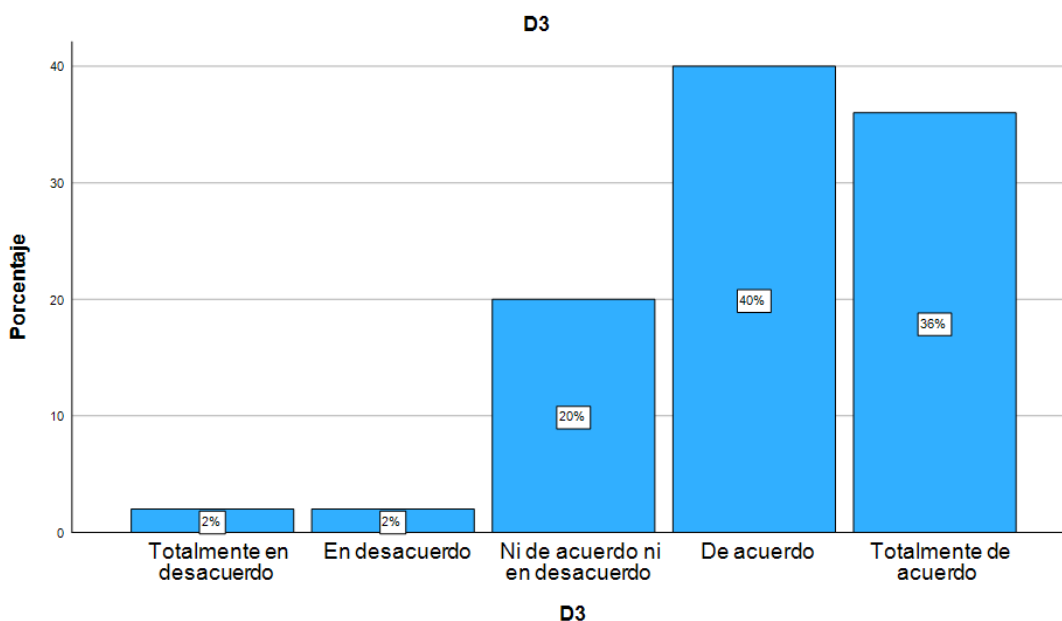
Tabla 22
Frecuencias totales de la dimensión acceso a oportunidades laborales

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2%	2%	2%
En desacuerdo	1	2%	2%	4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	20%	20%	24%

De acuerdo	20	40%	40%	64%
Totalmente de acuerdo	18	36%	36%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

Figura 17.
Frecuencias totales de la dimensión acceso a oportunidades laborales



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: los resultados reflejan que la mayoría de los encuestados considera que una plataforma web y los medios digitales pueden facilitar su acceso a empleos relacionados con el paseo de perros. Las opciones de acuerdo (40%) y totalmente de acuerdo (36%) obtuvieron una alta participación, evidenciando que las personas perciben estas herramientas como medios efectivos para mejorar su visibilidad y oportunidades laborales. En cambio, los porcentajes de desacuerdo (4% en total) fueron bajos, lo que confirma una actitud positiva hacia el impacto de la tecnología en el trabajo.

Por Variable

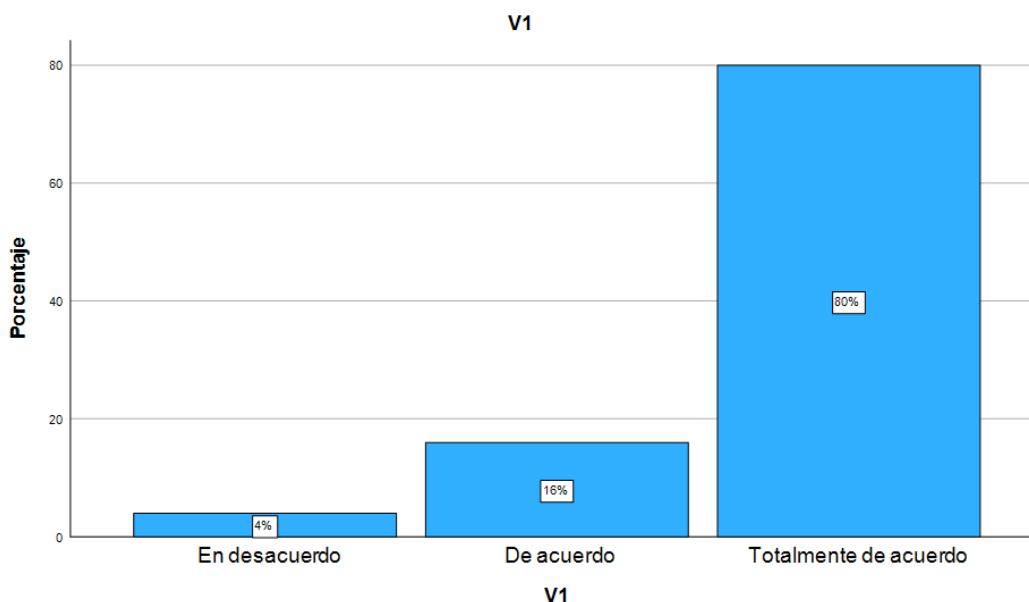
Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

Tabla 23
Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En desacuerdo	2	4%	4%	4%
De acuerdo	8	16%	16%	20%
Totalmente de acuerdo	40	80%	80%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 18.



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: basándonos en la tabla 22 y figura 19, los resultados nos reflejan una alta aceptación por parte de los encuestados respecto a la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork orientada a los servicios de paseo de perros. Las respuestas en los niveles de acuerdo (16%) y totalmente de acuerdo (80%) fueron dominantes en las tres dimensiones evaluadas. Los encuestados valoraron positivamente la facilidad de uso y el aprendizaje práctico (usabilidad), destacaron la importancia de que el sistema funcione correctamente y se mantenga actualizado (funcionalidad), y consideraron importante que la plataforma sea accesible desde distintos dispositivos como también cuenta con filtros útiles (accesibilidad tecnológica). De igual modo, los niveles de desacuerdo (4%) fueron bajos, lo que confirma una

percepción favorable hacia el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la interacción entre usuarios y facilitar la gestión de servicios de forma eficiente.

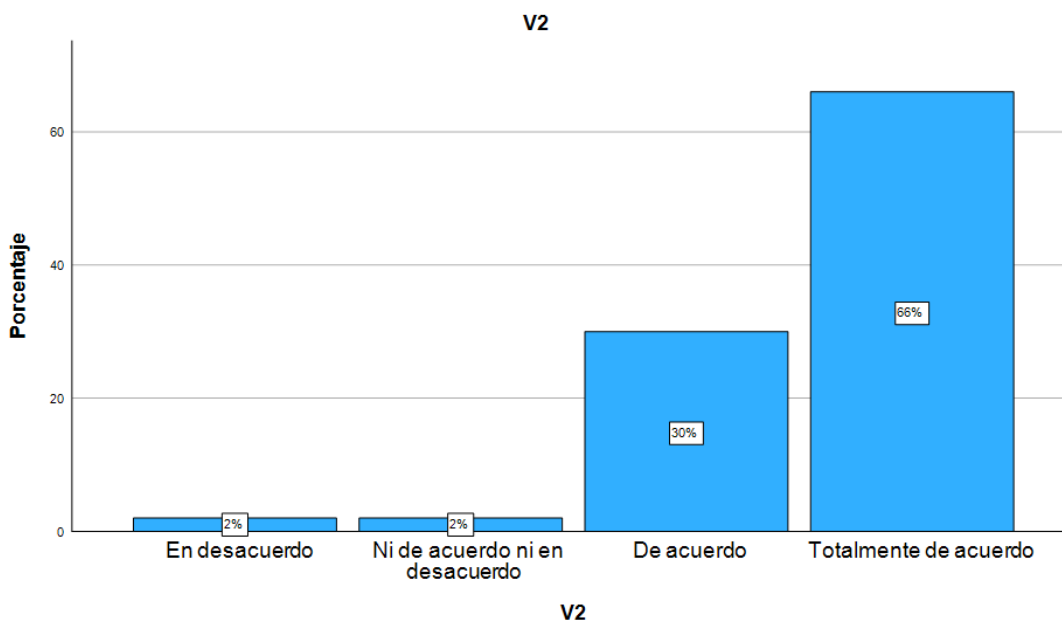
Variable 2: Empleabilidad

Tabla 24
Empleabilidad

Niveles de medición	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En desacuerdo	1	2%	2%	2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%	2%	4%
De acuerdo	15	30%	30%	34%
Totalmente de acuerdo	33	66%	66%	100%
Total	50	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 19.



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: según la tabla 23 y figura 20 de la variable Empleabilidad, los resultados reflejan una percepción positiva por parte de los encuestados respecto a su nivel de empleabilidad en relación con los servicios de paseo de perros. Las respuestas en los niveles de acuerdo (30%) y totalmente de acuerdo (66%) fueron mayoritarias en las tres dimensiones. En la dimensión de habilidades técnicas, los participantes indicaron

sentirse preparados para usar herramientas digitales y aprender de forma autónoma. En cuanto a la formación y capacitación, valoraron la obtención de certificados y reconocieron la utilidad de las capacitaciones digitales como parte de su desarrollo profesional. Finalmente, en la dimensión de acceso a oportunidades laborales, se destacó la disponibilidad de medios digitales y el potencial de una plataforma web para ampliar sus oportunidades de empleo. Los niveles de desacuerdo fueron mínimos (4% en total), lo que demuestra un fuerte por parte de los encuestados en mejorar sus oportunidades laborales a través del uso de tecnologías y herramientas digitales.

4.2. Análisis de resultados descriptivos cualitativos

Ítem 1: ¿Los clientes de la veterinaria suelen consultar sobre servicios de paseo de perros o dog walkers? ¿En qué situaciones o contextos esto ocurre?

Tabla 25
Percepción de la demanda por servicios de paseo en veterinarias

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Demanda	Ahora, con más veterinarias, me consultan ocasionalmente. [CHV55-1]. En su momento sí me consultaron por el servicio [RGR44-1].
Jornadas largas	Sí, sobre todo cuando los dueños tienen jornadas laborales largas o en temporadas de vacaciones [FPL39-1].

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 2: ¿Qué tipo de dificultades mencionan los dueños de mascotas para encontrar este servicio?

Tabla 26
Dificultades al buscar el servicio.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Tiempo y control	Los dueños mencionan principalmente la falta de tiempo y el descontrol del perro. [CHV55-2].
Falta de confianza	Principalmente por falta de confianza y no conocer personas recomendadas. [FPL39-2]

Tiempo y cuidado	A veces, no tienes tiempo para encontrar a alguien de confianza. [RGR44-2].
-------------------------	---

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 3: ¿Considera que existe suficiente oferta de dog walkers confiables en Miraflores para cubrir la demanda actual? ¿Por qué?

Tabla 27
Percepción sobre la oferta de paseadores confiables.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Oferta limitada	“No, no hay muchos. Por eso cuando alguien conoce a uno bueno lo recomienda entre conocidos.” [FPL39-3].
Confianza y soporte	“Hay pocos paseadores que te den esa seguridad, muchos no están preparados o no sabes si tienen experiencia.” [RGR44-3].
Sinergia e información	“No hay una lista clara o plataforma confiable donde puedas ver quiénes están disponibles y que sean seguros.” [CHV55-3]

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 4: ¿Cree que los dueños de mascotas estarían dispuestos a usar una plataforma digital para contratar estos servicios? ¿Por qué?

Tabla 28
Disposición a usar plataformas digitales.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Plataforma útil	“Claro que sí. Si la plataforma es útil, rápida y confiable, los dueños la usarían sin problema.” [CHV55-4]
Mejora continua	“Sí, pero tendría que ir mejorando según las necesidades. Por ejemplo, permitir dejar reseñas o alertas.” [FPL39-4]
Demanda	“Sí, hay demanda. Muchos dueños no tienen tiempo y una plataforma les facilitaría encontrar paseadores.” [RGR44-4]

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 5: ¿Qué funcionalidades considera esenciales en una plataforma web para conectar dog walkers con dueños de mascotas?

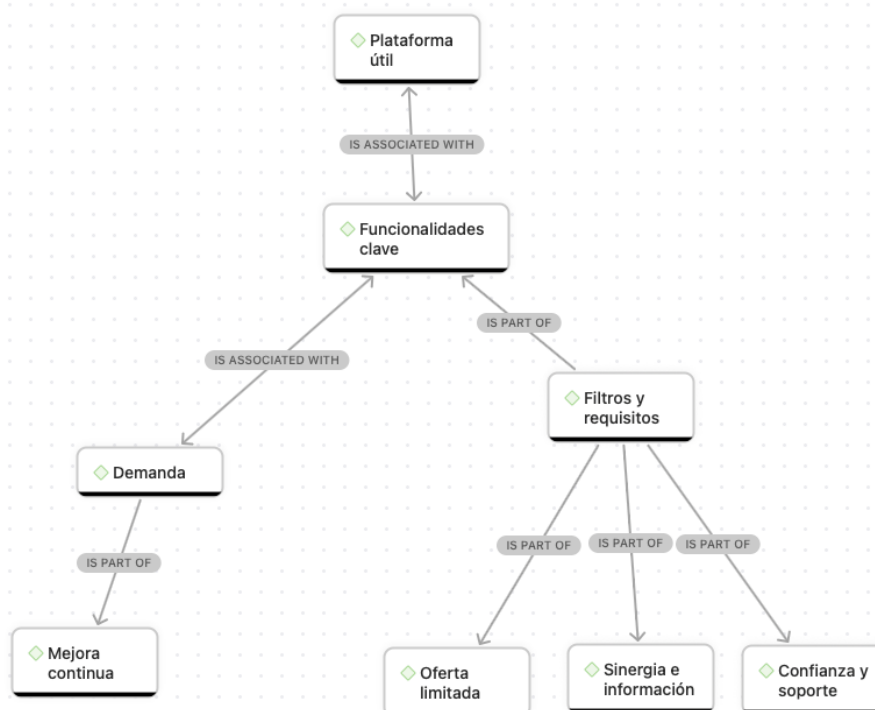
Tabla 29
Funcionalidades clave esperadas en la plataforma.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Validación y opiniones	“Debería tener opiniones reales de otros clientes, eso genera más confianza.” [FPL39-5]
Filtros y requisitos	“Filtros para elegir por ubicación, tamaño del perro o experiencia del paseador.” [RGR44-5]
Compatibilidad y zonas	“Sería clave que muestre si el paseador cubre mi zona y si está disponible cuando lo necesito.” [CHV55-5]
Confianza del paseador	“Lo más importante es confiar en la persona que va a cuidar a tu mascota.” [FPL39-5]

Fuente: Elaboración propia.

Figura 20.

Variable 1: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: Como se observa en la Figura 21, los participantes resaltan que la implementación efectiva de una plataforma web para dog walkers se sustenta en una

combinación de elementos clave, donde las funcionalidades de la plataforma ocupan un rol central.

Estas funcionalidades están directamente asociadas con la percepción de utilidad de la plataforma, ya que los usuarios valoran soluciones prácticas y efectivas para cubrir sus necesidades de contratación de servicios. Asimismo, se encuentran relacionadas con la demanda actual del servicio, la cual requiere que la plataforma se mantenga dinámica y adaptativa.

A su vez, la demanda se vincula con la necesidad de mejora continua, evidenciando que los usuarios esperan que la plataforma evolucione constantemente en función de las exigencias del mercado y la experiencia del usuario.

En conjunto, esta estructura muestra cómo la plataforma web no solo debe cumplir con aspectos técnicos, sino que debe responder a expectativas del mercado, a la confianza del usuario y a mecanismos de selección que fortalezcan la empleabilidad juvenil dentro del rubro del paseo de perros.

Ítem 6: ¿Desde su perspectiva profesional, qué conocimientos básicos debería tener una persona que se dedique al paseo de perros?

Tabla 30
Conocimientos requeridos para ser dog walker.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Manejo animal	“Tiene que saber manejar al perro si se cruza con otros, si se asusta, si tira mucho.” [CHV55-6]
Comunicación dueño	“Debe tener buena comunicación con el dueño, decirle cómo fue el paseo, si pasó algo.” [FPL39-6]
Experiencia y actitud	“Se nota cuando alguien ya tiene experiencia con animales, cómo los trata, cómo los entiende.” [RGR44-6]

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 7: ¿Considera importante que los dog walkers tengan algún tipo de certificación o capacitación en cuidado animal? ¿Por qué?

Tabla 31
Importancia de la certificación o capacitación para dog walkers.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Certificación básica	“Sí, debería haber algún certificado, por ejemplo, del Ministerio de Salud o similar.” [CHV58-7]
Profesionalización del servicio	“Una certificación básica en manejo animal ayudaría a profesionalizar el servicio y generar más confianza.” [FPL42-7]
Confiabilidad y antecedentes	“Sí, por seguridad del dueño y del animal, debería saberse quién es, si tiene antecedentes.” [RGR46-7]

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 8: ¿Qué aspectos de seguridad y manejo animal considera más críticos para este servicio?

Tabla 32
Aspectos críticos de seguridad y manejo animal en el servicio de dog walking.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Compatibilidad entre perros	“La seguridad depende de la compatibilidad entre perros...” [CHV58-8]
Número de mascotas manejadas	“...y conocer cuántas mascotas puede manejar a la vez.” [CHV58-8]
Control en espacios públicos	“Compatibilidad entre perros, control en espacios públicos...” [FPL42-8]
Protocolos ante imprevistos	“...reacción ante imprevistos, identificación del paseador, y protocolos de seguridad.” [FPL42-8]
Zona y horario adecuados	“...los horarios, zonas adecuadas...” [CHV58-8]
Reacción del perro con el entorno	“Algunos perros reaccionan mal a otros o a ciertas personas.” [RGR46-8]

Fuente: Elaboración propia.

Ítem 9: ¿Cree que una plataforma web podría ayudar a mejorar las oportunidades laborales de los jóvenes que se dedican al dog walking? ¿De qué manera?

Tabla 33
Percepción sobre la contribución de una plataforma web a la empleabilidad de jóvenes dog walkers.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Mejora de ingresos	“...puede ser bien remunerado si se organiza bien.” [CHV58-9]
Apoyo a universitarios	“...sobre todo a jóvenes universitarios que buscan ingresos.” [CHV58-9]
Formalización del servicio	“Sí, puede formalizar el servicio...” [FPL42-9]
Ingresos constantes	“...ofrecer ingresos constantes...” [FPL42-9]
Reputación digital	“...y facilitar la reputación online del paseador.” [FPL42-9]
Mayor visibilidad laboral	“...permitiría que más personas vean mi perfil y trabajo.” [RGR46-9]

Fuente: Elaboración propia.

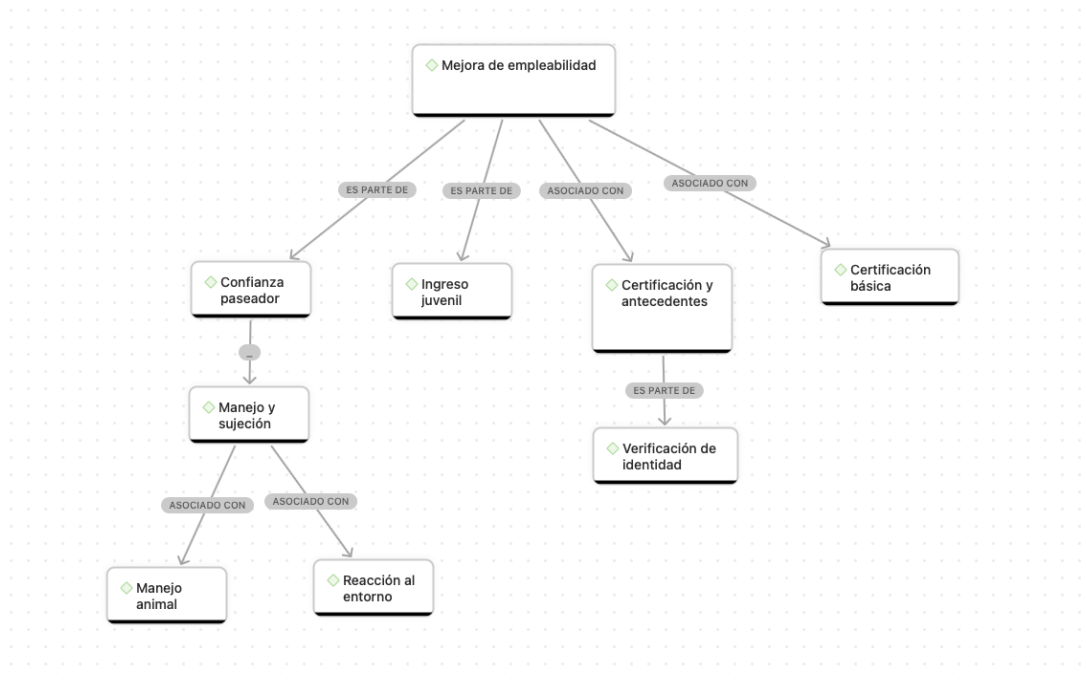
Ítem 10: ¿Qué recomendaciones nos daría para que esta plataforma sea exitosa y confiable?

Tabla 34
Percepción sobre la contribución de una plataforma web a la empleabilidad de jóvenes dog walkers.

Códigos a posteriori	Citas de entrevista
Confianza como eje central	“Confianza. Esa es la clave. Todo se basa en la confianza que el dueño pueda tener...” [CHV58-10]
Capacitaciones	“También capacitaciones y buena comunicación.” [CHV58-10]
Sistema de calificación	“...sistema de calificación...” [FPL42-10]
Verificación de identidad	“...verificación de identidad...” [FPL42-10]
Soporte ante emergencias	“...soporte ante emergencias...” [FPL42-10]
Recompensas a paseadores	“...recompensas a buenos paseadores.” [FPL42-10]
Validación de perfiles	“...que esté validada, que no sea algo informal.” [RGR46-10]

Fuente: Elaboración propia.

Figura 21.
Variable 2: Empleabilidad



Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: la **Figura 22** representa cómo los entrevistados perciben que una plataforma web puede contribuir a la mejora de la empleabilidad de los jóvenes que se dedican al paseo de perros. El eje central del análisis gira en torno al código “Mejora de empleabilidad”, del cual se derivan múltiples factores clave.

Uno de los principales componentes es la confianza en el paseador, la cual se ve fortalecida por elementos como el manejo y sujeción de mascotas, incluyendo tanto el manejo animal como la capacidad de controlar la reacción del perro frente al entorno. Estos elementos fueron mencionados reiteradamente como habilidades fundamentales que los paseadores deben poseer para ofrecer un servicio seguro y profesional.

La categoría de ingreso juvenil aparece como otra dimensión crítica. Varios participantes indicaron que esta actividad representa una alternativa económica viable, especialmente para jóvenes universitarios, al permitirles generar ingresos constantes en función de su disponibilidad.

Por otro lado, la certificación y verificación de antecedentes se asocian a la necesidad de dotar de mayor formalidad y credibilidad al oficio. Esto se refuerza con la necesidad de contar con una verificación de identidad, lo que ayuda a los usuarios a confiar en el perfil del paseador. A su vez, se menciona la importancia de una certificación básica, la cual podría estar respaldada por alguna institución oficial y que refleje un mínimo nivel de capacitación en manejo y cuidado animal.

Este entramado de códigos permite concluir que la empleabilidad no solo se mejora al ofrecer acceso a oportunidades laborales, sino que también se robustece cuando se garantiza la preparación del dog walker, se fortalece la confianza del cliente, y se profesionaliza el servicio mediante validaciones que protegen a ambas partes.

V. SUSTENTO DEL MERCADO

5.1. Alcance esperado del mercado

La presente investigación aborda la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes dog walkers en el distrito de Miraflores durante el año 2025. Tiene un alcance local, esperando contar con una plataforma funcional que no solo conecte los jóvenes con dueños de mascotas, sino también potencialice sus habilidades digitales, laborales y, por tanto, fomente la calidad del servicio mediante la retroalimentación constante. Finalmente, se espera que la plataforma web propuesta WuffWork, demuestre efectividad en la mejora de la empleabilidad en los jóvenes Dog Walkers del distrito de Miraflores. Posteriormente, la propuesta podría escalarse progresivamente a otros distritos urbanos de Lima Metropolitana, con características similares en cuanto a demanda de servicios para

mascotas y población juvenil. A largo plazo, el modelo podría adaptarse e implementarse en otras ciudades del país e incluso en contextos internacionales, donde existan condiciones socioeconómicas comparables, ampliando así, su impacto en la formalización de trabajos independientes.

5.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio de forma de comercialización innovadora

Tabla 35
Contexto de mercado

Elementos	Descripción
Competidores	<ul style="list-style-type: none"> • Paseadores independientes • Petbracker • paseaperros • dogpackers • dog_walking
Proveedores	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes dog walkers en búsqueda de ingresos extra, preferentemente con experiencia básica en manejo de mascotas. • Capacitadores en adiestramiento canino o manejo responsable, quienes brindarán soporte en la formación de los paseadores.
Canales de venta	<ul style="list-style-type: none"> • Principalmente digitales: sitio web responsivo y redes sociales. • Canales tradicionales como alianzas con veterinarias, pet shops y ferias distritales.
Estrategias de publicidad	<ul style="list-style-type: none"> • El uso de redes sociales como Instagram, Facebook y TikTok para llegar al público objetivo (dueños de mascotas y jóvenes), en su mayoría optan por el uso de ADS, para generar visibilidad más amplia. • Campañas con influencers petlovers, anuncios geolocalizados y participación en eventos caninos o comunitarios en Miraflores.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: se ha analizado a los principales actores y condiciones que rodean la oferta y demanda del servicio de paseo de perros. Esta información ha permitido entender la dinámica del mercado y establecer las oportunidades para promover la empleabilidad para los jóvenes Dog Walkers, mediante la propuesta de una plataforma digital.

Clientes Potenciales

Tabla 36
Clientes potenciales

Elementos	Descripción
Género	<ul style="list-style-type: none"> Tanto hombres como mujeres.
Edad	<ul style="list-style-type: none"> Principalmente entre 18 y 25 años. Jóvenes en búsqueda de empleo, ingresos extra o actividades laborales de media jornada.
Preferencias	<ul style="list-style-type: none"> Preferencia por trabajos que no requieran experiencia formal, pero sí habilidades prácticas. Valoran herramientas tecnológicas como plataformas web, que les den el control y les hagan sentir seguros. Recibir reseñas positivas para mejorar su visibilidad. Recibir ingreso relativamente rápido.
Poseción de bienes	<ul style="list-style-type: none"> Usualmente cuentan con smartphones, acceso a internet y están familiarizados con apps y plataformas digitales. Suelen tener bicicleta para facilitar su desplazamiento.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación: se enfoca en caracterizar a los usuarios que podrían beneficiarse directamente de la propuesta, es decir, jóvenes que se dedican o desean dedicarse al paseo de perros como una fuente de ingreso. Esta actividad resulta compatible con sus rutinas, capacidades físicas y conocimientos básicos sobre el cuidado de mascotas. Identificar sus características sociodemográficas, preferencias, acceso a tecnología y condiciones de vida, permitirá asegurar que la plataforma propuesta responda de manera adecuada y realista a sus necesidades, facilitando así su empleabilidad.

5.3. Descripción de la propuesta de innovación o del modelo de negocio

5.3.1. Diagnóstico situacional

Tabla 37
Análisis FODA del servicio personal de paseo de perros.

Análisis	Descriptor
Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> Rápida inserción laboral: La actividad permite generar ingresos en un corto plazo, tras una preparación básica, lo que representa una alternativa accesible para jóvenes que buscan empleo inmediato. Flexibilidad horaria: El servicio se adapta a la disponibilidad del paseador, permitiendo gestionar múltiples turnos diarios y conciliar con otras responsabilidades personales o académicas Bajo requerimiento de inversión inicial: No se requieren grandes gastos para iniciar la actividad, lo que facilita el acceso a este tipo de autoempleo.

	<ul style="list-style-type: none">• Fidelización de clientes: Aquellos paseadores que logran posicionarse adecuadamente y ganarse la confianza de los propietarios de mascotas, consolidan una cartera de clientes recurrentes y estables en un contexto de creciente demanda por servicios relacionados al cuidado animal.
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none">• Incremento en la demanda del servicio: Debido a las múltiples ocupaciones de los propietarios, el paseo de perros se percibe cada vez más como un servicio necesario, especialmente en zonas urbanas con alta tenencia de mascotas.• Promoción de la empleabilidad juvenil: Este rubro representa una oportunidad para que jóvenes accedan a ingresos económicos mediante una actividad flexible y autónoma.• Posibilidad de alianzas institucionales: Vinculaciones con organizaciones públicas o privadas podrían facilitar procesos de capacitación, certificación y formalización, aumentando así la confianza del cliente.• Diversificación de servicios: Se presenta la oportunidad de integrar servicios complementarios, como baño, alimentación o entrenamiento básico, que podrían atraer a un público más amplio.• Crecimiento sostenido del mercado pet friendly: La tendencia hacia el bienestar animal sigue en aumento, lo que favorece la continuidad y expansión del rubro.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none">• Desigual nivel de preparación para el manejo animal, ya que muchos trabajadores carecen de conocimientos básicos sobre comportamiento canino, lo que puede generar accidentes.• Falta de seguros o cobertura médica, el trabajo de paseador de perros expone a riesgos físicos como las caídas, mordeduras o incidentes en la vía pública, cualquier accidente puede representar una carga económica directa para el trabajador.• Para muchos paseadores, al desempeñar esta labor de forma independiente o sin respaldo de una entidad reguladora, enfrentan dificultades para negociar precios adecuados por su tiempo y esfuerzo, viéndose obligados a aceptar tarifas bajas para no perder al cliente• Al ser un servicio prestado por múltiples personas, de manera autónoma, sin supervisión formal ni protocolos firmes, es común que existan diferencias notorias en el trato hacia las mascotas, puntualidad, responsabilidad y cumplimiento de acuerdos, lo cual afecta la confianza del cliente y reputación general del servicio.• Los paseadores que recién comienzan enfrentan problemas para darse a conocer entre los dueños de mascotas, ya que no cuentan con referencias previas, clientes que los recomienden o presencia reconocida en zonas concurridas, lo que limita su capacidad para captar servicios en las primeras etapas.
Amenazas	<ul style="list-style-type: none">• Informalidad en el sector, por personas sin experiencia que cobran menos, llegan a captar a clientes rápidamente, aunque brinden un servicio de menor calidad.• Paseadores con años de experiencia conocen mejor las dinámicas del mercado local, han fidelizado a clientes y manejan con mayor soltura aspectos como rutas, manejo de perros difíciles o negociación de tarifas, lo que representa una barrera para quienes recién inician en la actividad.

-
- Las regulaciones impuestas por algunas municipalidades pueden representar una amenaza directa para el trabajo de los paseadores de perros, ya que limitan actividades como el uso de espacios públicos o el paseo simultáneo de varios animales.
 - Estigmas sociales por el oficio, que suele ser visto como una ocupación temporal y de bajo valor profesional, lo que afecta la autoestima del trabajador, complica la posibilidad de cobrar tarifas justas y limita el reconocimiento social hacia quienes ejercen esta labor de forma responsable.
-

Fuente: Elaboración propia.

5.3.2. Propuesta de valor

La plataforma web WuffWork entregará un canal confiable, accesible y organizado para que los jóvenes interesados en el paseo de perros puedan ofrecer sus servicios de forma más profesional y segura. Esta propuesta resuelve la dificultad que enfrentan muchos jóvenes para insertarse laboralmente sin experiencia previa, así como la falta de espacios digitales dedicados a este tipo de empleo eventual y personalizado. De este modo, se satisface la necesidad de contar con oportunidades de generación de ingresos flexibles, sin barreras técnicas ni requisitos complejos, aprovechando habilidades básicas como el cuidado y manejo de mascotas.

5.3.3. Fuentes de ingresos

Nuestros futuros clientes estarán dispuestos a pagar por una plataforma que les brinde mayor visibilidad, credibilidad y facilidad para encontrar clientes en el rubro del paseo de perros, ya que esto incrementa sus oportunidades laborales y les permite generar ingresos constantes de forma independiente. Actualmente, muchos jóvenes paseadores no pagan por servicios formales, ya que suelen captar clientes de manera informal a través de redes sociales, grupos de WhatsApp o el boca a boca, lo que limita su alcance y estabilidad laboral. En general, no pagan tarifas fijas, pero cabe resaltar que en algunos casos entregan comisiones informales o aceptan acuerdos por trabajo realizado. Sin embargo, preferirían modelos de pago flexibles, como membresías mensuales accesibles, comisiones por reserva confirmada, incluso modalidades

freemium que les permitirán acceder gradualmente a más beneficios para ayudar a crecer sus servicios.

5.3.4. Canales de distribución

Los clientes potenciales, en este caso jóvenes dog walkers, prefieren ser contactados a través de canales digitales como redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok) y aplicaciones de mensajería (WhatsApp, Telegram), ya que forman parte de sus hábitos cotidianos y permiten una comunicación rápida y accesible. De estos, las redes sociales funcionan mejor, porque permiten difundir información atractiva y segmentada, generar comunidad y recibir retroalimentación inmediata, lo que fortalece la relación con los usuarios y aumenta su participación activa en la plataforma. Sin embargo, el canal más económico es el uso de las redes sociales y correo electrónico, ya que requieren menor inversión en personal y logística, permitiendo mantener el alcance a bajo costo a través de contenidos automatizados y estrategias de posicionamiento orgánico o campañas pagadas de bajo presupuesto.

5.3.5. Estrategia de penetración en el mercado

Buscaremos que los jóvenes paseadores adopten la plataforma mediante demostraciones presenciales en espacios de alta concentración canina (parques, veterinarias) y campañas digitales informativas para que destaquen los beneficios del acceso a clientes como en la visibilidad y capacitación. Emplearemos publicidad de manera virtual, principalmente en redes sociales, haciendo uso de la segmentación local y también campañas en Google Ads, complementada con folletos físicos y visitas informativas a institutos cercanos. No se recurrirá a intermediarios; en cambio, se establecerán alianzas con instituciones juveniles que puedan canalizar a futuros paseadores, que encajen con nuestro criterio de inclusión. Estos socios facilitarán la difusión y validación inicial de la plataforma, ofreciendo credibilidad y apoyo en su

adopción. Para generar ingresos, la plataforma comenzará con una comisión fija por cada paseo realizado (en torno al 20 %) complementada con suscripciones premium, que ofrezcan ventajas como mayor visibilidad, estadísticas de desempeño y reservas prioritarias. Además, se habilitarán listados destacados para que los paseadores puedan resaltar sus perfiles y aumentar su alcance, y se incorporarán espacios publicitarios dentro de la plataforma, dirigidos a marcas del sector (alimento, accesorios, seguros), generando una fuente adicional de ingresos.

5.3.6. Actividades productivas propias y externas

Las actividades necesarias para dar la propuesta de valor incluyen el diseño, desarrollo y mantenimiento de la plataforma web, así como la validación de perfiles tanto de los Dog Walkers como de los usuarios para asegurar confianza y seguridad en los servicios ofrecidos. También se elaborarán materiales audiovisuales y guías digitales que expliquen cómo utilizar la plataforma de manera sencilla y eficaz. Para vender el producto, se llevarán a cabo acciones como campañas en redes sociales dirigidas a dueños de mascotas del distrito de Miraflores, difusión en grupos locales, y alianzas con veterinarias o tiendas de mascotas para promover la plataforma de forma conjunta. Asimismo, las actividades para relacionarse con el cliente incluirán la implementación de un sistema de atención personalizada por chat, correo o redes sociales, la recopilación de opiniones mediante encuestas y la creación de un espacio virtual donde los usuarios puedan compartir reseñas y experiencias. Por último, las actividades para obtener ingresos incluirán el cobro de una comisión por cada servicio contratado a través de la plataforma, así como la implementación de planes de suscripción premium para los dog walkers que deseen mayor visibilidad o acceso a herramientas adicionales de formación.

5.3.7. Alianzas

Se establecerán alianzas estratégicas con beneficios definidos mediante contratos y políticas de privacidad, a fin de asegurar el buen funcionamiento y la sostenibilidad del proyecto.

Proveedores tecnológicos: Para el desarrollo y mantenimiento de la plataforma web, se formará una alianza con una empresa especializada en diseño y desarrollo digital, como *WebNova Perú*, que brindará el servicio de diseño, hosting y soporte técnico continuo.

Veterinarias y tiendas de mascotas: Se pactarán acuerdos con negocios locales como clínicas veterinarias, pet shops y centros de entrenamiento canino, que ayudarán en la promoción del servicio, recomendando la plataforma a sus clientes a cambio de beneficios como publicidad en la web o menciones en redes sociales.

Organizaciones juveniles y educativas: Se establecerán vínculos con organizaciones y programas que trabajen con jóvenes en búsqueda de empleo, así como con institutos o universidades que puedan brindar capacitaciones básicas en temas de atención al cliente, manejo de mascotas y primeros auxilios veterinarios.

Creadores de contenido local: Finalmente, se contactará influencers de la zona de Miraflores que cuenten con audiencias interesadas en mascotas, estilo de vida o emprendimiento. Estos influencers contribuirán difundiendo el servicio, explicando su funcionamiento y compartiendo casos de éxito reales, lo cual aportará confianza y visibilidad al proyecto.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

6.1.1. Conclusiones generales

Se concluye que sí es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores, año 2025; porque se evidenció, a través del trabajo de campo que existe una disposición favorable tanto por parte de los jóvenes como de los propietarios de mascotas para usar herramientas digitales que faciliten la intermediación del servicio. Los resultados demostraron que aspectos como la facilidad de uso, la confianza en la plataforma y la posibilidad de acceder a nuevas oportunidades laborales son altamente valorados, lo que valida la pertinencia y utilidad de la propuesta en el contexto estudiado.

6.1.2. Conclusiones específicas

Conclusión Específica 1. Se concluye que la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork sí es viable para mejorar las habilidades técnicas de los jóvenes dog walkers en Miraflores; porque los encuestados manifestaron sentirse capaces de utilizar una aplicación digital para ofrecer sus servicios, demostrando un nivel aceptable de competencia digital y apertura al aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas. (sangría).

Conclusión Específica 2. Se concluye que la plataforma también sí es viable para fortalecer la formación y capacitación de los jóvenes dog walkers, ya que mostraron interés por acceder a contenidos formativos como guías prácticas o micro cursos que les permitan profesionalizar su actividad, mejorar la atención al cliente y brindar un servicio de mayor calidad.

Conclusión Específica 3. Se concluye que la plataforma sí es viable para poder ampliar el acceso a oportunidades laborales en el sector de paseo de perros, dado que los jóvenes reconocieron que una herramienta digital como la plataforma web WuffWork, podría aumentar su visibilidad profesional, facilitar la conexión con potenciales clientes y formalizar su actividad como prestadores de servicios.

6.2. Recomendaciones

6.2.1. *Recomendación general*

Se recomienda continuar con la elaboración y el análisis funcional de la plataforma WuffWork, realizando pruebas preliminares y recolectando comentarios frecuentes para realizar mejoras progresivamente. Esto asegurará que la plataforma satisfaga eficazmente las necesidades reales de los jóvenes paseadores de perros y de los dueños de mascotas que buscan sus servicios. Además, se aconseja establecer alianzas estratégicas con organismos gubernamentales, privados y educativos para promover la capacitación técnica y contribuir a la normalización del trabajo juvenil en el sector del cuidado de animales de compañía.

6.2.2. *Recomendaciones específicas*

Recomendación específica 1. Se recomienda que en la plataforma se incluyan tutoriales interactivos o cursos breves para fortalecer las habilidades digitales y técnicas de los jóvenes y así asegurar una mejor adaptación al entorno digital y mejorando su desempeño en la prestación del servicio.

Recomendación específica 2. Se aconseja incluir un módulo de capacitación constante en la plataforma, que incluya contenidos sobre servicio al cliente, seguridad en el manejo de animales, gestión de redes sociales y tácticas de lealtad, fomentando de esta manera el desarrollo profesional de los paseadores.

Recomendación específica 3. Se recomienda que se diseñen mecanismos de verificación y valoración dentro de la plataforma, como perfiles certificados, opiniones de

clientes, sistemas de reputación y localización en tiempo real, con el objetivo de fortalecer la confianza y credibilidad del servicio tanto para los dog walkers como para los clientes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abd-Elwahab, A. M., Mohamed, A. G., & Shaaban, E. M. (2023). MicroServices-driven enterprise architecture model for infrastructure optimization. *Future Business Journal*, 9(1), 90. <https://doi.org/10.1186/s43093-023-00268-3>
- Abu-Rasheed, H., Weber, C., & Fathi, M. (2023). *Context based learning: a survey of contextual indicators for personalized and adaptive learning recommendations. A pedagogical and technical perspective. 1.* <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1210968>
- Acuña Vásconez, N. P., Navarrete Acuña, M. A., & Navarrete Herrera, M. M. (2024). Integración de las Habilidades Blandas y su Impacto Laboral en los Estudiantes de Educación Superior en el Periodo 2023-2024. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 7627–7643. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11958
- Angelopoulos, S., Bendoly, E., Fransoo, J., Hoberg, K., Ou, C., & Tenhiälä, A. (2023). Digital transformation in operations management: Fundamental change through agency reversal. *Journal of Operations Management*, 69(6), 876–889. <https://doi.org/10.1002/joom.1271>
- Ascención Campos, Y. P., & Díaz Manrique, J. (2022). Educación universitaria para la empleabilidad, un análisis a nivel internacional. *IGOBERNANZA*, 5(20), 133–148. <https://doi.org/10.47865/igob.vol5.n20.2022.226>
- Atauqui Loa, J. P., campos quispe, augusto andres, & cerdan tijera, carla soledad. (2024). *Propuesta de un programa de habilidades blandas para mejorar la empleabilidad de los futuros egresados de Ingeniería Industrial en una Universidad Privada Peruana.* https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/675885/Atauqui_LJ.pdf?sequence=15&isAllowed=y.
- Banco Mundial. (2025, enero 16). *La economía mundial se estabiliza, pero las economías en desarrollo enfrentan un trabajo más difícil.*

<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2025/01/16/gep-january-2025-press-release>. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-2147-9>

Barbetti, P. A. (2020, enero). *Promoción de emprendimientos y autoempleo para jóvenes en políticas y programas de Argentina*.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28063104022>.

<https://www.redalyc.org/journal/280/28063104022/28063104022.pdf>

Bartelheimer, C., Beverungen, D., Lüttenberg, H., & zur Heiden, P. (2022). Systematizing the lexicon of platforms in information systems: a data-driven study. *Electronic Markets*, 32(1), 375–396. <https://doi.org/10.1007/s12525-022-00530-6>

Borchers, N. S. (2023). Why do we trust in online reviews? Integrative literature review and future research directions. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 17(2). <https://doi.org/10.5817/CP2023-2-7>

Brousset López, C. A., Roca Bertello, N. P., Sánchez Vargas, C. C., Vigo Rodríguez, B. A., & Ysa Higa, K. K. (2022). *EmpleaT: plataforma web para aumentar tu empleabilidad* Item Type info:eu-repo/semantics/bachelorThesis. <http://hdl.handle.net/10757/660674>

Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Gutiérrez-Castillo, J. J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Validación del cuestionario de competencia digital para futuros maestros mediante ecuaciones estructurales. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 72(2), 45–63. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.73436>

Candamo Pajuelo, T. M. (2020). *La generación Z y sus decisiones sobre empleabilidad en el mercado de trabajo. Estudio de casos: 2018-2019*. <https://repositorio.ucss.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/0c58141b-4ebd-460d-8691-6d86c4eb7a22/content>.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2020). *Educación, juventud y trabajo Habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante*.

<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/5325a83d-7df8-414f-9d05-502cf2c9bc4e/content>.

Conovalciuc Ciburciu, D. (2024, junio 20). *El impacto de las Redes Sociales en la empleabilidad de jóvenes universitarios en Castilla y León*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/71708/TFG-E-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Fan, Y., Huang, T., Meng, Y., & Cheng, S. (2023). *The current opportunities and challenges of Web 3.0*. 1.

Flores-Saviaga, C., Li, Y., Hanrahan, B., Bigham, J., & Savage, S. (2020). The Challenges of Crowd Workers in Rural and Urban America. *Proceedings of the AAAI Conference on Human Computation and Crowdsourcing*, 8, 159–162.
<https://doi.org/10.1609/hcomp.v8i1.7475>

Foro Económico Mundial. (2024, octubre 22). *Por qué el crecimiento sostenible en las economías emergentes depende del sector informal*.
<https://es.weforum.org/stories/2024/10/por-que-el-crecimiento-sostenible-en-las-economias-emergentes-depende-del-sector-informal/>.

García Barros, J. A., & Torres Berbesi, S. S. (2022, julio 1). *Empleabilidad de profesionales en materia de Seguridad y Salud en el Trabajo en Colombia*.
https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/7791/1810048_1810051.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

García Viña, J. (2019). La situación del empleo de los jóvenes y una propuesta de políticas públicas para afrontar el desempleo juvenil. *Revista Latinoamericana de Derecho Social*, 26, 65–94. <https://doi.org/10.22201/ijj.24487899e.2020.30.14072>

- Garpar Portillo, A. E., & Pérez Mora, R. (2021). *Derechos humanos y las políticas públicas de juventudes. Una aproximación desde el enfoque de seguridad humana*.
<https://www.researchgate.net/publication/356696319>
- Gherman, O., Turcu, C. E., & Turcu, C. O. (2022). *An Approach to Adaptive Microlearning in Higher Education*. <https://arxiv.org/abs/2205.06337>
- Grados Carraro, A. (2017, marzo 2). *Empleabilidad: clave del éxito laboral - CONFIEP*.
<https://www.confiep.org.pe/noticias/articulos-de-opinion/empleabilidad-clave-del-exito-laboral/>.
- Hernandez, R. H. (Lindy), Song, Q., Kou, Y., & Gui, X. (2024). “At the end of the day, I am accountable”: Gig Workers’ Self-Tracking for Multi-Dimensional Accountability Management. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–20. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642151>
- Hoedemakers, J., Vanderstukken, A., & Stoffers, J. (2023). The influence of leadership on employees’ employability: a bibliometric analysis, systematic literature review, and research agenda. *Frontiers in Psychology*, 14.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1092865>
- Hostetler, T. W., Chen, S., Blanco-Cuaresma, S., Accomazzi, A., Kurtz, M. J., Grant, C. S., Henneken, E., Thompson, D. M., Chyla, R., Shapurian, G., Templeton, M. R., Lockhart, K. E., Martinovic, N., McDonald, S., & Grezes, F. (2022). *Web accessibility trends and implementation in dynamic web applications*. 11.
- Hötte, K., Somers, M., & Theodorakopoulos, A. (2023). Technology and jobs: A systematic literature review. *Technological Forecasting and Social Change*, 194, 122750.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122750>
- Hsieh, J., Adisa, O., Bafna, S., & Zhu, H. (2023). Designing Individualized Policy and Technology Interventions to Improve Gig Work Conditions. *Proceedings of the 2nd*

Annual Meeting of the Symposium on Human-Computer Interaction for Work, 1–9.

<https://doi.org/10.1145/3596671.3598576>

Hsieh, J., Hong, Y., Burtch, G., & Zhu, H. (2022). A Little Too Personal: Effects of Standardization versus Personalization on Job Acquisition, Work Completion, and Revenue for Online Freelancers. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–11. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517546>

Huepe, M. (2024). *Estudio prospectivo del empleo juvenil en América Latina La educación y la formación para el trabajo como eje clave*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/846790fb-eb41-41b3-ba0a-e7dd80347bd7/content>.

Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). *Comportamiento de los indicadores de mercado laboral a nivel nacional. 1*.

Johnson, E. M., Lehoahoa, E., Shaw, P., & Urquhart, R. (2020). *Increasing Digital Platform Use to Help Youth Find Work*. <https://doi.org/10.3768/rtipress.2020.pb.0023.2005>

Kerimovs, A. (2023). Scalability and Performance of Microservices Architectures. *Global Journal of Computer Science and Technology*, 77–84. <https://doi.org/10.34257/GJCSTHVOL23IS2PG77>

Krishnamoorthy, V. (2025). Bridging the Digital Divide: Leveraging Lightweight Frontend Architectures for Inclusive Web Access. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 11(1), 3402–3411. <https://doi.org/10.32628/CSEIT251112357>

Kroiß, M. (2021). From backend to frontend : Case study on adopting Mmicro frontends from a single page ERP application monolith. *Thesis - Diplomarbeit*, 96. <https://doi.org/10.34726/hss.2021.85306>

- Lenzi, O. (2023). Plataformas digitales y empleo doméstico en España: ¿una oportunidad para el trabajo decente? *Lex Social: Revista de Derechos Sociales*, 13(2), 1–26. <https://doi.org/10.46661/lexsocial.8485>
- Loureiro, A. C., Ibáñez-Cubillas, P., & Miranda-Pinto, M. dos S. (2024). Validade de conteúdo por avaliação de especialistas para medir as competências digitais de estudantes de mestrado em Educação Especial. *Texto Livre*, 17. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2024.52564>
- Mamani Escalante, S. (2021, noviembre 8). *Factores sociales que influyen en la empleabilidad de los beneficiarios del Programa Nacional de Empleo Juvenil Jóvenes Productivos*. Juliaca, 2019. https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/16917/Mamani_Escalante_Sorayma.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Martínez-Carvajal, J. E. (2025). Cambio en la política pública para jóvenes y acceso al empleo en Colombia. *Íconos - Revista de Ciencias Sociales*, 29(81), 93–111. <https://doi.org/10.17141/iconos.81.2025.6240>
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63–99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>
- Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo. (2022). *Informe Anual del Empleo Juvenil en el Perú 2022*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/5636565/4992368-iej-2022.pdf?v=1704404134>.
- Ninasunta Toapanta, M. N., & Pisco Zamora, A. S. (2021). *Desarrollo de una plataforma web para la gestión de ofertas laborales a beneficio de los profesionales de la Universidad Técnica de Cotopaxi Extensión La Maná*. <https://repositorio.utc.edu.ec/items/09d0eb45-5c69-4a57-bd80-fc4a4a4716ce>.

- Nishizu, Y., & Kamina, T. (2022). Implementing Micro Frontends Using Signal-based Web Components. *Journal of Information Processing*, 30(0), 505–512. <https://doi.org/10.2197/ipsjip.30.505>
- O'Higgins, N. (2022). *Youth and the future of work Covid-19, Digitalization and well-being*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28391.73120>
- OIT. (2025, febrero 19). *Jóvenes en el mercado laboral: entre la informalidad y la falta de oportunidades*. <https://www.ilo.org/es/resource/news/jovenes-entre-informalidad-y-falta-de-oportunidades>
- Organización Internacional del Trabajo. (2021). *Public Employment Services Diagnostic Tool and Guide*. International Labour Organisation (ILO).
- Organización Internacional del Trabajo. (2024, septiembre 4). *Los ingresos laborales se estancan y desigualdad crece mientras muchos jóvenes carecen de empleo y educación*. <https://news.un.org/es/story/2024/09/1532476>.
- Paco Huamani, W. F. (2022). COMPETENCIA DIGITAL ¿UNA COMPETENCIA BÁSICA PARA LA INSERCIÓN LABORAL? *Revista Oeconomicus*, 2(2), 39–46. <https://doi.org/10.54943/revoec.v2i2.200>
- Peña-García, N., Losada-Otálora, M., Auza, D. P., & Cruz, M. P. (2024). Reviews, trust, and customer experience in online marketplaces: the case of Mercado Libre Colombia. *Frontiers in Communication*, 9. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1460321>
- Pérez Navarro, M. A., Blázquez Cuesta, M., & Sánchez-Mangas, R. (2025). Overeducation under different macroeconomic conditions: How Spanish university graduates fit in the labor market? *Journal of Policy Modeling*, 47(2), 448–470. <https://doi.org/10.1016/j.jpolmod.2024.10.001>
- Rafael, R. (2024). *Factores que influyen en la empleabilidad de jóvenes de 15 a 29 años de edad en el Perú, 2023* .

<https://repositorio.ucss.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/1dbd703d-9804-4ed9-b2a6-063531286df0/content>.

Ramírez Cáceres, M. E., & Cudeiro Cano, A. (2022). *Desarrollo de tecnologías en la gestión de los procesos de capital humano*.
https://www.redalyc.org/journal/1815/181572159002/181572159002.pdf?utm_source

Risco Vásquez, K. P. (2024). *Habilidades blandas en la resiliencia económica de los establecimientos industriales pesqueros, Chimbote, 2023*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137241/Risco_VKP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Romero Carrión, V., Bedón Soria, Y., & Franco Medina, J. (2022). Meta-análisis de competencias transversales en la empleabilidad de los universitarios. *Revista Gestión de las Personas y Tecnología*, 15(43), 23. <https://doi.org/10.35588/gpt.v15i43.5464>

Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2022). Evaluating Progressive Web App Accessibility for People with Disabilities. *Network*, 2(2), 350–369.
<https://doi.org/10.3390/network2020022>

Ruiz Nizama, J. L. (2023, octubre). *Competencias blandas en la empleabilidad de los egresados de la Facultad de Ingeniería Industrial y de Sistemas de la Universidad Nacional del Callao, año 2022*.
<https://repositorio.unac.edu.pe/handle/20.500.12952/8257>.
https://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/8257/04.-%20RUIZ_NIZAMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saldarriaga Reto, D. M., Huayta Franco, Y. J., Rodríguez Galán, D. B., & Narvaez Aranibar, T. (2023). Valoración de las competencias de empleabilidad en estudiantes peruanos de educación superior tecnológica: Un estudio comparativo. *Revista Gestión de las Personas y Tecnología*, 16(48), 22. <https://doi.org/10.35588/gpt.v16i48.6504>

- Saner, R., Saner-Yiu, L., & Bruelisauer, S. (2023). Information and communication technology (ICT). En *Encyclopedia of the Social and Solidarity Economy* (pp. 255–263). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781803920924.00047>
- Santos Miranda Pinto, Maribel., Montero, A. Francisca., & Meneses Osório, A. José. (2022, julio). *Vista de Pensamiento Crítico, Creatividad y Pensamiento Computacional en la Sociedad Digital*. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4857/5357>.
<https://revistaprismasocial.es/article/view/4857/5357>
- Sharma, A., & Deshmukh, A. (2024). *TableGuard — Securing Structured & Unstructured Data*.
- Spachos, P., Papapanagiotou, I., & Plataniotis, K. N. (2021). Microlocation for Smart Buildings in the Era of the Internet of Things: A Survey of Technologies, Techniques, and Approaches. *IEEE Signal Processing Magazine*, 35(5), 140–152. <https://doi.org/10.1109/MSP.2018.2846804>
- Sulca Contreras, R. D. (2022). Demanda de trabajadores con habilidades blandas y nivel de empleabilidad de egresados universitarios. *Revista Enfoques*, 6(22), 135–145. <https://doi.org/10.33996/revistaenfoques.v6i22.131>
- Sun, R., Gregor, S., & Keating, B. (2016). *Information Technology Platforms: Definition and Research Directions*. 1.
- Syllable IT. (2025, abril 15). *Diferencia entre página web y plataforma web*. <https://syllableit.com/blog/diferencia-entre-pagina-web-y-plataforma-web>.
- Taipalus, T. (2024). Vector database management systems: Fundamental concepts, use-cases, and current challenges. *Cognitive Systems Research*, 85. <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2024.101216>
- Ultreras-Rodríguez, A., Espinoza-Vásquez, G., Rengifo-Lozano, R. A., & Herreño-Munera, M. L. (2024). La enseñanza de competencias laborales en el nivel secundario: Un

estudio empírico en Costa Rica. *CIENCIAMATRIA*, 10(19), 227–244.

<https://doi.org/10.35381/cm.v10i19.1368>

Universidad Intercontinental de la Empresa [UIE]. (2024, septiembre 17). *¿Qué es el networking, para qué sirve y como funciona?* <https://uie.edu/que-es-el-networking-para-que-sirve-y-como-funciona/>.

Urquidi, M., Valencia, H., & Durand, G. (2021). Brecha de ingresos laborales por genero en Bolivia. Un analisis de su evolucion en el periodo 1993 a 2018. *Revista de análisis económico*, 36(2), 95–124. <https://doi.org/10.4067/S0718-88702021000200095>

Vaisman, A., & Zimányi, E. (2022). *Database Concepts. In: Data Warehouse Systems. Data-Centric Systems and Applications. Springer, Berlin, Heidelberg.* (pp. 11–44). https://doi.org/10.1007/978-3-662-65167-4_2

van der Linden, D., Davidson, B. I., Hirsch-Matsioulas Orit, & Zamansky, A. (2022, enero). *On the role Of technology in human-dog relationships: a future of nightmares or dreams?* <https://arxiv.org/pdf/2202.02030>. <https://arxiv.org/pdf/2202.02030>

Wong, S. Y. (2022). COVID-19-Induced Digitalization in the Labour Market: A Systematic Review. *Studies of Applied Economics*, 40(2). <https://doi.org/10.25115/eea.v40i2.7235>

Zarate Rojas, C. J. (2020). *Gestión de la seguridad de la información de datos personales en el derecho informático.*

<https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/resources/3238707/>.

<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/382212ee-998c-48dd-8745-e23dab1fa834/content>

VIII. ANEXOS

8.1. Informe Turnitin

Anexo 01: Informe Turnitin

IVAN ANTHONY FARFAN PILLACA

Modelo de la estructura - formato TESIS FINAL.pdf

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::30163:475590239

Fecha de entrega
22 jul 2025, 9:08 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
22 jul 2025, 9:54 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
Modelo de la estructura - formato TESIS FINAL.pdf

Tamaño de archivo
1.3 MB

123 Páginas

25.520 Palabras

158.599 Caracteres

24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 21% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Farfan Pillaca Ivan
Anthony (Autor)

López Falen José
Emilio (Autor)

Salazar Ninaquispe
Jimmy Robert (Autor)

Quijano Aranibar Ivan
Ernesto (Asesor)

8.2. Reporte de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis: “Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de Jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.”

Integrantes:

1. Farfan Pillaca, Ivan Anthony
2. López Falen, José Emilio
3. Salazar Ninaquispe, Jimmy Robert

Asesor: Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

Esta investigación genera un impacto positivo tanto en el aspecto social como económico, ya que busca abrir nuevas oportunidades laborales para jóvenes que actualmente se encuentran en situaciones de informalidad. Al proponer una plataforma web accesible, se fomenta la empleabilidad juvenil de manera segura, ordenada y confiable. Además, se promueve la profesionalización del servicio de paseo de perros, dándoles a los jóvenes un espacio donde puedan mostrar su trabajo y generar confianza con los dueños de mascotas. El proyecto también aporta desde lo tecnológico, ya que utiliza herramientas digitales para conectar personas y brindar un servicio más eficiente en el distrito de Miraflores, ayudando a reducir las brechas en el acceso al empleo y a la tecnología.

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

Durante el proceso de investigación se pudo identificar que muchos jóvenes que se dedican al paseo de perros no cuentan con herramientas digitales que respalden su labor ni les permitan presentarse de forma profesional. Esto genera una barrera al momento de conseguir nuevos clientes, ya que no existe una manera formal de mostrar su experiencia o recibir valoraciones. Por otro lado, también se evidenció que hay mucho interés por parte de estos jóvenes en utilizar una plataforma que les permita encontrar más servicios y trabajar de manera más segura y ordenada. En base a estos resultados, se confirma que una plataforma como WuffWork podría cubrir esa necesidad real, ya que ofrecería perfiles verificados, mapas de ubicación, valoraciones, contacto directo y hasta espacios de formación, generando así una mejora significativa en su empleabilidad. Además, se concluye que la propuesta es viable, ya que responde directamente a una problemática identificada en el distrito de Miraflores, cuenta con una alta disposición de uso por parte del público objetivo y puede desarrollarse con recursos y herramientas tecnológicas disponibles en el mercado actual.

8.3. Matriz de consistencia

Propuesta de implementación de la plataforma Web Wuffwork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.

Matriz de Consistencia					
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables y dimensiones	Metodología	Población y muestra
¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?	Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.	No requiere hipótesis.	Variable 1: Propuesta de implementación de la Plataforma Web WuffWork	Enfoque: mixto	Población: 329 Dog Walkers en el distrito de Miraflores Muestra:
Problema Específico	Objetivo Específico	Hipótesis Derivadas			

<p>¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar las habilidades técnicas de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?</p>	<p>Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar las habilidades técnicas de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.</p>	<p>No requiere hipótesis.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usabilidad • Funcionalidad • Accesibilidad Tecnológica <p>Variable 2: Empleabilidad</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: No experimental de corte transversal</p>	<p>50 Dog Walkers en el Distrito de Miraflores</p>
<p>¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para desarrollar la formación y capacitación de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?</p>	<p>Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para desarrollar la formación y capacitación de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.</p>	<p>No requiere hipótesis.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades técnicas • Formación y capacitación • Acceso a oportunidades laborales 	<p>Niveles de investigación: Exploratorio Descriptivo.</p>	

¿Es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar el acceso a oportunidades laborales de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025?	Conocer si es viable la propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para mejorar el acceso a oportunidades laborales de jóvenes Dog Walkers en Miraflores, 2025.	No requiere hipótesis.			
--	--	------------------------	--	--	--

8.4. Matriz de operacionalización de variables

Título: Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	PREGUNTAS	ESCALA DE MEDICION	INSTRUMENTO	ESCALA				
									1	2	3	4	5
V1: Propuesta de implementación de la Plataforma web WuffWork	Las plataformas digitales son infraestructuras híbridas y programables que facilitan y estructuran interacciones personalizadas entre usuarios finales y complementadores, mediante la	La variable Plataforma web está compuesta por tres dimensiones: Usabilidad (ítems 1 y 2), Funcionalidad (ítems 3 a 5), y Accesibilidad tecnológica (ítems 6).	Usabilidad	Facilidad de uso	1	¿Considera usted importante que el uso de una plataforma Web para ofrecer servicios de paseo de perros sea fácil y rápida de utilizar?	ORDINAL	CUESTIONARIO	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				práctico	2	¿Considera usted práctico y sencillo aprender a usar una plataforma Web para ofrecer servicios de paseo o cuidado de perros?							
		Funcionalidad	3	¿Qué tan importante considera que la plataforma Web funcione correctamente y sin fallos al									

	recolección sistemática de datos, su procesamiento algorítmico y monetización (Van Dijck, Poell, & de Waal, 2019).					momento de buscar o contactar con clientes?							
				Compatibilidad	4	¿Considera importante que la plataforma pueda utilizarse desde un celular, Tablet o computadora para brindar servicios de paseo de perros?							
				Actualización de ofertas	5	¿Considera usted importante que la plataforma actualice frecuentemente las solicitudes de servicios de mascotas?							
			Accesibilidad Tecnológica	Filtros de búsqueda	6	¿Considera útil que la plataforma permita aplicar filtros para encontrar solicitudes de servicios de mascotas que se ajusten a su disponibilidad, ubicación o experiencia?							
V2: Empleabilidad	La empleabilidad es la capacidad de una persona para mantenerse activa y relevante en el mercado laboral.	La variable <i>empleabilidad</i> está estructurada en tres dimensiones:	Habilidades técnicas	Competencia Digital	7	¿Considera usted que tiene las habilidades necesarias para utilizar una plataforma web que le permita promocionar y gestionar sus servicios como paseador de perros?							

“Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025.”



empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el

<p>Supone no solo adquirir y renovar conocimientos y habilidades, sino también adaptarse con flexibilidad a los cambios del entorno profesional. Además, implica gestionar de forma estratégica el propio desarrollo, combinando competencias, actitudes y fortalezas personales con las oportunidades y exigencias del mercado (Hoedemakers et al., 2023).</p>	<p>Habilidades técnicas (ítems 7 y 8), Formación y capacitación (ítems 9 y 10), y Acceso a oportunidades laborales (ítem 11).</p>	<p>Manejo autónomo</p>	<p>8</p>	<p>¿Considera usted que puede aprender por su cuenta a usar nuevas aplicaciones digitales que le ayuden a ofrecer mejor sus servicios como dog walker?</p>									
		<p>Formación y capacitación</p>	<p>Certificaciones obtenidas</p>	<p>9</p>	<p>¿Considera usted relevante obtener certificados que respalden su formación como dog walker?</p>								
		<p>Formación y capacitación</p>	<p>Necesidad de capacitación laboral</p>	<p>10</p>	<p>¿Considera usted que las capacitaciones digitales en temas de cuidado animal y paseo de perros son necesarias para mejorar su empleabilidad?</p>								
		<p>Acceso a oportunidades laborales</p>	<p>Disponibilidad de medios digitales</p>	<p>11</p>	<p>¿Considera usted que existen suficientes medios digitales para promocionar sus servicios como dog walker?</p>								
		<p>Impacto de la tecnología en el trabajo</p>	<p>12</p>	<p>¿Considera usted que una plataforma web podría mejorar su acceso a oportunidades laborales como dog walker?</p>									

8.5. Instrumentos de recolección de datos

¡Hola! Somos, López Falen, José Emilio; Farfan Pillaca, Ivan Anthony y Salazar Ninaquispe, Jimmy Robert, estudiantes de la Escuela Superior Instituto San Ignacio de Loyola. Estamos realizando una investigación de Pregrado titulada: “Propuesta de implementación de la plataforma Web WuffWork para promover la empleabilidad de jóvenes Dog Walkers en el distrito de Miraflores. Año 2025”. Por lo tanto, se solicita leer cuidadosamente cada una de las siguientes preguntas y contestar marcando con un aspa (X) o cruz (+) en las alternativas establecidas.

La duración de la encuesta es menor a 10 minutos. Además, es completamente anónima, por lo que no le pediremos datos personales. Sus respuestas serán utilizadas únicamente para la investigación y con total confidencialidad, por ello le pedimos sinceridad al contestar.

¡Muchas gracias por su tiempo!

BLOQUE 1: PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA WEB WUFFWORK	Escala de Likert				
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
1a. ¿Considera usted importante que el uso de una plataforma web para ofrecer servicios de paseo de perros sea fácil y rápida de utilizar?					
2a. ¿Considera usted práctico y sencillo aprender a usar una plataforma web para ofrecer servicios de paseo o cuidado de perros?					
3a. ¿Qué tan importante considera que la plataforma web funcione correctamente y sin fallos al momento de buscar o contactar con clientes?					
4a. ¿Considera importante que la plataforma pueda utilizarse desde un celular, Tablet o computadora para brindar servicios de paseo de perros?					
5a. ¿Considera usted importante que la plataforma actualice frecuentemente las solicitudes de servicios de mascotas?					
6a. ¿Considera útil que la plataforma permita aplicar filtros para encontrar solicitudes de servicios de mascotas que se ajusten a su disponibilidad, ubicación o experiencia?					
BLOQUE 2:	Escala de Likert				

EMPLEABILIDAD	1	2	3	4	5
7a. ¿Considera usted que tiene las habilidades necesarias para utilizar una plataforma web que le permita promocionar y gestionar sus servicios como paseador de perros?					
8a. ¿Considera usted que puede aprender por su cuenta a usar nuevas aplicaciones digitales que le ayuden a ofrecer mejor sus servicios como dog walker?					
9a. ¿Considera usted relevante obtener certificados que respalden su formación como dog walker?					
10a. ¿Considera usted que las capacitaciones digitales en temas de cuidado animal y paseo de perros son necesarias para mejorar su empleabilidad?					
11a. ¿Considera usted que existen suficientes medios digitales para promocionar sus servicios como dog walker?					
12a. ¿Considera usted que una plataforma web podría mejorar su acceso a oportunidades laborales como dog walker?					

8.6. Validación de expertos si aplica



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORMATIVOS: Apellidos y nombres	Cargo e institución	Instrumento	Autor(es)
Mg. Ivan Ernesto Quijano Aranibar	Docente en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente e Investigador RENACYT en el Instituto San Ignacio de Loyola.	Cuestionario	López Falen, José Emilio Farfán Pillaca, Ivan Anthony Salazar Ninaquispe, Jimmy Robert

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Indicadores	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado			X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables			X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
4. Organización	Existe una organización lógica.			X		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad			X		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico científicos			X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			X		
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico			X		
10. Pertinencia	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			X		

III. OPINION DE APLICACIÓN

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

51% BUENO

V. DATOS DEL EXPERTO

DNI	ORCID	COD. INVESTIGADOR RENACYT	Celular
45144294	https://orcid.org/0000-0003-2264-1186	P0130610	+51 956 202 509

Lugar y fecha: Lima, 09 de mayo de 2025.

QUIJANO ARANIBAR IVAN ERNESTO
DNI: 45144294

8.7. Otros que se consideren pertinentes

(Redactar contenido)