



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación
previa a una entrevista laboral

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
INGENIERA DE SISTEMAS**

AUTORA:

Gamboa Saavedra, Lita Cristina (orcid.org/0000-0002-1121-9871)

ASESOR:

Mg. Huarote Zegarra, Raul Eduardo (orcid.org/0000-0001-7466-7404)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistema de Información y Comunicaciones

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todas las personas que han influenciado en mi vida, por su apoyo, consejos y guiándome por el buen camino para salir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios que me mantuvo con mucha firmeza en todo el proceso del proyecto, de igual manera a mis compañeros e ingenieros que me ayudaron con algunas inquietudes que tuve en el desarrollo.

Índice de contenidos

Caratula	
Índice de contenidos	iii
Índice de tablas	iv
Índice de anexos	vi
Índice de figuras	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	9
III. METODOLOGÍA	25
3.1 Tipo y diseño de investigación	26
3.2 Variables y operacionalización	28
3.3 Población, muestra y muestreo	29
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.5 Procedimientos	31
3.6 Método de análisis de datos	32
3.7 Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	46
VI. CONCLUSIONES	50
VII. RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS	54
ANEXOS	71

Índice de tablas

Tabla 1. Incremento de conocimiento de la autoconfianza y la relajación	34
Tabla 2. Prueba de normalidad del incremento de conocimiento	34
Tabla 3. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de conocimiento	35
Tabla 4. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de conocimiento	35
Tabla 5. Incremento de Motivación de la autoconfianza y la relajación	37
Tabla 6. Prueba de normalidad del incremento de motivación.....	37
Tabla 7. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de motivación.....	38
Tabla 8. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de motivación.....	38
Tabla 9. Incremento de Satisfacción de la autoconfianza y la relajación.....	39
Tabla 10. Prueba de normalidad del incremento de satisfacción	40
Tabla 11. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de satisfacción	41
Tabla 12. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de satisfacción	41
Tabla 13. Aumento de Estado de Ánimo de la autoconfianza y la relajación	42
Tabla 14. Prueba de normalidad del aumento del estado de ánimo	42
Tabla 15. Rango con signo de Wilcoxon del aumento de estado de ánimo	43
Tabla 16. Estadístico de prueba de Wilcoxon – aumento de estado de ánimo	44
Tabla 17. Matriz de consistencia	72
Tabla 18. Matriz de operacionalización de variables.....	73
Tabla 19 Matriz de verificación de originalidad	74
Tabla 24 Prueba del login.....	83
Tabla 25 Prueba del registro	83
Tabla 26 Prueba de consejos.....	84
Tabla 27 Prueba del glosario.....	85
Tabla 28 Prueba de la motivación	85
Tabla 29 Prueba de las recomendaciones	86
Tabla 30 Prueba de contactos.....	87
Tabla 31 Prueba de juegos	87
Tabla 32 Prueba del cuestionario	88
Tabla 33 Prueba de la puntuación.....	88
Tabla 34 Cuestionario de motivación pre-test.....	91
Tabla 35 Cuestionario de motivación pre-test.....	93
Tabla 36 Cuestionario de motivación pos-test.....	93
Tabla 37 Cuestionario de satisfacción pre-test.....	94

Tabla 38 Cuestionario de satisfacción pos-test	94
Tabla 39 Cuestionario de satisfacción pos-test	95
Tabla 40 Ficha de recolección de datos del incremento de la motivación	96
Tabla 41 Ficha de recolección de datos del incremento de la motivación	98
Tabla 42 Ficha de recolección de datos del incremento de la satisfacción	100
Tabla 43 Ficha de recolección de datos del incremento de la estado de animo.....	102
Tabla 20. Cuadro comparativo de las metodologías	107

Índice de anexos

Anexo 1. Matriz de Consistencia	72
Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables	73
Anexo 3: Matriz de verificación de originalidad	74
Anexo 4: Metodología de desarrollo de software – Mobile-D.....	75
Anexo 5: Flujograma de la aplicación móvil.....	90
Anexo 6: Instrumento de recolección de datos	91
Anexo 7: Ficha de recolección de datos del incremento del conocimiento.....	96
Anexo 8: Ficha de recolección de datos del incremento la motivación.....	98
Anexo 9: Ficha de recolección de datos del incremento la satisfacción	100
Anexo 10: Ficha de recolección de datos del aumento del estado de ánimo	102
Anexo 11: Consentimiento informado.....	104
Anexo 12. Cuadro de Metodologías y Acrónimos	107
Anexo 13: Certificado de validez de contenido	106

Índice de figuras

Figura 1. Comparación de metodologías	23
Figura 2. Fórmula de la investigación	27
Figura 3. Estructura del proyecto.....	79
Figura 4. Flujograma de la aplicación móvil.....	90

Resumen

Esta investigación tiene como título “Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral” plantea como problema: ¿Cuál es el impacto del uso de la aplicación móvil para mejorar de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?, y tiene como objetivo determinar el impacto del uso de la aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral, como hipótesis: el uso de la aplicación móvil de autoconfianza y relajación, incrementará el conocimiento, motivación, satisfacción y aumentará el estado de ánimo en los postuladores, y el tipo de esta investigación se da como aplicada y preexperimental. Asimismo, se emplearon cuatro dimensiones, debajo de las cuales son el conocimiento, motivación, satisfacción y estado de ánimo, por tal razón se llegó a plantear una muestra de 45 personas y población de Lima. La realización de esta app móvil esta implementada con la metodología Mobile-D, de tal manera se da porcentajes de la app.

Palabras clave: Aplicación móvil, entrevista, relajación, autoconfianza, autoestima.

Abstract

This research is entitled "Mobile application for the improvement of self-confidence and relaxation prior to a job interview" poses as a problem: What is the impact of the use of mobile application to improve self-confidence and relaxation prior to a job interview? and aims to determine the impact of using the mobile application to improve self-confidence and relaxation prior to a job interview, as hypotheses: the use of mobile application of self-confidence and relaxation, will increase knowledge, motivation, satisfaction and increase the mood in applicants, and the type of this research is given as applied and pre-experimental. Also, four dimensions were used, under which are knowledge, motivation, satisfaction and mood, and for this reason a sample of 45 people and population of Lima was chosen. The realisation of this mobile app is implemented with the Mobile-D methodology, thus giving percentages of the app.

Keywords: Mobile application, interview, relaxation, self-confidence, self-esteem.

I. INTRODUCCIÓN

El enfoque de esta sección está en la falta de aplicaciones móviles que tengan como objetivo mejorar la confianza en uno mismo y promover la relajación antes de una entrevista de trabajo. En los tiempos actuales de Covid-19, se observa que muchos usuarios recurren a las aplicaciones móviles como fuente de información, esto se debe a la falta de disponibilidad de información confiable en el clima actual. Además, esta sección considera los aspectos teóricos, técnicos y sociales de la confianza en uno mismo y la relajación, y cómo las aplicaciones móviles pueden impactar positivamente en estas áreas. Comprender y mejorar la autoconfianza y la relajación mediante el uso de aplicaciones móviles puede conducir a una mejor preparación para las entrevistas de trabajo.

A nivel internacional, se ha observado que en las previas entrevistas laborales hay ciertas incomodidades o molestias que salen, de las cuales primeramente no confían de su preparatoria que realizaron para ese día o no tienen esa tranquilidad de que todo saldrá con éxito y se envuelven con todos los nervios hacia su persona que terminan caer en su juego. De modo que Quintana (2021) dice que el nerviosismo se presenta cuando no es planeado alguna rutina a futuro como por ejemplo no moverse, tartamudear o la sudoración, del cual eso podría jugar en contra de su entrevista demostrando incapacidad de comportamiento o conocimientos. Los nervios en los postulantes siempre van a ver, pero si no lo sabemos controlar, caeríamos completamente en su juego de ya no seguir con el proceso de la entrevista, del mismo modo de no estar seguros de sí mismos al responder con mucha sinceridad y tener esa calma en ese momento.

Se alcanzó una búsqueda de información sobre dicho tema de nuestra investigación para que se pueda comprender minuciosamente bien. Por tanto, Prieto (2022) desarrolló una aplicación móvil de reforzamiento de la autoestima incrementa en las mujeres, aumento de motivación en los alumnos con la ayuda de la app móvil (Navarro y Pérez,2022). Las informaciones o investigaciones han sido de mucho soporte para este proyecto ya que son hechos reales y aplicados hacia la sociedad. De acuerdo con Guerra et al. (2022) señala que las modalidades que se trabajó durante la pandemia hubo drásticos cambios, que dentro de ellos estaba el estrés, la baja autoestima por el motivo de sobrecarga de trabajo, problemas

personales, etc.; desde allí han ido aumentando las emociones recargadas hasta hoy en día que se están dando solución a cada una de ellas.

Se ha podido contemplar que en estos últimos años estamos de la mano con la tecnología para poder satisfacernos tanto en conocimientos, diversiones, labores, etc. Asimismo, nosotros mismos buscamos siempre la respuesta de alguna interrogante o solución que podamos dar a un problema que se dé. Los universitarios o docentes cada vez más se integran al mundo de las tecnologías, del mismo modo se vuelven dependiente de ellas con la finalidad de entender y comprender para aumentar sus conocimientos; estas herramientas ofrecen una serie de beneficios que ayuda a ser muy eficaz en cada una de ellas (Álava et al., 2022)

Las personas ya sean niños, adolescentes y adultos que van en camino a una enseñanza con las aplicaciones móviles o adaptándose a ellas, se están enriqueciendo con varias gamas de conocimientos y más que se están ampliando y aplicando para la sociedad. Por lo cual se da a entender que nos aportan muchos beneficios u oportunidades ya que podemos trasladarlas de un lugar a otros sin ningún tipo de problemas o desde luego poder recomendarlas con familiares, colegas u amigos (Araiza et al., 2023)

En ocasiones es difícil de controlar las conductas en previa entrevista, de poder ser capaz de armarse de valor, respirar despacio y profundo, para responder a las interrogantes del entrevistador y pasar por el área psicológico. Conforme con Gonzáles (2020) comenta que transmitir sentimientos con las demás personas y consigo mismo es una parte importante, así como las dificultades para determinar y denotarlas correctamente, suele ocasionar inconveniencia y grandes malestares; por ende, el uso de la cólera o mecanismo de manejo de la cólera es un eje analítico relacionado con la norma de conmociones.

La autoestima baja es un conflicto ordinario en la ciudad, sin embargo, no se percatan de ese problema. Se mantiene en consideración que cuando una persona pasa por esta cuestión, va escalando pensamientos negativos hacia uno mismo. Es por ello Hernández (2022) anuncia que se ha demostrado que las técnicas socioemocionales, que están de primera mano vinculadas con una mayor

autoestima son definitivas hacia el triunfo de la vida porque interaccionan con la planificación del aprendizaje, la toma de determinaciones y la resolución hacia problemas del cual son esenciales para el progreso humano y el bienestar ser.

Muchas veces las personas que les falta autoconfianza se pierden de varias oportunidades por un temor a realizar algo mal y se termine reduciendo su trayectoria personal, por esa razón Merchan (2022) señaló que la seguridad de su propia persona conforme a sus acciones considera de una suficiencia para conectar con uno mismo, revelar las propias restricciones y requisitos. En tal sentido hay que valorar la vida que se tiene y el objetivo que cada uno tiene hacia ella en base a las consecuencias que puedan presentarse.

La falta de conocimiento en las personas para entender y combatir los diferentes problemas de estrés y autoconfianza antes de una entrevista de trabajo ha sido un problema en los últimos años, ya que existen diversas aplicaciones que contienen información, pero no ayudan a saber si estamos aprendiendo. La memoria nos permite que podamos registrar y retener información que almacenamos y utilizamos cuando lo necesitamos, es por ello que es útil estar en constante conocimiento de nueva información que nos ayude a contemplar un nuevo mundo de ideas (Gámez et al., 2021). Además, en estos últimos años el conocimiento es un punto importante dentro de la implementación de un nuevo aplicativo al mercado, ya que se debe analizar si el App cumple con los estándares de gestionar que el usuario pueda obtener un aprendizaje con referencia a la relajación antes de una entrevista laboral (Benavente y Vásquez, 2021).

La carencia de información sobre varias formas o técnicas para fortalecer la autoconfianza y relajación hace que uno mismo no requiera tener un aprendizaje e importancia sobre ello. Además, el enfoque de esta sección está en la falta de aplicaciones móviles que tengan como objetivo mejorar la confianza en uno mismo y promover la relajación antes de una entrevista de trabajo. En los tiempos actuales de Covid-19, se observa que muchos usuarios recurren a las aplicaciones móviles como fuente de información. Esto se debe a la falta de disponibilidad de información confiable en el clima actual (Sánchez et al., 2017). Además, esta sección considera los aspectos teóricos, técnicos y sociales de la confianza en uno mismo y la relajación, y cómo las aplicaciones móviles pueden impactar positivamente en estas

áreas. Comprender y mejorar la autoconfianza y la relajación mediante el uso de aplicaciones móviles puede conducir a una mejor preparación para las entrevistas de trabajo (Bonnin, 2017).

Asimismo, el miedo al fracaso durante las entrevistas puede provenir de una falta de motivación dado que se puede crear ansiedad adicional a medida que las personas luchan por superar posibles factores. El hecho de no encontrar soluciones a su miedo público puede agotar aún más la motivación, lo que resulta una pausa a buscar más oportunidades de empleo. Esto puede causar períodos prolongados de desempleo y dependencia de las referencias para asegurar un empleo futuro (Puchol, 2017). Además, obtener puestos de nivel de entrada puede llevar varios meses sin el apoyo de colegas con experiencia profesional, dado que llevar a cabo una entrevista de trabajo puede ser un proceso de asignación de tareas, especialmente cuando las personas intentan buscar información relevante. Sin embargo, los resultados que obtienen son principalmente documentos extensos o videos aburridos que hacen perder la satisfacción a las personas de seguir buscando empleo. Esto los deja insatisfechos e incapaces de encontrar lo que necesitan para realizar entrevistas exitosas e inevitablemente resultando en un fracaso teniendo como consecuencia que no lo acepten al trabajo que desee postular (Azzi y Caby, 2017).

La relación del estado del ánimo radica en que lo manejamos como sensaciones que son subjetivas de igual manera que las emociones, ello son las acciones que nuestro cuerpo genera ante diversos factores, esto se da de manera rápida (Ospino, 2023). Además, se investigó que las actividades o ejercicios influyen en mejorar el humor de ánimo en varios habitantes del cual pasan por estrés y baja autoestima, sin embargo, los resultados que se obtienen son determinados videos de ejercicios repetitivos que provoca que el usuario no obtenga un interés a seguir realizándolos, ya que, al terminar una rutina semanal, vuelve a obtener los mismos videos e imágenes (Carrión y Sulca, 2021).

Posteriormente como justificación teórica respecto al proyecto, dará muchas ideas, recomendaciones, muchos conocimientos que entre ellos dará que hablar hacia el postulante, de tal forma que le ayudará a confrontarse sobre los momentos que tendrá que hacer su entrevista y no cometer errores o sentirse abrumado.

Asimismo, Bedoya (2020) detalla que la conectada a la incertidumbre que tiene el investigador por tener un enfoque al problema

A través de la justificación metodológica se está utilizando un enfoque cualitativo por el cual se está basando a la realidad y los inconvenientes que están dentro de esa realidad para así proponerle soluciones. Además, Bedoya (2020) dice que se debe realizar una herramienta de análisis de datos y otros apartados ver con una o más variables.

El propósito en cuanto a la sociedad se hará visualizar un gran conocimiento que puedan resolver esas interrogantes o dudas sobre salud mental previa a una entrevista laboral, ya que conforme las personas desean tener ese relajamiento y tranquilidad cuando estén en camino para una postulación. Por otro lado, Acevedo y Palomino (2023) mencionan que la justificación social se basa en buscar varias soluciones frente a un cambio de mejora.

En definitiva, como justificación tecnológica esta investigación en una app móvil estará de la mano y muy de cerca de la sociedad, ya que la mayoría de las personas tienen un uso frecuente con las redes, app novedosas e importantes para sus vidas que ayudan a reconfortarles, darles un momento de relajación y que mejor si se trata de nuestra salud mental. Romero et al. (2023) comentan que el uso de todos los aplicativos móviles es muy indispensable ya que es una realidad profundamente definida en toda la ciudadanía y con una gran grama de aprendizaje, del cual debería estar canalizado por todos. El problema general de esta investigación es ¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral? Los problemas específicos de este estudio son:

- **PE1:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento del conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?
- **PE2:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?

- **PE3:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?
- **PE4:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al aumento del estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?

El objetivo general de este proyecto es determinar el efecto de la aplicación móvil para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral. Los objetivos específicos son:

- **OE1:** Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento del conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.
- **OE2:** Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.
- **OE3:** Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.
- **OE4:** Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al aumento del estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

Del mismo modo, la hipótesis general planteada fue que el uso de la aplicación móvil tiene un efecto favorable en relación al incremento de la motivación, satisfacción, conocimiento y mejora del estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

La hipótesis específica 1 fue: “El uso de la aplicación móvil incrementa el conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral”. Benavente y Vásquez (2021) manifestaron que la efectividad de la implementación del aplicativo móvil para guiar a los turistas con la gamificación y microlearning, incremento su dimensión de conocimiento en un 55.94%, lo cual se aprobó por las personas que fueron parte del estudio para calificar que pudiera ayudar en el

conocimiento a los usuarios (p. 45). Además, Huincho y Pichen (2022) establecieron que la efectividad del aplicativo móvil para la prevención y tratamiento de la diabetes, incremento su conocimiento el 81%, conllevando que se aprobó a todas las personas que formaron parte de la muestra (p.26).

La hipótesis específica 2 fue: “El uso de la aplicación móvil incrementa la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral”. Estela y Figueroa (2022) establecieron la efectividad del desarrollo del aplicativo móvil para prevenir y tratar los malestares estomacales, incrementando su índice de motivación en un 38,00%, lo que conllevó a aprobar por la gran mayoría de personas que fueron parte del estudio (p. 65). Asimismo, Guevara y Meza (2022) establecieron la efectividad del desarrollo de un aplicativo híbrido para optimizar las políticas en la seguridad y de la salud en el trabajo aplicando rutas en aprendizajes, incrementando su índice de motivación en un 62,96%, conllevando a aprobar con casi todos los individuos que formaron parte de la investigación (p. 44).

La hipótesis específica 3 fue: “El uso de la aplicación móvil incrementa la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral”. Briceño y Molina (2022) establecieron la efectividad del desarrollo del aplicativo móvil para mejorar el aprendizaje de Ms. Excel nivel básico, incrementando su índice de satisfacción en un 65,43%, lo que conllevó a aprobar por la gran mayoría de personas que fueron parte del estudio (p. 47). Además, Machaca y Quispe (2022) establecieron la efectividad del desarrollo de un aplicativo híbrido para ensamblar computadoras personales aplicando las rutas en aprendizajes, incrementando su índice de satisfacción en un 41,79% conllevando a aprobar con casi todos los individuos que formaron parte de la investigación (p. 48).

La hipótesis específica 4 fue: “El uso de la aplicación móvil aumenta el estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral”. Carrion y Sulca (2022) mostraron que su aplicativo incremento el estado de ánimo en un 4.7056% con respecto a la práctica de calistenia, lo que se aprobó con la mayoría de las personas encuestadas (p. 80). Además, Loyola (2019) realizo una investigación con respecto al indicador de estado de ánimo, donde pudo dejar en claro que los docentes tienen mucha relación con dicha variable, ya que en su mayoría el 80% presente su estado de ánimo alto, y el 3.33% bajo.

II. MARCO TEÓRICO

En esta sección de síntesis, se ha recopilado numerosos trabajos de diversas fuentes de investigación, tanto a nivel nacional como internacional. Estas fuentes incluyen repositorios institucionales y ofrecen teorías valiosas que aclaran el tema, las herramientas, los beneficios, los instrumentos y los conceptos de aplicaciones móviles que contribuyen a elevar la confianza en uno mismo y promover la relajación con fines de investigación. Para esta compilación informativa, realizamos búsquedas exhaustivas en varias revistas indexadas, bases de datos y bases de conocimiento.

Estela y Figueroa (2022) el objetivo del trabajo fue conocer el impacto de la aplicación móvil en la enseñanza de tratar y prevenir los trastornos digestivos, los problemas que genera el desconocimiento sobre cómo tratar los trastornos estomacales, el médico gasta más de lo que debe intervenir, merecidamente así, además adoptaron un enfoque cuantitativo y su diseño preexperimental, es decir, realizaron un pre y post test en el que obtuvieron una población de 90.360 estudiantes universitarios y una muestra de 35 estudiantes universitarios de Lima. También según los resultados, hubo un aumento del 33% en el conocimiento, un aumento del 38% en la motivación y un aumento del 29% en la satisfacción. Se concluyó que se podría mejorar la formación en prevención y tratamiento en los malestares estomacales que puede haber en una persona. Por último, sugirieron que se pueda aplicar la realidad virtual para dar mayor entendimiento al estudio a través de la visualización en tercera dimensión satisfaciendo mejor a los usuarios dándoles a aprender más fácilmente. Este antecedente nacional fue de gran aporte ya que dio datos importantes para la comparación de los resultados de sus indicadores acorde a los de la presente tesis en la parte de discusión y así identificar si se logró un incremento adicional de los indicadores acorde al presente trabajo.

Guevara y Meza (2022) en lo desarrollado de su tesis , como propósito ha sido de averiguar sobre el efecto de un aplicativo móvil en aprender sobre las políticas de salud y seguridad aplicando rutas de aprendizaje usando gamificación y microlearning, debido al problema que surgió de la ausencia de entendimiento de las políticas de seguridad lo cual hace que pierdan el desinterés en saber la importancia de la seguridad en cada trabajo, esto debido a que no hay nuevas estrategias o métodos sobre el tema. También utilizaron un enfoque cuantitativo

con su diseño preexperimental, utilizaron pruebas previas y posteriores, y obtuvieron como población 5.432.400 personas en Lima y 20 personas como muestra. De acuerdo con los resultados, el conocimiento también aumentó en un 42,13%, una reducción del tiempo de aprendizaje en un 61,28%, un incremento de la satisfacción en un 87,23% y un incremento de la motivación en un 29%. Obteniendo como conclusión que, se pudo mejorar el aprendizaje en las rutas de aprendizaje dado que se trató de una plataforma para que observen videos, juegos, imágenes y conceptos hasta que logren entender todo en su totalidad. Por último, sugirieron que se pueda adaptar a los requerimientos de otras empresas de tipo privadas o públicas capacitando y orientando sobre las políticas de salud y seguridad a sus laboradores. Este antecedente nacional fue de gran aporte ya que dio datos importantes para la comparación de los resultados de sus indicadores acorde a los de la presente tesis en la parte de discusión y así identificar si se logró un incremento adicional de los indicadores acorde al presente trabajo.

Briceño y Molina (2022) en su trabajo, intentan comprender el impacto de las aplicaciones móviles en la comprensión de Ms. Excel, utilizando métodos educativos como realidad aumentada, micro aprendizaje y gamificación debido a la falta de aplicaciones móviles, ya que los docentes tienen problemas al momento de querer realizar reportes estadísticos o gestionar calificaciones o asistencias de sus alumnos, haciendo que esto demore demasiado tiempo y no tenga sus entregables a tiempo. Asimismo, utilizaron un enfoque cuantitativo y su diseño pre experimental, es decir, realizó pruebas previas y posteriores, obteniendo a 120 docentes del centro Midatic y como muestra a 30 personas. Además, acorde a los resultados, se notó un incremento de la motivación en un 36,63%, un incremento de la satisfacción en un 65,43%, un incremento del conocimiento en un 38,83% y la eficiencia cambió en un 70,12%. Obteniendo como términos que, el aplicativo móvil logró mejoras en los docentes ocasionando efectos favorables adecuadamente para obtener sus entregables de forma eficiente precisando su uso. Por último, sugirieron que se debe proponer su uso en mayores sectores de educación como prueba piloto para conocer el beneficio del aplicativo móvil en el campo indicado. Este antecedente nacional fue de gran aporte ya que dio datos importantes para la comparación de los resultados de sus indicadores acorde a los de la presente tesis en la parte de

discusión y así identificar si se logró un incremento adicional de los indicadores acorde al presente trabajo.

Amaya (2022) en su investigación obtuvo como objetivo detallar el efecto de programas de ejercicios multicomponente en recuperación del estado de ánimo y calidad de vida. Asimismo, utilizó un enfoque multidimensional, como población se obtuvo las personas que componen la universidad de Murcia y como muestra 50 personas. Además, acorde a los resultados, se notó que, debido a la investigación, se aumentó el estado de ánimo y la calidad de vida en las personas por medio de los diferentes programas de ejercicios. Obteniendo como conclusión que, usar las diferentes herramientas de ejercicios en las personas es muy importante para poder promover que puedan realizarlos desde sus casas. Por último, se sugirió que los estudios futuros puedan implementar nuevos métodos de técnicas a fin de no solo considerar ejercicios para mejores las condiciones post-Covid-19. Este antecedente internacional fue de mucho aporte, dado que otorga información concisa para combatir la disminución del estado de ánimo y la calidad de vida en las personas.

Machaca y Quispe (2022) en su tesis tuvieron como objetivo averiguar sobre el efecto de un aplicativo móvil para el entendimiento de ensamblar computadoras propias usando rutas en aprendizaje aplicando gamificación y microlearning, debido al problema que surgió de la ausencia de entendimiento de la forma de ensamblaje de una computadora dado que los estudiantes no conocen como es el procedimiento lo cual hace que pierdan el interés en querer realizarlo teniendo que contratar a un técnico y gastar una buena cantidad de dinero. Asimismo, utilizaron un enfoque cuantitativo y su diseño pre experimental, lo cual aplicaron un pre y post test, obteniendo como población a 166,936 estudiantes de la UNI y como muestra a 20 personas. Además, acorde a los resultados, se notó un incremento del conocimiento en un 30,20%, un incremento de la motivación en un 41,79%, un incremento de la satisfacción en un 41,79% y una reducción del tiempo de aprendizaje en un 67,53%. Obteniendo como conclusión que, el aplicativo móvil logró mejoras en el entendimiento del manejo de ensamblaje de computadoras debido a que, con la información brindada, pueden manejar todo el procedimiento sin la necesidad de contratar a un técnico ahorrándose un buen monto a futuro. Por

último, sugirieron que se debe desarrollar aplicativos móviles de acceso gratuito dado que no todas las personas tienen acceso a una educación especial para que puedan aprender de forma eficiente y dinámica. Este antecedente nacional fue de gran aporte ya que dio datos importantes para la comparación de los resultados de sus indicadores acorde a los de la presente tesis en la parte de discusión y así identificar si se logró un incremento adicional de los indicadores acorde al presente trabajo.

Huincho y Pichen (2022) en su investigación tuvieron como objetivo determinar el impacto del uso de un aplicativo móvil para prevenir y obtener tratamientos de la diabetes, ello se llevó a cabo debido al incremento de personas con dicha enfermedad. Asimismo, se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental, lo cual se aplicó un pre y pos test, obteniendo como población 10 millones de habitantes según indica el INEI y como muestra 30 personas mayores de edad. Además, según los resultados, se notó que hubo un incremento de conocimiento en un 81%, un incremento de satisfacción en un 115%, un incremento de motivación en un 104% y mejorar un estilo de vida en un 115%. Obteniendo como conclusión que el aplicativo logro mejoras gracias a la implementación de gamificación, brindando así mejor información y juegos para el aprendizaje sobre la diabetes. Por último, sugirieron que se pueda implementar el microlearning como ayuda para aumentar el conocimiento, de manera es un método de instrucción que se fragmente en contenidos didácticos para un deseable discernimiento del usuario. Este antecedente nacional ha sido de gran aporte, ya que nos ha proporcionado datos para la comparación de los resultados de sus indicadores acorde a los que presenta la tesis.

Belbruno et al. (2022) en su investigación tuvieron como objetivo detallar la aplicación del programa de meditación y relajación el cual fue contratado por organizaciones españolas no gubernamentales, debido al problema que surgió de la ansiedad, estrés laboral y fatiga el cual conlleva a tener variados problemas de forma compleja teniendo como consecuencia a la depresión. Asimismo, utilizaron un enfoque cuantitativo y su diseño cuasi experimental, lo cual aplicaron un pre y post test, obteniendo como población a todas las personas de la ONG en Barcelona y como muestra a 13 personas. Además, acorde a los resultados, se notó que,

debido a la aplicación del programa, este redujo el valor de la ansiedad, estrés y depresión aumentando el índice de autocompasión. Obteniendo como conclusión que, usar los instrumentos de cuidado propio en las personas es muy importante por ello se debe promover para que todas las personas las puedan practicar desde casa. Por último, sugirieron que estudios futuros tengan que mejorar el ámbito de la intervención considerando no solo la meditación o relajación como herramienta eficiente de forma separada, sino juntando ambos. Este antecedente internacional fue de mucho aporte, dado que otorga información importante sobre lo vital que puede ser controlar la ansiedad ante un estrés laboral en una persona antes y durante la entrevista, ya que con ello las personas puedan tener una mayor autoconfianza al momento de querer ser entrevistados y estar mejor preparados.

Loyola (2019) en su tesis manifestó como objetivo investigar el desempeño de docentes y los estados de ánimo, ello se llevó a cabo aplicando técnicas para que se pueda obtener un efecto más complejo sobre ello. Asimismo, la investigación realizada es de diseño correlacional, donde se aplica cuestionarios, obteniendo como población 30 docentes de nivel inicial y como muestra de igual forma 30 docentes. Además, según los resultados obtenidos el 53.33% lo consideran eficiente, el 26.67 como deficiente y el 20% como regular, el estado de ánimo se tiene 3.33% considerado bajo, el 80% medio y el 16.67% se incrementó el estado de ánimo. Obteniendo como conclusión que existe relación de las relaciones interpersonales, responsabilidad y estado de ánimo. Por último, sugirieron fomentar charlas de apoyo persona con los psicólogos para así, poder mejorar el rendimiento de los docentes con respecto a la educación. Este antecedente nacional, fue de gran aporte, otorgando información de diversos datos importantes para las comparaciones de resultados de los indicadores que son acordes a la presente tesis.

Bendezú y Canales (2020) en su tesis tuvieron como objetivo investigar el efecto de un aplicativo móvil en los estudiantes para el aprendizaje de código de programación JavaScript, ello se llevó a cabo aplicando las técnicas de gamificación y microlearning para que se pueda obtener un efecto más complejo sobre ello, ya que se realizó como un complemento para la carrera de ingeniería de sistemas. Asimismo, la investigación realizada es de tipo cuantitativo con un diseño

pre-experimental, se aplicó el pre y post test, obteniendo como población a 166,936 estudiantes universitarios y como muestra a 33 personas. Además, según los resultados obtenidos visualizamos un incremento de conocimiento de 96.88%, un incremento de motivación de 14.59% y un incremento de nivel de satisfacción de 13.14%. Obteniendo como conclusión que el aplicativo móvil obtuvo mejoras en el manejo de aprendizaje con respecto al tema de programación usando código JavaScript, ello con la idea de poder entender mejor este código de programación sin necesidad de búsqueda en Google. Por último, sugirieron que se incorpore un nuevo módulo para que el usuario pueda editar y gestionar sus códigos sin necesidad de ingresar a otras herramientas que son externas al aplicativo móvil. Este antecedente nacional es de gran aporte ya que nos ha informado datos importantes para las comparaciones de resultados de los indicadores que son acordes a la presente tesis, dado ello identificar de igual forma si se logró un aumento de los indicadores.

Carrión y Sulca (2021) en su tesis tuvieron como objetivo investigar el efecto de una aplicación móvil en los estudiantes universitarios para fomentar la calistenia, esto se llevó a cabo implementando diferentes técnicas de ejercicios para obtener un efecto más complejo. Asimismo, la investigación que se realizó es de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental, se aplicó el pre y post test, obteniendo como población 927,426 estudiantes universitarios de lima y como muestra 34 estudiantes. Además, según los resultados que se obtuvieron podemos observar un incremento de motivación de 50.3667%, un incremento de satisfacción de 58.8235%, incremento del estado de ánimo de 4.7056% y una reducción de estrés de 30.4615%. Obteniendo como conclusión que el aplicativo móvil obtuvo mejoras fomentando a calistenia en los estudiantes, logrando así beneficios psicológicos que ayuden a una buena vida de los habitantes. Por último, sugirieron que se pueda agregar un historial de las rutinas que se realizan en el aplicativo móvil, ya que así los estudiantes podrán visualizar datos estadísticos de todos sus entrenamientos realizados en cada una de las rutinas. Este antecedente nacional es de gran aporte ya que nos ha podido informar importantes datos para las comparaciones de los resultados de los indicadores que son acorde al trabajo de tesis, dado ello también para poder identificar los incrementos que se dan para mayor autoconfianza al momento de querer ser entrevistados.

Los conceptos utilizados para adquirir conocimiento de temas relevantes y realizar una investigación exhaustiva se identificaron en la categoría orientada a la investigación. Este grupo contenía teorías pertinentes a la metodología de la investigación. Las teorías relacionadas, que serán fundamentales para realizar un estudio de investigación integral y obtener información sobre temas interrelacionados, constituyeron este segmento de investigación.

El sujeto y el objetivo implican la determinación del conocimiento, esto radica que el objeto se determina física o de una manera mental con el sujeto, También se manifiesta o se desprende la necesidad de un acto de conocer dos elementos que existan y se den en una comparecencia (Bendezú y Canales, 2020). Aprender nuevos conocimientos abarcan la cantidad de posibles habilidades, información o capacidades que podamos tener en nuestra memoria, sin embargo, como lo sabes no hay una definición compleja sobre este término, ya que lo más cercano se representa en toda la certidumbre cognitiva mensurable (Janqui y Rivas, 2018).

El aprendizaje y la enseñanza requieren la consideración de la motivación: un impulso intencional hacia un resultado deseado. La motivación alimenta a las personas con niveles elevados de energía y surge de altos niveles de compromiso (Puma y Estrada, 2020). Este sentimiento es vital ya que surge de la anticipación de lograr un resultado significativo e impulsa a las personas a rendir al máximo (Ruiz et al., 2021).

El resultado y diversos factores, como valores y habilidades, se utilizan para determinar la satisfacción en función de la perspectiva del cliente sobre el servicio que se ofrece (Pizarro et al., 2019). Como resultado de su capacidad para evaluar la brecha entre la eficiencia del servicio proyectado y su resultado real, se ha observado un avance en la satisfacción del usuario (Ruiz et al., 2021).

Los sentimientos se manifiestan como sensaciones de tipo psicofisiológicas, el estado de ánimo también se involucra con la experiencia subjetiva y emociones, ambos son las sensaciones que el cuerpo trasmite en una posible respuesta a distintitos estímulos, ellos también provocan que se desaparezca de una manera rápida (Clavarino, 2021). Además, se manifiesta que el estado de ánimo depende de las interacciones del sistema biológicos de respuestas emocionales, esto

mencionado se produce respectivamente de un estado tenso a relajado (Giuria y Lopez, 2021).

A menudo pequeñas unidades de software con funcionalidad limitada, las aplicaciones móviles, también conocidas como aplicaciones móviles, ofrecen servicios y experiencias de calidad para los usuarios de teléfonos inteligentes y tabletas. Estas aplicaciones están diseñadas exclusivamente para dispositivos móviles y son únicas en su capacidad para brindar experiencias personalizadas en cada dispositivo individual (Castilla et al., 2019). A pesar de su tamaño, logran ofrecer servicios valiosos para los usuarios. Los sistemas de software integrados no son el foco principal de las aplicaciones móviles, que se diferencian de las aplicaciones informáticas. Al ofrecer capacidades específicas y distintas, estas aplicaciones a menudo tienen una funcionalidad limitada. Por ejemplo, mediante una dinámica, navegador online o una calculadora (Llerena et al., 2019).

Las aplicaciones móviles han recorrido un largo camino desde que los primeros dispositivos móviles tenían recursos de hardware limitados que restringían la multifuncionalidad (Celleri y Garay, 2021). A pesar de los dispositivos más sofisticados de la actualidad, las aplicaciones móviles siguen funcionando bien. De hecho, los propietarios de aplicaciones móviles ahora están mejorando la funcionalidad al permitir que los consumidores elijan exactamente qué características deben tener sus dispositivos, mejorando así su funcionalidad (Díaz et al., 2021).

Según el tipo de aplicación, hay dos categorías principales: nativa y no nativa. Las aplicaciones nativas están diseñadas específicamente para un sistema operativo móvil en particular, de ahí el término "nativo" (Molina et al., 2021). Están diseñados para funcionar perfectamente en una determinada plataforma o dispositivo, y se encuentran comúnmente en Android o iOS. La incompatibilidad entre estos sistemas significa que una aplicación de Android no se puede utilizar en un iPhone y viceversa (Cárdenas y Cáceres, 2019).

Las ventajas de usar aplicaciones nativas son su experiencia de usuario (Ux) de primer nivel y un rendimiento notable. Esto se debe a que los desarrolladores de aplicaciones nativas implementan la interfaz de usuario (UI) nativa del dispositivo,

además de usar una amplia gama de API, lo que beneficia el trabajo de desarrollo y maximiza el uso de la aplicación (Machay y Ritter, 2019). Si necesita acceso a aplicaciones nativas, solo puede descargarlas de las tiendas de aplicaciones e instalarlas directamente en su dispositivo. Antes de estar disponibles, deben pasar por un estricto proceso de publicación (Rodríguez et al., 2021).

El costo es lo que presenta el obstáculo más importante con las aplicaciones nativas. Debido a la necesidad de dos equipos de desarrollo para crear y mantener las aplicaciones de Android e iOS, los gastos del proyecto se disparan. Desafortunadamente, esta es la realidad (Chirinos, 2020). Las aplicaciones web son como las aplicaciones móviles y se pueden usar en dispositivos móviles. No obstante, difieren de las aplicaciones nativas de manera significativa. Estas aplicaciones se ejecutan mediante navegadores y, a menudo, están codificadas en CSS, HTML5 o JavaScript. Los usuarios son redirigidos a la URL de la aplicación y pueden optar por instalarla o simplemente guardarla como marcador. Esta es la razón por la que consumen una memoria mínima del dispositivo (Allen et al., 2021).

El principal defecto de las aplicaciones web es que exigen una conexión a Internet confiable, ya que cada base de datos personal se guarda en el servidor. Sin acceso a Internet, los usuarios no pueden acceder a la aplicación, lo que resulta en una experiencia de usuario decepcionante (Muñoz, 2020). Las API accesibles para los desarrolladores se limitan a las funciones principales, lo que dificulta encontrar las que sean efectivas. Además, la velocidad del navegador y la conectividad de la red contribuyen a la eficiencia general (Portilla, 2020).

Las aplicaciones híbridas, disfrazadas de contenedores nativos, se construyen con tecnologías web como CSS, HTML 5 y JavaScript. Básicamente, las aplicaciones híbridas funcionan de manera similar a las aplicaciones web (Velásquez et al., 2019).

Con las aplicaciones híbridas, puede crear aplicaciones de forma rápida y sencilla, y eso es definitivamente una ventaja. Una base de código unificado para múltiples plataformas también es una ventaja, ya que reduce los gastos de mantenimiento y suaviza las actualizaciones (Lerma et al., 2020).

Las API de giroscopio y geolocalización están disponibles para que los desarrolladores las utilicen junto con otras funciones. Sin embargo, las aplicaciones híbridas pueden dificultar la velocidad y el rendimiento general. Las dificultades de diseño también son posibles ya que la apariencia de la aplicación en múltiples plataformas puede variar (Martin et al., 2020).

Los dispositivos pequeños con memoria y capacidades de procesamiento limitadas se conocen como dispositivos móviles. Están diseñados para un propósito específico, pero tienen la capacidad de realizar funciones generales que son posibles debido a la conectividad de red intermitente o permanente. A lo largo de los años, el avance de los dispositivos móviles ha sido rápido (Palma et al., 2020). Los relojes inteligentes modernos pueden realizar operaciones que antes eran imposibles en dispositivos pequeños. Anteriormente, la informática requería una sala entera para realizar tales operaciones. Sin embargo, los dispositivos móviles han hecho posible llevar a cabo estas tareas. Los dispositivos que se pueden transportar sin arrastrar la maquinaria son en lo que se han convertido los dispositivos móviles. Son esencialmente computadoras que se pueden llevar sobre la marcha (Mora, 2021).

Android basado en Linux, creado inicialmente por Android Inc., es un sistema operativo creado específicamente para dispositivos móviles con pantalla táctil. Por otro lado, Android Inc. es responsable del desarrollo de esta plataforma. Fundada en 2003 por un grupo formado por Andy Rubin, Rich Miner, Chris White y Nick Sears, la empresa fue adquirida por Google Inc. dos años después (Gironés, 2019). Dos años después, se lanzó Android OS 1.0 con la fundación Open Handset Alliance, un conglomerado compuesto por empresas especializadas en hardware, software y telecomunicaciones. En un año, salió a la venta el primer dispositivo Android. Hoy, Android se ha expandido hasta el punto en que está disponible en varias formas, como Android Auto, Android Wear y Android TV, así como en automóviles, relojes y televisores, entre otras cosas (Montero, 2022).

El IDE oficial de la plataforma Android, Android Studio, es con el que se crean las aplicaciones nativas para el sistema operativo Android de Google (Luján, 2019). Eclipse, el antiguo IDE oficial, fue reemplazado por Android Studio, que se anunció en la conferencia Google I/O el 16 de mayo de 2013. Android Studio se basa en el

software IntelliJ IDEA de JetBrains y se lanza de forma gratuita bajo la Licencia Apache 2.0 (Iannone et al., 2020).

La autoconfianza está basada en la sensación de poder creer en uno mismo y en las cualidad e habilidades que tenemos, ello nos puede ayudar a construir nuestro éxito en la vida personal como profesional. Además, es sumamente primordial para nuestra salud física como mental, claro está que en algunas personas el nivel de autoconfianza varia y se reduce por debajo del mínimo, esto trae como consecuencia el miedo, fracaso y las faltas de metas que conlleva a la incapacidad de poder creer en uno mismo (García et al. 2023).

Para mejorar nuestra autoconfianza en nosotros mismos lo primero que debemos realizar es un enfrentamiento de nuestros miedos, poner nuevas metas y tratar de ir por cada una de ellas, esto se dará si nos repetimos a diario "Nosotros Podemos" esto implica mucho dado que nuestro cerebro estará preparado cuando tratemos de rendirnos. También debemos acumular las experiencias de referencia, establecer nuestro limites personales, esto es aprender a decir que si a una nueva experiencia que involucre nuestro crecimiento personal y profesional y por último, recordar siempre nuestro logros pasados, esto nos ayudara a entender que en el pasado hemos podido lograrlo, entonces en el presente se nos será más fácil (Araya, 2021).

Adquirido por Google en 2014, Firebase es una plataforma para desarrolladores que crean aplicaciones web y móviles desde 2011 (Villalón, 2021). Lo que distingue a Firebase es que es gratis para comenzar, tiene un proceso de desarrollo rápido, cuenta con una plataforma de desarrollo de aplicaciones integral hábilmente diseñada por Google, permite a los desarrolladores concentrarse en el desarrollo frontend, no tiene servidor e incluso tiene competencia en aprendizaje automático (Barón y Nauca, 2020).

El presentador se encarga de la función de "intermediario" en Modelo-Vista-Presentador, que es una variación del patrón de arquitectura modelo-vista-controlador que se emplea principalmente para el desarrollo de interfaces. Toda la lógica de presentación se centra en el presentador en MVP (Alonso, 2019).

Para fomentar un mayor entusiasmo por aprender y mantener un mejor enfoque, el objetivo detrás de la gamificación es aumentar la motivación y el compromiso. Obtener buenos resultados mejorando conocimientos o aprendiendo algo nuevo es el objetivo de la gamificación, que implica el uso de juegos en cualquier ámbito como método de aprendizaje (Alarcón y Beltrán, 2021).

Promover los aprendizajes basados en diversos contenidos cortos que disponen distintos formatos, ello provoca el aumento del conocimiento, como sabemos el microlearning se basa en un estudio donde se habla de los diversos niveles de atención utilizando recursos puntuales que tengan una duración adecuada para que el usuario pueda captar los conocimientos, ello provocaría que el aplicativo implementado sea exitoso (Viteri, 2023).

El método de desarrollo ágil para software implica el esfuerzo colectivo de equipos auto organizados que encuentran y mejoran soluciones mientras identifican requisitos (Lara y Figueroa, 2020).

El concepto SCRUM enfatiza un enfoque gradual y dinámico hacia el desarrollo de software. Este enfoque se logra a través de segmentos cortos y fijos conocidos como sprints, que recopilan el progreso de forma incremental, lo que da como resultado una funcionalidad mejorada del producto al final de la iteración (Ramírez et al., 2019). El equipo SCRUM está compuesto por 6-10 profesionales, cada uno con su rol designado. Los diferentes roles de SCRUM vienen con tareas únicas, que se pueden clasificar en tres segmentos esenciales. Administrar el entregable y comprender el propósito del trabajo es vital para el propietario del producto. La interacción con los clientes y la recepción de requisitos para el producto final son responsabilidades clave. El Scrummaster asegura que se sigan los procedimientos y se proporcionen las herramientas necesarias para que el grupo comience a trabajar. El grupo, responsable de desarrollar las diversas funciones del producto, trabaja diligentemente para crear el resultado final (Pardo et al., 2020). Se recomiendan varios pasos para garantizar una mejor trazabilidad de los entregables a lo largo de un tiempo determinado; sin embargo, las fases de SCRUM no requieren el cumplimiento estricto de ningún formato. Para lograr esto, se utiliza la cartera de productos para mapear las diferentes funciones, modificaciones y posibles fallas del producto final con la máxima simplicidad, lo que

permite que todo el grupo lo entienda fácilmente, sin determinar el costo en el tiempo, las historias de usuarios brindan estimaciones que transmiten la complejidad del desarrollo de entregables. Esto ayuda a priorizar el trabajo según la importancia. El backlog del sprint muestra todas las funciones propuestas para el backlog del producto y estima la cantidad de horas que llevará completar cada tarea. También se indica el miembro del equipo responsable de cada tarea. La supervisión de las actividades asignadas y su esfuerzo requerido se muestra en el gráfico de quemado, que muestra las posibles desviaciones de las estimaciones de sprint. Esto sirve como una guía para evitar fallas en el logro de las metas propuestas e indica la cantidad restante de esfuerzo en horas para ser utilizado de manera eficiente contra el entregable (Lozano et al., 2020).

Las relaciones cliente-desarrollador son clave en el enfoque ágil de la metodología de programación extrema (XP). XP fomenta el trabajo en equipo para mejorar un entorno de trabajo agradable para los desarrolladores. Para especificar los requisitos de software, esta metodología emplea historias de usuarios que brindan características detalladas de los requisitos (Alvarado, 2021). Los roles como programador, cliente, probador, rastreador y administrador también están involucrados en la metodología. Las diversas fases de este proceso se describen a continuación: Durante la fase de exploración inicial (I), lo más destacado es iniciar el proyecto mediante el mapeo general de las historias de los usuarios. Adicionalmente, esta fase está dedicada a familiarizarse con las herramientas tecnológicas que serán necesarias para la ejecución del proyecto (Gonzaga et al., 2019). La planificación de la Fase II a menudo implica dividir el alcance del sistema en puntos a partir de historias de usuarios y la velocidad del proyecto, al mismo tiempo que se establece una fecha aproximada de entrega. Durante las iteraciones de la Fase III, los factores clave incluyen historias de usuarios, velocidad del proyecto y cualquier prueba de aceptación fallida. Vale la pena señalar que cada iteración implica una tarea de programación con un programador designado a la cabeza. La cuarta fase de la producción implica una demanda adicional para evaluar la funcionalidad, al mismo tiempo que se determina qué características se inaugurarán en su versión actual (Bautista, 2022).

La metodología Mobile-D se basa en conseguir diversos ciclos de desarrollo de manera rápida en equipos pequeños, ello conlleva que esta metodología se aplique para el desarrollo de aplicaciones móviles, dado lo anterior es recomendable usar patrones de diseño que se adapten a los diversos cambios de los requisitos. Dentro de esta metodología se usan cortos plazos de entrega de forma inmediata, que enfatiza los prototipos funcionales del App para mejorarlos (Muñoz, 2020). Las diversas fases de este proceso se describen a continuación: La primera fase se trata de la Exploración I, que consta de establecer las diversas bases para la aplicación controlada entre el producto y el desarrollo de software. La fase de Inicialización II se basa en el éxito de las demás fases del proyecto, ya que ayuda a la verificación de las cuestiones que son fundamentales al desarrollo. La fase de Producción III implementa las funciones que son requeridas en la aplicación con referencia al ciclo de involucra el desarrollo incremental e iterativo. La fase Estabilización IV consta de las diversas acciones para mantener módulos separados en una sola aplicación, asegurando la calidad de todo el proyecto. La fase Pruebas V, es donde se realizan los testeos hasta llegar a una versión final y estable según lo establecido por la primera fase donde se proceden a reparar los errores, pero sin incorporar nuevos módulos (Baldoceca, 2018).

Figura 1. Comparación de metodologías

METODOLOGÍA	IDENTIFICADOR	ACRÓNIMO
Scrum	MT1	-
Extreme Programming	MT2	XP
Mobile-D	MT3	-

Fuente: Elaboración propia

En la figura 1 visualizada anteriormente se muestra un cuadro donde encontraremos las metodologías junto con sus acrónimos, esto conlleva para poder tener mejor definido cada una de las metodologías que se pueden aplicar en el desarrollo del proyecto. Además, en el anexo – encontraremos el cuadro comparativo con las diversas desventajas y ventajas de cada una de las metodologías.

III. METODOLOGÍA

El estudio de investigación es de tipo aplicada, considerada cuantitativa por el centro de números que se utiliza en este estudio, con un diseño de tipo preexperimental, el cual se realizó para visualizar las participaciones si tenían algún efecto que cause la ejecución del aplicativo móvil para la enseñanza de las renovadoras mejorías de autoconfianza y relajación previa a una entrevista de trabajo. En cuanto a la sociedad de Lima, especialistas del INEI (2023) dicen que en la actualidad de este año se ha obtenido 5 millones 93 mil 700 individuos, incorporando a un 4,8% de la población en Perú. Dicho estudio realizado previamente, se proyecta a realizar una muestra con un planteamiento de 35 personas, considerando entre la edad de 18 a 45 años por el motivo que en la mayoría de las empresas sólo tienen una norma de edades para una contratación. Por ello se llevó a cabo un formulario hecho para ellos, que se tomó como un instrumento de recolección de datos para la investigación. De acuerdo con Cisneros et al. (2022) indican que a medida que se crea una nueva normalidad en todo el mundo, las personas se ven obligadas a asumir riesgos en un tiempo récord para ser utilizada y gestionar las tecnologías de dicha información, por tal motivo en la comunicación que han ido evolucionando desde simples herramientas informáticas hasta esenciales que sustentan lo analítico. En dicho formulario se pretende realizar preguntas sobre la autoconfianza y relajación, que mucho saben de ese tema y cómo afrontarían el caso a una previa entrevista.

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación que se ha desarrollado es de tipo aplicada. Además, Pancca (2022) comenta que es conocida como práctico, experimentado, proactivo o una dinámica que íntimamente se encuentra conectada con el estudio de investigación porque brinda utilidad y tranquilidad a la sociedad a partir de sus hallazgos y aportes teóricos. El objetivo es emplear las teorías existentes al desarrollo de determinaciones y técnicas. Este estudio requiere sumamente de un marco teórico, de la misma manera para formar resultados conforme a los problemas específicos planificados, averiguando recientes puntos de vistas para dictaminar la dificultad de la falta de relajación.

El proyecto presente, se fundamenta en una recopilación de datos que se ha conseguido de diversos autores con un enfoque cuantitativo. Los métodos de estudios cuantitativos destacan áreas de datos recopilados previamente numéricos. Blanco (2022) expresa que una encuesta de métodos cuantitativos en la que se utiliza un formulario ordenado para recopilar informaciones primordiales de frecuencia estadística, complementando con una herramienta modelo escala a fin de cuantificar distinta magnitud en un estudio.

Posteriormente de la averiguación sobresaliente, Mora (2022) manifiesta que los métodos cuantitativos, se engloban en la tecnología que debería tratar de calcular variables y cuantificar lo que sucede cuando realizan mediciones. En este método brinda indagación específica sobre la existencia razonable y pronosticable. Una pregunta típica para este punto de vista es de: ¿Con qué frecuencia sucede una anomalía? Como es de grande que los aspectos cuantitativos pretendan explicar una aberración y disponer una conexión entre ellos mismos.

En base al diseño de este estudio pre-experimental realizado en este proyecto, Huanay (2022) dice que los estudios de diseño experimental obtienen múltiples interpretaciones, de tal manera que el experimento analiza la relación entre varias variables individualistas y la variable dependiente. De igual forma, Ríos (2023) explica que un proyecto pre-experimental no implica condiciones tanto de un examen puro, falta de grado de autenticidad central, significa un grado de referencia, en otras palabras, una apreciación preliminar o pre-test anteriormente de la participación, después una aplicación de la propuesta y por último realizar un post-test sin una agrupación de comprobación.

Figura 2. Fórmula de la investigación

$$C = PE \times PO$$

Fuente: Elaboración propia

Especificamos el valor de las variables:

- C = Conjunto de Personas
- X = Variable independiente
- PE = pre-experimental
- PO = pos-experimental

3.2 Variables y operacionalización

En este estudio se observa la variable de estudio: “El efecto del uso de la aplicación móvil para mejorar de la autoconfianza y relajación previa a una entrevista”. De igual modo, se está mostrando en el anexo 2 en la tabla 1 la matriz que está fundamentado puesta en funcionamiento de las variables del estudio. Posteriormente se explicará de los elementos básicos de la investigación:

Variable independiente: Aplicación móvil

- A. Definición conceptual: Una aplicación en donde brindará un beneficio para los habitantes ya que, al momento de pasar por una entrevista laboral, no todos tienen el mismo éxito en conseguir un puesto en una organización (Antón, 2023)
- B. Definición operacional: Se manifiesta que estas aplicaciones son muy útiles por el tema de no recurrir consecuentemente a un hospital y tener mejoras con el acceso a las prácticas o técnicas de la salud (Forrester 2022)

Variable dependiente: Autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

- A. Definición conceptual: La autoconfianza genera habilidades hacia el postulante, de igual manera una confianza al tomar decisiones definitivas y la relajación realizará una conjugación, puesto que será de apoyo a concentrarse (Raposo, 2022)

- B. Definición operacional: Al tener conjunto de autoconfianza y relajación en nuestra mentalidad ya centrada, realiza un control de sí mismo en las personas para que en el momento de una previa entrevista de trabajo, confiemos en nosotros mismos y a la vez serenidad (Cuba et al ,2022)
- C. Dimensiones:
- Conocimiento (Benavente y Vásquez, 2021)
 - Motivación (Estela y Figueroa, 2022)
 - Satisfacción (Briceño y Molina, 2022)
 - Estado de ánimo (Carrion y Sulca, 2022)
- D. Indicadores
- Incremento de Conocimiento (Huincho y Pichen, 2022)
 - Incremento de Motivación (Guevara y Meza, 2022)
 - Incremento de Satisfacción (Machaca y Quispe, 2022)
 - Aumento del Estado de Ánimo (Carrión y Sulca, 2022)
- E. Escala de medición
- Ordinal (Brocanegra, 2023)
 - Ordinal (Brocanegra, 2023)
 - Ordinal (Brocanegra, 2023)
 - Ordinal (Brocanegra, 2023)

3.3 Población, muestra y muestreo

En la actualidad de este año se ha obtenido 9 millones 93 mil 700 personas en Lima, incorporando a un 29.8% de la población en Perú (INEI, 2023). Por otro lado, la muestra está conformada por 45 personas de Lima, que interactuaron y traspasaron una entrevista de trabajo. (Suárez, 2023) hace mención que la población del estudio actual es una suma de un conjunto de componentes o cosas del cual se desea por averiguar para nuestra investigación, Por ello es la agrupación del cual coinciden para realizar con la indagación. Dado ello el muestreo se realizó por conveniencia con los diferentes criterios de inclusión y exclusión:

- Criterios de inclusión: Personas (Hombres y mujeres) mayor de edad (18 años a 60 años) que radiquen en la capital de Lima, otro aspecto es que las personas van a tener toda la libertad para colaborar en la recopilación de datos, por ende, se va a presenciar que tan productivo es la aplicación móvil ante una mejoría de autoconfianza y relajación en los participantes. Para concretarse y no surjan complicaciones, se deberá contar con un teléfono móvil que cuente con internet.
- Criterios de exclusión: Menores de edad no podrán ser partícipes en este estudio, de la misma manera si no radica en Lima, igualmente las personas que no poseen con un celular.

La técnica que se utilizo es de muestreo por conveniencia, esto debido a que las personas involucradas en la relación de la prueba del aplicativo tienen internet y dispositivos móviles que puedan acceder a toda la información que el aplicativo móvil proporcionara.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Ahora, se describen detalladamente las herramientas de recolección de indagación de datos aplicados en el presente trabajo, mostrando un detalle de los primordiales conceptos y los instrumentos seleccionados.

En este caso la técnica fue la encuesta dado que ayudan mucho en base a la recopilación de información por parte de las intervenciones que se tendrán por partes de los partícipes en la investigación. Cisneros et al. (2021) indicaron que previa investigación, los métodos y las herramientas permiten en una búsqueda más a fondo, algunos de estos métodos es la inspección de los partícipes, del cual permite visualizar procesos que requieren una vigilancia deliberado-dirigida y ordenada; interrogaciones en fondo sobre la intercomunicación entre 2 usuarios.

En base al instrumento que se empleó fue el cuestionario. Herrera y Morán (2023) manifestaron que, para los especialistas de psicología o estudiantes a realizar investigaciones, recomiendan tener como primera opción en utilizar cuestionarios para hacer previa evaluación a la muestra seleccionada y así poder recopilar la información de forma eficiente.

3.5 Procedimientos

Un procedimiento en un método organizacional es un grupo de actividades que se plantean continuamente y se definen en categorías de sucesión para poder gestionar labores (Molina, 2023). En el proceso que se ejecutó fueron 45 personas encuestados en el cual se generó cuestionarios como a la vez encuestas para poder medir la eficacia que hace efecto, con el único fin de obtener la recolección de los datos antes de la implementación de la app y después de hacerle uso, se logrará analizar el siguiente paso:

- A. Ofrecer los instrumentos a las personas para realizar una evaluación conforme al desarrollo del conocimiento, motivación, satisfacción y estado de ánimo en base a la mejoría de autoconfianza y relajación.
- B. Proporcionarles la aplicación, realizando una instalación a sus teléfonos móviles y confirmando la funcionalidad.
- C. Extraer la información al programa estadístico SPSS para realizar los resultados a nivel inferencial.
- D. Aplicar la prueba de normalidad para determinar si las herramientas son confiables, sino se tendría que rehacer dicho instrumento para volver a enviar a la muestra seleccionada.
- E. Se determinó usar Shapiro-Wilk debido a que la muestra fue inferior a 50 personas, asimismo se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon dado que ambas pruebas (o por lo menos una prueba) fueron inferior a 0,05.
- F. Finalmente, al determinar que la prueba Z cayó en la zona de rechazo y la significancia fue inferior a 0,05 se optó por aceptar las hipótesis alternas rechazando las nulas.

3.6 Método de análisis de datos

Esta planificación de estudio es cuantitativa, se concuerda que este apartado de prueba de análisis de información se realizó el cuestionario, por tal manera que se guardaron los datos con el objetivo de obtener frutos positivos y capaz de normalizar los indicadores ya expuestos (incremento de conocimiento, incremento de motivación, incremento de satisfacción y mejora de estado de ánimo). Por tanto, que se sobrepuso a los 45 voluntarios que pasaron y tendrán una previa entrevista laboral. Yagual et al. (2023) replican que el tipo de estudio cuantitativo se hizo presente de la recolección y un análisis de información para contestar a las interrogantes y acreditar la hipótesis.

3.7 Aspectos éticos

Según un estudio realizado por el vicepresidente N°2 (2020), dijo en que debería tener conocimiento la decisión que la escuela superior había establecido a través de un consejo superior N° 0262 con el presente de la moralidad de la apariencia importante por cada alumno que lleve a cabo su proyecto dentro de ella. Esta indagación que se ha ido dando paso a paso para la investigación se da como objetivo en incrementar proyectos tecnológicos para la sociedad y estar actualizados con ella.

En Perú, los ingenieros deben adherirse al código de ética del Colegio de Ingenieros según lo establecido en el artículo 9. Este código es un conjunto de pautas de conducta profesional que se fundamenta en los nobles fines de la profesión de ingeniería. El código actúa como un mecanismo de autorregulación, responsabilizando a los ingenieros de adherirse a los principios y valores que promueve la CIP y de mantener altos niveles de desempeño personal y profesional, tal como se indica en su código de identificación personal. La optimización del desarrollo de las asignaciones profesionales se logra mediante la adhesión a un conjunto de valores y normas conocido como ética profesional. De aplicación universal, estas directrices establecen principios éticos para el desarrollo laboral.

IV. RESULTADOS

En esta sección se da a conocer los resultados logrados de la actual investigación. Explicándose en los indicadores: incremento de tranquilidad, reforzar la autoestima, elevar la autoconfianza y ampliar el conocimiento.

4.1 Prueba de la hipótesis específica (HE1).

Se describen los datos estadísticos descriptivos, asimismo la obtención de los datos del conocimiento realizado al grupo de estudio para lo cual se realizó un cuestionario antes y después de la investigación a fin de medir el incremento de conocimiento por el uso de la aplicación Strength of Mind. Asimismo, describe la media de las pruebas que se realizaron antes y después.

Tabla 1. Incremento de conocimiento de la autoconfianza y la relajación

INCREMENTO DE CONOCIMIENTO			
		Estadístico	Desv. Error
PRE_TEST	Media	4,20	,352
POS_TEST	Media	16,33	,338

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 1 detalla la media de cada muestra, teniendo 4.20 en la prueba inicial y 16.33 en la prueba final. La media de cada prueba sirve para determinar el incremento porcentual del conocimiento.

Tabla 2. Prueba de normalidad del incremento de conocimiento

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST	,896	45	,001
POS_TEST	,938	45	,018

Fuente: Elaboración Propia

Para este indicador se empleó el test de Shapiro-Wilk debido a que la muestra es inferior a 50. La tabla 2 muestra resultados estadísticos de normalidad obtenidos a

emplear este test, los cuales son 0.896 y 0.938 referente a la prueba inicial y final respectivamente.

En el pre_test se obtuvo un estadístico de 0.896 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

En el pos_test se obtuvo un estadístico de 0.938 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

Hipótesis Específica HE1

H0: El uso de la aplicación móvil no incrementa el conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

H1: El uso de la aplicación móvil incrementa el conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

Prueba de Wilcoxon

Dado que la normalidad no está presente en las pruebas, se procede a realizar la prueba de Wilcoxon a ambas pruebas con la finalidad de hacer las comparaciones de ambos valores expresados a continuación.

Tabla 3. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de conocimiento

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST - POS_TEST	Rangos negativos	0a	,00	,00
	Rangos positivos	45b	23,00	1035,00
	Empates	0c		
	Total	45		

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 3 muestra la existencia de 45 rangos positivos, el rango promedio es de 23 y la suma de rangos es 1035, no teniendo rangos negativos ni empates en la muestra.

Tabla 4. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de conocimiento

	PRE_TEST - POS_TEST
Z	-5,850b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 4 nos muestra los estadísticos de prueba con un valor de $Z = -5.850$ donde Z pertenece a la zona de rechazo. También el valor P está por debajo de 0.05 , aceptando la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% . Por ello se muestra que el uso de la aplicación móvil incrementa el conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

Para la obtención del incremento de conocimiento porcentual, se obtuvo que analizar las medias de cada prueba, teniendo en la prueba inicial una media de 4.20 y en la final de 16.33 , la cual indica un incremento del 288.81% . A continuación, el análisis operacional para la obtención del porcentaje.

INC = Incremento de conocimiento

CN_POS_TEST = Conocimiento post_prueba

CN_PRE_TEST = Conocimiento pre_prueba

$$INC = \frac{(CN_POST_TEST - CN_PRE_TEST)}{CN_PRE_TEST} * 100\%$$

$$INC = \frac{(16.33 - 4.20)}{4.20} * 100\% = 288.81\%$$

4.2 Prueba de la hipótesis específica (HE2).

Se describen los datos estadísticos descriptivos, asimismo la obtención de los datos de la Motivación realizado al grupo de estudio para lo cual se realizó un cuestionario antes y después de la investigación a fin de medir el incremento de la Satisfacción por el uso de la aplicación Strength of Mind. Asimismo, describe la media de las pruebas que se realizaron antes y después.

Tabla 5. Incremento de Motivación de la autoconfianza y la relajación

INCREMENTO DE MOTIVACION			
		Estadistico	Desv. Error
PRE_TEST	Media	1,89	,116
POS_TEST	Media	4,09	,122

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 5 detalla la media de cada muestra, teniendo 1.89 en la prueba inicial y 4.09 en la prueba final. La media de cada prueba sirve para determinar el incremento porcentual de la motivación.

Tabla 6. Prueba de normalidad del incremento de motivación

Shapiro-Wilk			
	Estadistico	gl	Sig.
PRE_TEST	,803	45	,000
POS_TEST	,791	45	,000

Fuente: Elaboración Propia

Para este indicador se empleó el test de Shapiro-Wilk debido a que la muestra es inferior a 50. La tabla 6 muestra resultados estadísticos de normalidad obtenidos a emplear este test, los cuales son 0.803 y 0.791 referente a la prueba inicial y final respectivamente.

En el pre_test se obtuvo un estadístico de 0.803 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

En el pos_test se obtuvo un estadístico de 0.791 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

Hipótesis Específica HE2

H0: El uso de la aplicación móvil no incrementa la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

H1: El uso de la aplicación móvil incrementa la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

Prueba de Wilcoxon

Dado que la normalidad no está presente en las pruebas, se procede a realizar la prueba de Wilcoxon a ambas pruebas con la finalidad de hacer las comparaciones de ambos valores expresados a continuación.

Tabla 7. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de motivación

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST - POS_TEST	Rangos negativos	0a	,00	,00
	Rangos positivos	45b	23,00	1035,00
	Empates	0c		
	Total	45		

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 7 muestra la existencia de 45 rangos positivos, el rango promedio es de 23 y la suma de rangos es 1035, no teniendo rangos negativos ni empates en la muestra.

Tabla 8. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de motivación

	PRE_TEST - POS_TEST
Z	-5,905b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 8 nos muestra los estadísticos de prueba con un valor de $Z = -5.905$ donde Z pertenece a la zona de rechazo. También el valor P está por debajo de 0.05, aceptando la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95%. Por ello se muestra que el uso de la aplicación móvil incrementa la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

Para la obtención del incremento de motivación porcentual, se obtuvo que analizar las medias de cada prueba, teniendo en la prueba inicial una media de 1.89 y en la final de 4.09, la cual indica un incremento del 116.40%. A continuación, el análisis operacional para la obtención del porcentaje.

INM = Incremento de motivación

MT_POS_TEST = Motivación post_prueba

MT_PRE_TEST = Motivación pre_prueba

$$INM = \frac{(MT_POST_TEST - MT_PRE_TEST)}{MT_PRE_TEST} * 100\%$$

$$INM = \frac{(4.09 - 1.89)}{1.89} * 100\% = 116.40\%$$

4.3 Prueba de la hipótesis específica (HE3).

Se describen los datos estadísticos descriptivos, asimismo la obtención de los datos de la Satisfacción realizado al grupo de estudio para lo cual se realizó un cuestionario antes y después de la investigación a fin de medir el incremento de la Satisfacción por el uso de la aplicación Strength of Mind. Asimismo, describe la media de las pruebas que se realizaron antes y después.

Tabla 9. Incremento de Satisfacción de la autoconfianza y la relajación

INCREMENTO DE SATISFACCION			
		Estadistico	Desv. Error
PRE_TEST	Media	1,76	,115
POS_TEST	Media	4,07	,121

Fuente: *Elaboración Propia*

La tabla 9 detalla la media de cada muestra, teniendo 1.76 en la prueba inicial y 4.07 en la prueba final. La media de cada prueba sirve para determinar el incremento porcentual de la satisfacción.

Tabla 10. Prueba de normalidad del incremento de satisfacción

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
PRE_TEST	,780	45	,000
POS_TEST	,798	45	,000

Fuente: Elaboración Propia

Para este indicador se empleó el test de Shapiro-Wilk debido a que la muestra es inferior a 50. La tabla 10 muestra resultados estadísticos de normalidad obtenidos a emplear este test, los cuales son 0.780 y 0.798 referente a la prueba inicial y final respectivamente.

En el pre_test se obtuvo un estadístico de 0.780 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

En el pos_test se obtuvo un estadístico de 0.798 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

Hipótesis Específica HE3

H0: El uso de la aplicación móvil no incrementa la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

H1: El uso de la aplicación móvil incrementa la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

Prueba de Wilcoxon

Dado que la normalidad no está presente en las pruebas, se procede a realizar la prueba de Wilcoxon a ambas pruebas con la finalidad de hacer las comparaciones de ambos valores expresados a continuación.

Tabla 11. Rango con signo de Wilcoxon del incremento de satisfacción

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST - POS_TEST	Rangos negativos	0a	,00	,00
	Rangos positivos	45b	23,00	1035,00
	Empates	0c		
	Total	45		

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 11 muestra la existencia de 45 rangos positivos, el rango promedio es de 23 y la suma de rangos es 1035, no teniendo rangos negativos ni empates en la muestra.

Tabla 12. Estadístico de prueba de Wilcoxon – Incremento de satisfacción

	PRE_TEST - POS_TEST
Z	-5,892B
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 12 nos muestra los estadísticos de prueba con un valor de $Z = -5.892$ donde Z pertenece a la zona de rechazo. También el valor P está por debajo de 0.05, aceptando la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95%. Por ello se muestra que el uso de la aplicación móvil incrementa la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

Para la obtención del incremento de satisfacción porcentual, se obtuvo que analizar las medias de cada prueba, teniendo en la prueba inicial una media de 1.76 y en la final de 4.07, la cual indica un incremento del 131.25%. A continuación, el análisis operacional para la obtención del porcentaje.

INS = Incremento de satisfacción

ST_POS_TEST = Satisfacción post_prueba

ST_PRE_TEST = Satisfacción pre_prueba

$$INS = \frac{(ST_POST_TEST - ST_PRE_TEST)}{ST_PRE_TEST} * 100\%$$

$$INS = \frac{(4.07 - 1.76)}{1.76} * 100\% = 131.25\%$$

4.4 Prueba de la hipótesis específica (HE4).

Se describen los datos estadísticos descriptivos, asimismo la obtención de los datos del Estado de ánimo realizado al grupo de estudio para lo cual se realizó un cuestionario antes y después de la investigación a fin de medir el aumento del estado de ánimo por el uso de la aplicación Strength of Mind. Asimismo, describe la media de las pruebas que se realizaron antes y después.

Tabla 13. Aumento de Estado de Ánimo de la autoconfianza y la relajación

AUMENTO DEL ESTADO DE ANIMO			
		Estadistico	Desv. Error
PRE_TEST	Media	1,56	,113
POS_TEST	Media	3,98	,117

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 13 detalla la media de cada muestra, teniendo 1.56 en la prueba inicial y 9.98 en la prueba final. La media de cada prueba sirve para determinar el aumento porcentual del estado de ánimo.

Tabla 14. Prueba de normalidad del aumento del estado de ánimo

Shapiro-Wilk			
	Estadistico	gl	Sig.
PRE_TEST	,701	45	,000

POS_TEST	,806	45	,000
----------	------	----	------

Fuente: Elaboración Propia

Para este indicador, dado que el tamaño de la muestra es menor a 50, se utiliza la prueba de Shapiro-Wilk. La tabla 14 muestra los estadísticos de normalidad obtenidos con esta prueba, que son de 0,701 y 0,806 para las pruebas inicial y final, respectivamente.

En el pre_test se obtuvo un estadístico de 0.701 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

En el pos_test se obtuvo un estadístico de 0.806 con un valor de significancia por debajo de 0.05, siendo una distribución no normal.

Hipótesis Específica HE4

H0: El uso de la aplicación móvil no aumentara el estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

H1: El uso de la aplicación móvil aumentara el estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

Prueba de Wilcoxon

Dado que la normalidad no está presente en las pruebas, se procede a realizar la prueba de Wilcoxon a ambas pruebas con la finalidad de hacer las comparaciones de ambos valores expresados a continuación.

Tabla 15. Rango con signo de Wilcoxon del aumento de estado de ánimo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE_TEST - POS_TEST	Rangos negativos	0a	,00	,00
	Rangos positivos	43b	22,00	946,00
	Empates	2c		
	Total	45		

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 15 muestra la existencia de 43 rangos positivos, el rango promedio es de 22 y la suma de rangos es 946, no teniendo rangos negativos y 2 empates en la muestra.

Tabla 16. Estadístico de prueba de Wilcoxon – aumento de estado de ánimo

	PRE_TEST - POS_TEST
Z	-5,776b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Fuente: Elaboración Propia

La tabla 16 nos muestra los estadísticos de prueba con un valor de $Z = -5.776$ donde Z pertenece a la zona de rechazo. También el valor P está por debajo de 0.05, aceptando la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95%. Por ello se muestra que el uso de la aplicación móvil aumentara el estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.

Para la obtención del aumento de estado de ánimo porcentual, se obtuvo que analizar las medias de cada prueba, teniendo en la prueba inicial una media de 1.56 y en la final de 3.98, la cual indica un incremento del 155.13%. A continuación, el análisis operacional para la obtención del porcentaje.

AESN = Aumento de estado de ánimo

EA_POS_TEST = Estado de ánimo post_prueba

EA_PRE_TEST = Estado de ánimo pre_prueba

$$AESN = \frac{(EA_{POST_TEST} - EA_{PRE_TEST})}{EA_{PRE_TEST}} * 100\%$$

$$AESN = \frac{(3.98 - 1.56)}{1.56} * 100\% = 155.13\%$$

V. DISCUSIÓN

En el presente capítulo, se redactó la discusión, el cual presenta como finalidad hacer un comparativo acorde a los resultados de las presentes hipótesis en el estudio.

La aplicación Strength of Mind obtuvo un incremento de conocimiento en 288,81%. También por parte del incremento de motivación un 116,40%. De la misma manera, hubo un incremento de la satisfacción en un 131,25% y un aumento del 155,13% del estado de ánimo.

La aplicación Strength of Mind contiene particularidades iguales a otros aplicativos como las de Benavente y Vasquez (2021), Huincho y Pichen (2022), Dávila (2021), Estela y Figueroa (2022), Guevara y Meza (2022), Briceño y Molina (2022), Machaca y Quispe (2022), Carrion y Sulca (2021) y Sáenz et al. (2018) quienes aplicaron la gamificación y microlearning, con el fin de poder incrementar el conocimiento, la motivación, la satisfacción y aumento de estado de ánimo. Dichas metodologías de enseñanza fueron aplicadas en el aplicativo Strength of Mind.

Conforme con los resultados recolectados se pudo incrementar el conocimiento en un 288.81%, puesto que hubo sobresaliente a los resultados de Benavente y Vasquez (2021), Huincho y Pichen (2022) y Dávila (2021), los cuales lograron incrementar el conocimiento en un 55.95%, 81% y 87,5 % respectivamente. En el estudio de Benavente y Vasquez (2021) no se empleó el microlearning, pero si la realidad aumentada y gamificación como método de incrementar el conocimiento. Por otro lado, Huincho y Pichen (2022) no emplearon la gamificación ni el microlearning como método de enseñanza. No obstante, Dávila (2021) implemento un chatbot como método de enseñanza para incrementar el conocimiento. La aplicación Strength of Mind logro un incremento de manera significativa a comparación de los trabajos de Benavente y Vasquez (2021), Huincho y Pichen (2022) y Dávila (2021), dado ello que lo implementado por el aplicativo móvil fue muy preciso para un mejor conocimiento sobre la autoconfianza y relajación antes una entrevista laboral.

Dado los resultados recolectados se pudo incrementar la motivación en un 116,40%, siendo superior a los resultados de Estela y Figueroa (2022), Guevara y

Meza (2022) y Machaca y Quispe (2022), los cuales lograron incrementar la motivación en un 38,00%, 62,96% y 41,79% respectivamente. En el estudio de Estela y Figueroa (2022) no se empleó la gamificación, pero si el microlearning como método de enseñanza. Por otro lado, Guevara y Meza (2022) emplearon la gamificación y microlearning como método de enseñanza. No obstante, Machaca y Quispe (2022) emplearon la gamificación y microlearning como método de enseñanza. La aplicación Strength of Mind logró un incremento de forma significativa a diferencia de los trabajos de Estela y Figueroa (2022), Guevara y Meza (2022) y Machaca y Quispe (2022), dado que lo proporcionado por el aplicativo móvil fue preciso para una mejor motivación sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.

De los resultados recolectados se pudo incrementar la satisfacción en un 131,25%, siendo superior a los resultados de Briceño y Molina (2022), Machaca y Quispe (2022) y Guevara y Meza (2022), los cuales lograron incrementar la satisfacción en un 65,43%, 41,79% y 87,23% respectivamente. En el estudio de Briceño y Molina (2022) emplearon la gamificación y el microlearning como método de enseñanza. Por otro lado, Machaca y Quispe (2022) emplearon la gamificación y microlearning como método de enseñanza. No obstante, Guevara y Meza (2022) emplearon la gamificación y microlearning como método de enseñanza. La aplicación Strength of Mind logró un incremento de forma significativa a diferencia de los trabajos de Briceño y Molina (2022), Machaca y Quispe (2022) y Guevara y Meza (2022), dado que lo proporcionado por el aplicativo móvil fue preciso para una mejor satisfacción sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.

Según los resultados obtenido se pudo aumentar el estado de ánimo en un 155.13%, siendo superior a los resultados de Carrion y Sulca (2021) y Sáenz et al. (2018), los cuales lograron incrementar el estado de ánimo en un 4.7056% y 63% respectivamente. En el estudio de Carrion y Sulca (2021) emplearon diferentes técnicas y herramientas como un aplicativo móvil que ayudo a poder aumentar el estado de ánimo de las personas. Por otro lado, Sáenz et al. (2018) emplearon el cuestionario informativo POMS para obtener mejor detalle si en caso el indicador se logró aumentar mediante diferentes técnicas de enseñanza. La aplicación

Strength of Mind logro un aumento de forma significativa a diferencia de los trabajos de Carrion y Sulca (2021) y Sáenz et al. (2018), dado ello que lo implementado por el aplicatio fue muy preciso para un mejor estado de ánimo sobre la autoconfianza y relajacion antes una entrevista laboral.

VI. CONCLUSIONES

Las conclusiones de este estudio son las siguientes:

- A. La aplicación Strength of Mind obtuvo un incremento de conocimiento en 288,81%. También por parte del incremento de motivación un 116,40%. De la misma manera, hubo un incremento de la satisfacción en un 131,25% y un aumento del 155,13% del estado de ánimo, esto gracias al uso del microlearning dado que detalla la información de manera concisa y breve, también a la gamificación dado que se reforzó el aplicativo con juegos dinámicos para optimizar las habilidades de la mejora de la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
- B. La aplicación Strength of Mind obtuvo un incremento de conocimiento en un 288,81% sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral, esto se llevó a cabo incorporando información concisa, acompañado de diversas imágenes y videos que aumentan el conocimiento en las personas que utilizaran el aplicativo móvil.
- C. La aplicación Strength of Mind obtuvo un incremento de motivación en un 116,40% sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral, esto debido a las metodologías de enseñanza las cuales hicieron que mejore la experiencia de usuario mediante el cuestionario que tiene el aplicativo.
- D. La aplicación Strength of Mind obtuvo un incremento de satisfacción en un 131,25% sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral, mejorando así la experiencia del ciudadano mediante toda la información brindada que obtiene el aplicativo de forma resumida y concisa.
- E. La aplicación Strength of Mind obtuvo un aumento de estado de ánimo en un 155,13% sobre la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral, esto se llevó a cabo debido a la implementación de herramientas para que el usuario pueda incrementar dicho indicador por medio de consejos, ejercicios y sonidos que son relajantes y mejoren su ánimo.

VII. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones futuras para este estudio son las siguientes:

- A. Desarrollar aplicaciones móviles con las mismas características que en este estudio, centrándose en un tipo de problema diferente que puedan tener las personas que van a realizar una entrevista laboral y no tengan la adecuada noción de cómo ir preparados para cualquier imprevisto que pueda surgir.
- B. Recomendar que cada cierto tiempo se actualice el aplicativo móvil incorporando o actualizando las informaciones que acompañan al tema, esto también con nuevas técnicas, sonidos y ejercicios que ayuden a aumentar los indicadores mencionados al principio de la investigación.
- C. Añadir la realidad virtual como una metodología de enseñanza en el aplicativo móvil para un mejor entrenamiento de las personas sin la necesidad de exponerse a un peligro, asimismo aportará mayor ayuda a los que no pueden exponerse a las calles y así experimentar una mayor presentación de la información a mostrar.
- D. Se recomienda continuar utilizando el enfoque Mobile-D, ya que está asociado con la mayoría de los proyectos que se centran en el desarrollo móvil, lo que optimiza el entorno de aprendizaje asociado con la confianza y la relajación.
- E. Se sugiere a futuro pueda tener la funcionalidad de audio, para aquellos usuarios con discapacidad de poder observar, también puedan escuchar las herramientas que dicho App proporciona.
- F. Ejecute aplicaciones multiplataforma utilizando aplicaciones generadas o aplicaciones híbridas, conectándolas a las grandes necesidades de los usuarios para garantizar un soporte continuo adecuado.
- G. Se debe integrar un nuevo módulo de contacto para que el usuario pueda gestionar citas o preguntas concretas con psicólogos especializados en el tema a tratar.

REFERENCIAS

- Acevedo Carranza, S. S., & Palomino Carretero, G. B. (2023). Satisfacción laboral en relación con la salud mental positiva post pandemia en enfermeras del departamento de neonatología. Hospital Belén de Trujillo 2022.
- Agüera Fraile, P. (2022). El Yoga como técnica de relajación en la escuela. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56607/TFG-G5551.pdf?sequence=1>
- Alarcon Alarcon, N. J., & Beltran Garzon, F. L. (2021). La Gamificacion Como Estrategia Lúdico Pedagógica Para Fortalecer La Comprensión Lectora en los Estudiantes de Segundo Grado. Disponible en: <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/1d6a15da-af09-42dc-b39c-fba9fecc32f6/full>
- Álava, W. L. S., Rodríguez, A. R., Ávila, X. L. A., & Cornelio, O. M. (2022). Impacto del uso de la tecnología en la formación integral de los estudiantes de la carrera tecnologías de la información. *Journal TechInnovation*, 1(2), 71-77. Disponible en: <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/download/21/36>
- Allen, R., Calderón, M., Moore, D. A., Gaskell, K. M., Curisínche-Rojas, M., & López, S. (2021). Factibilidad de una aplicación móvil para el monitoreo de contactos de tuberculosis multidrogorresistente en Perú. *Revista peruana de medicina experimental y salud pública*, 38, 272-277. Disponible en: <https://www.scielo.org/article/rpmesp/2021.v38n2/272-277/>
- Alonso-Aranda, C. (2019). MODELO-VISTA-CONTROLADOR. LENGUAJE UML. Disponible en: <https://crea.ujaen.eshandle/10953.1/11437>
- AlvaradoAlvarado, J. T. (2021). *IMPLEMENTAR UN SOFTWARE PARA EL CONTROL DE INVENTARIO EN EL NEGOCIO "ADELITA" UTILIZANDO LA METODOLOGÍA ÁGIL XP* (Doctoral dissertation). Disponible en: <http://repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/194/1/Trabajo%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular.pdf>

- Antón Lumbier, I. (2023). El impacto de la influencia social y la gamificación en la actividad física mediante el uso de aplicaciones móviles de salud (mHealth).
- Araiza-Vazquez, M. J., Figueroa-Garza, F. G., & Pedraza-Sanchez, E. Y. (2023). Estimación del rendimiento de los estudiantes en una experiencia de aprendizaje móvil. *Formación universitaria*, 16(1), 33-44. Disponible en: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071850062023000100033&script=sci_arttext
- Aranda Manchay, C. R. (2019). Implementación de una aplicación móvil Android para mejorar la difusión de información turística en la ciudad de Tarapoto. Disponible en: <https://tesis.unsm.edu.pe/bitstream/11458/3353/1/FISI%20-%20Carlos%20Ritter%20Aranda%20Manchay.pdf>
- Araya-Pizarro, S. (2021). Autoconfianza y actitud hacia la enseñanza del emprendimiento. Impulsores claves de la intención emprendedora. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(2), 63-81. Disponible en: http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042021000200063&script=sci_arttext
- Azzi, J. M., & Caby, F. (2017). *200 respuestas para tener éxito en las entrevistas de trabajo*. Parkstone International. Disponible en: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mtAwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=temor+a+una+entrevista+de+trabajo&ots=5KUvtFeGmg&sig=mXC-QLa9DpTunJ8mXDyDANaSZQU#v=onepage&q&f=false>
- Effio, M. A. B., & Torres, E. S. N. (2020). Aplicativo móvil android con herramientas de firebase y optimización en la comunicación escolar. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, (1), 9-9. Disponible en: <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/25>
- Bautista-Villegas, E. (2022). Metodologías ágiles XP y Scrum, empleadas para el desarrollo de páginas web, bajo MVC, con lenguaje PHP y framework Laravel. *Revista Amazonía Digital*, 1(1), e168-e168. Disponible en: <https://revistas.unamad.edu.pe/index.php/rad/article/view/168>

- Bayón Pascual, S. (2022). Diferentes técnicas de relajación en el aula de Educación Infantil. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56444/TFG-G5470.pdf?sequence=1>
- Bedoya, V. H. F. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65-76. Disponible en: <http://espirituemprededortes.com/index.php/revista/article/download/207/275>
- Bendezú Tarqui, J. M., & Canales Alcalde, A. D. (2020). Aplicación móvil con gamificación y microlearning para el aprendizaje de programación de JavaScript. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62539/Bendez%C3%ba_TJM-Canales_AAD-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Blanco, N., & Pirela, J. (2022). La complementariedad metodológica: Estrategia de integración de enfoques en la investigación social. *Espacios públicos*, 18(45). Disponible en: <https://espaciospublicos.uaemex.mx/article/download/19296/14341>
- Bocanegra Nahuinmallma, A. V. (2023). Cultura e Iniciativa de emprendimiento hacia las inversiones en el mercado de divisas en los profesionales del CELL 2022. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1111096/Bocanegra_NAV-SD.pdf?sequence=1
- Bonnin, J. E. (2017). Interacción institucional y socialización profesional: representaciones sobre el tratamiento psiquiátrico en entrevistas de admisión en salud mental. Disponible en: https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/178722/CONICET_Digital_Nro.442b9394-0691-4553-bf71-a91914e8d4e3_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Briceño Ordoñez, L. J., & Molina Javier, S. (2022). Aplicación móvil para el aprendizaje de ms excel básico con microlearning, gamificación y realidad aumentada. Disponible en:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103135/Brice
%C3%B1o_OLJ-Molina_JS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103135/Brice%C3%B1o_OLJ-Molina_JS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cantabrana, J. L. L., Giménez, M. S., Aranda, T. M., Romero, M. Q., & Hernández, M. L. (2019). Diseño de una aplicación móvil para la seguridad de las personas con Trastorno del Espectro Autista: SOS TEA. *Revista de Educación Inclusiva*, 12(1), 139-160. Disponible en: <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/viewFile/376/371>

Castilla-Martínez, A., Carbonell-Riquett, L. F., Ramos-Villegas, Y., Quintana-Pájaro, L., & Moscote-Salazar, L. R. (2019). Aplicaciones móviles en las neurociencias: un nuevo aliado. *Revista Chilena De Neurocirugía*, 45(2), 136-139. Disponible en: <https://revistachilenadeneurocirugia.com/index.php/revchilneurocirugia/articloe/view/125>

Castillo, J. D. L. (2019). *Desarrollo de aplicaciones Android con Android Studio: Conoce android studio*. José Dimas Luján Castillo. Disponible en: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=i96LDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=android+studio&ots=kw8hYyZMOx&sig=f2g8CCYjo5YjqKno7nIEs3thGmY#v=onepage&q=android%20studio&f=false>

Castillo Riquelme, V. (2020). Enseñanza de la estadística inferencial mediante una aplicación móvil. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 23(2), 233-258. Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-24362020000200233

Catalán, A. R., De los Santos-Martínez, P., & Jiménez-Cortés, R. (2022). Recursos que ayudan a las adolescentes a recuperarse de una experiencia de violencia de género en el noviazgo. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 203-218. Disponible en: <https://revistas.um.es/rie/article/download/463081/318851>

Ccopa Huillcapuma, E. M. (2018). Impacto de una aplicación móvil con realidad aumentada en los visitantes a la sala de interpretación José María Arguedas, Andahuaylas. Disponible en:

https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/429/Eli_Miqueas_Tesis_Bachiller_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Celleri, M., & Garay, C. (2021). Aplicaciones móviles para ansiedad: una revisión en Argentina. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 13(1), 17-24. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-42062021000100017

Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Domino de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383508.pdf>

Chirinos Delfino, Y. (2020). La Realidad virtual como mediadora de aprendizajes: Desarrollo de una aplicación móvil de Realidad Virtual orientada a niños. *Revista Iberoamericana de Tecnología en educación y Educación en Tecnología*, (27), 98-99. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592020000300014

Clavarino Muñoz, I. E. (2021). Estrés laboral y estado de ánimo en colaboradores de una institución educativa privada de Ica 2021. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67182/Clavarino_MIE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Corea, S. R., Saldaña, C. M. A., Salazar, H. O., Correa, J. R., Arévalo, P. F., & Orbe, R. E. C. (2021). Motivación: Buen desempeño laboral de los trabajadores de la gestión pública. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 3805-3823. Disponible en: <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/564>

Cuba-Martínez, C., Malvaceda-Espinoza, E., & Reyes-Bossio, M. Experiences of psychosocial coping at international matches in professional volleyball players of the Peruvian national team.

- Cubillo, M. R., del Castillo Fernández, H., & Martínez, B. A. (2021). El uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje de las matemáticas: una revisión sistemática. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 17-34. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468978>
- Díaz-Martínez, M. A., Ruíz-Hernández, S., Román-Salinas, R. V., & Estrada-Cadena, G. (2021). Aplicación móvil "AppIndustria 4.0": una herramienta para la evaluación de las organizaciones en industria 4.0. *Información tecnológica*, 32(4), 53-64. Disponible en: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642021000400053&script=sci_arttext&tlng=en
- Estela Diaz, L. M. G., & Figueroa Leon, G. D. (2022). Aplicación móvil para el aprendizaje de la prevención y tratamiento de malestares estomacales. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112351/Estela_DLGM-Figueroa_LGD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández Hebrero, P. (2022). Cuerpo introyectivo, la relajación. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56720/TFG-G5589.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Forrester, C. (2022). Aplicaciones digitales eficaces en el tratamiento de trastornos de ansiedad en adultos jóvenes. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15141/1/aplicaciones-digitales-eficaces-tratamiento.pdf>
- Gámez, L. J. V., Alvarado, Z. R., & Maldonado, M. G. M. Desarrollo e implementación de una aplicación incorporando técnicas de memorización para incrementar la capacidad de retención y disminuir los niveles de estrés en estudiantes. *Ciencias, Humanidades y Tecnologías.*, 16. Disponible en: https://rioverde.tecnm.mx/documentos/tecno_ciencia/REVISTA_NO_7.pdf#page=22
- Gámez, L. J. V., Alvarado, Z. R., & Maldonado, M. G. M. Desarrollo e implementación de una aplicación incorporando técnicas de memorización

para incrementar la capacidad de retención y disminuir los niveles de estrés en estudiantes. *Ciencias, Humanidades y Tecnologías.*, 16. Disponible en: https://rioverde.tecnm.mx/documentos/tecno_ciencia/REVISTA_NO_7.pdf#page=22

García, I. C., & Mesa, M. L. C. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31. Disponible en: <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/77>

García, I. Z., Soriano, I. O., Moreno, P. P., Rincón, C. M., Higuera, J. G., Gómez, R. S., ... & Torredà, M. R. (2023). Desarrollo de competencias clínicas mediante Simulación Virtual en alumnos de último curso del Grado de Enfermería en tiempos de COVID-19. In *II Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»* (pp. 163-177). Ediciones Complutense. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/75915/1/036-ACT-2022.pdf>

Gironés, J. T. (2019). *El gran libro de Android*. Alpha Editorial. Disponible en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=h_R5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=android&ots=Wme7VP_NKU&sig=rxh3NcvUf0SPllzRwF1r1UCt3u8

Giuria Luna, G. F., & Lopez Suarez, S. K. (2021). Adaptación de la escala de valoración del estado de ánimo (EVEA) en adultos de Lima Metropolitana, 2021. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93448/Giuria_LGF-Lopez_SSK-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Gonzaga, M. K. C., Pazos, W. J. O., Meneses, L. J. U., & Esteban, J. A. (2019). Metodología Híbrida de Desarrollo de Software combinando XP y SCRUM. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(2), 109-116. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Jon-Azcona-Esteban-2/publication/336588210_METODOLOGIA_HIBRIDA_DE_DESARROLLO_DE_SOFTWARE_COMBINANDO_XP_Y_SCRUM/links/5da724db299bf1c1e4c81709/METODOLOGIA-HIBRIDA-DE-DESARROLLO-DE-SOFTWARE-COMBINANDO-XP-Y-SCRUM.pdf

- Guevara Cortez, A. F., & Meza Hurtado, A. E. (2022). Aplicación híbrida para el aprendizaje de las políticas de seguridad y salud laboral utilizando rutas de aprendizaje, Microlearning y Gamificación. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111313/Guevara_CAF-Meza_HAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernandez Cholan, F. G. P. (2022). Análisis de la certificación Basc versión 5 de las exportaciones de palta en el norte del Perú, 2010–2019. Disponible en: https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5380/1/TL_HernandezCholanFernando.pdf
- Herrera Rojas, E. M., & Moran Correa, P. M. (2023). Evidencias de validez del cuestionario de personalidad resistente en universitarios de la ciudad de Trujillo. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112652/Herrera_REM-Moran_CPM-SD.pdf?sequence=1
- Huanay Hinostroza, W. E. (2023). Diseño e implementación de un sistema integrado para la gestión de conexiones domiciliarias para la empresa Sedapal sede San Juan de Lurigancho-2020. Disponible en: <http://190.119.244.198/bitstream/handle/123456789/3560/1%20TESIS%20HUANAY%20HINOSTROZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Iannone, E., Pecorelli, F., Di Nucci, D., Palomba, F., & De Lucia, A. (2020, July). Refactoring android-specific energy smells: A plugin for android studio. In *Proceedings of the 28th international conference on program comprehension* (pp. 451-455). Disponible en: <https://emaiannone.github.io/download/papers/c1.pdf>
- Izquierdo, J. L., Alfonso, M. R., Zambrano, M. A., & Segovia, J. G. (2019). Aplicación móvil para fortalecer el aprendizaje de ajedrez en estudiantes de escuela utilizando realidad aumentada y m-learning. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E22), 120-133. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Paul-Baldeon-Egas/publication/338157912_Personalizacion_de_algoritmo_para_auditar_base_de_datos_en_instituciones_de_educacion_superior/links/5e441e3629

9bf1cdb924bc0b/Personalizacion-de-algoritmo-para-auditar-base-de-datos-en-instituciones-de-educacion-superior.pdf#page=131

Jaramillo, M. A. P., Cumbicus, R. E. J., & Correa, P. C. Q. (2020). Aplicación móvil multiplataforma para la simular créditos bancarios mediante geolocalización. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 327-341. Disponible en: <https://www.dominiodelasciencias.com/index.php/es/article/view/1287>

Jimeno Almazán, A. (2023). Efecto de un programa de ejercicio multicomponente en la recuperación de la condición funcional, del estado de ánimo y de la calidad de vida en personas con condiciones post-COVID-19: proyecto RECOVE. *Proyecto de investigación*. Disponible en: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/127014/1/Tesis%20Amaya%20Jimeno%20Compendio.pdf>

Lara, C., & Figueroa, L. M. (2020). Metodología ágil para el desarrollo de aplicaciones móviles educativas. In *XV Congreso Nacional de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TE&ET 2020)(Neuquén, 6 y 7 de julio de 2020)*. Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/103770/Documento_completo.pdf?sequence=1

León-Zarceño, E. M., Mayoral, R. P., & Rodríguez-Martínez, D. (2022). Programas de Intervención Psicológica con atletas para la mejora del rendimiento: una revisión actual. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 7(1). Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/6138/613872154002/613872154002.pdf>

Loyola Cribillero, M. M. (2019). Evaluación del desempeño y los estados de ánimo en docentes de educación inicial, Santa-2018. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38311/Loyola_CMM.pdf?sequence=1

Lozano, S. I., Suescún, E., Vallejo, P., Mazo, R., & Correa, D. (2020). Comparando dos estrategias de aprendizaje activo para enseñar Scrum en un curso introductorio de ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 28(1), 83-94. Disponible en:

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-33052020000100083&script=sci_arttext&lng=en

Machaca Rojas, J. A., & Quispe Sanchez, M. A. (2022). Aplicación híbrida para el aprendizaje del ensamblaje de computadoras personales, empleando rutas de aprendizaje, microlearning y gamificación. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101799/Machaca_RJA-Quispe_SMA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Madero Gómez, S. M. (2019). Factores de la teoría de Herzberg y el impacto de los incentivos en la satisfacción de los trabajadores. *Acta universitaria*, 29. Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-62662019000100194&script=sci_arttext

Martin Fernandez, A., Salvador Olivan, J. A., & Marco Cuenca, G. (2020). *Evaluación y acreditación de las aplicaciones móviles relacionadas con la salud* (No. ART-2020-119702). Disponible en: https://zaguan.unizar.es/record/95560/files/texto_completo.pdf

Merchan Quijije, J. M. (2022). Resiliencia y compromiso laboral en profesionales de la salud de un hospital de Guayaquil, 2022. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94339/Merchan_QJM-SD.pdf?sequence=8

Molina Ríos, J. R., Honores Tapia, J. A., Pedreira Souto, N., & Pardo, H. (2021). Comparativa de metodologías de desarrollo de aplicaciones móviles. *3C Tecnología*, 10(2), 73-93. Disponible en: https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/28450/Pedreira-Souto_Nieves_2021_Comparativa_Metodologias_Aplicaciones_Moviles.pdf?sequence=3

Molina Sabando, I. C. (2023). *Mejorar los procedimientos de la bodega de repuestos y parametrización del módulo de inventarios de poligrup* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Ciencias Administrativas). Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/66872/1/MOLINA%20SABANDO%20INGRID%20CHARLOTTE.pdf>

- Montero, R. (2022). *Android: desarrollo de aplicaciones*. Ediciones de la U. Disponible en: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=OI5dEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA291&dq=android&ots=NlnJrqVeVv&sig=VQkf0LmsIAWVQ4k6JltMAvbm2XQ#v=onepage&q=android&f=false>
- Mora Alvarado, M. L. (2021). *Aplicación móvil de información registral para el contexto de la planificación urbana con Realidad aumentada y códigos QR* (Bachelor's thesis). Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21702/1/UPS-GT003575.pdf>
- Muñoz Muñoz, C. A. (2020). *Aplicación de la metodología mobile-d en el desarrollo de una app móvil para gestionar citas médicas del centro Jel Riobamba* (Bachelor's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo). Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7073/2/7.%20APLICACI%C3%93N%20DE%20LA%20METODOLOG%C3%8DA%20MOBILE-D%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20UNA%20APP%20M%C3%93VIL%20PARA%20GESTIONAR%20CITAS%20M%C3%89DICAS%20DE%20CENTRO%20JEL%20RIOBAMBA.pdf>
- Muñoz Muñoz, C. A. (2020). *Aplicación de la metodología mobile-d en el desarrollo de una app móvil para gestionar citas médicas del centro Jel Riobamba* (Bachelor's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo). Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7073/2/7.%20APLICACI%C3%93N%20DE%20LA%20METODOLOG%C3%8DA%20MOBILE-D%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20UNA%20APP%20M%C3%93VIL%20PARA%20GESTIONAR%20CITAS%20M%C3%89DICAS%20DE%20CENTRO%20JEL%20RIOBAMBA.pdf>
- Navarro-Mateos, C., & Isaac, P. L. (2022). Una app móvil potencia la motivación del alumnado en una experiencia de gamificación universitaria. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17(1), 64-74. Disponible en:

<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/alteridad/v17n1/1390-325X-alt-17-01-00064.pdf>

Noriega, C. A. L., Palacios, M. L. F., & Rebolledo-Méndez, G. (2020). InContext: Una aplicación móvil para mejorar las estrategias de aprendizaje en la Universidad. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (64), 109-118. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7486704>

Ospino Sierra, D. E. (2023). Intervención cognitivo conductual para trastorno de desregulación destructiva del estado de ánimo en comorbilidad con el trastorno de ansiedad generalizada: un estudio de caso. Disponible en: <http://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/12130>

Pancca Rojo, M. E. (2022). La metodología BIM en el diseño de proyectos de edificación en una empresa constructora, Juliaca-2022. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98869/Pancca_RME-SD.pdf?sequence=4

Paniagua, A., Bedoya, D., & Mera, C. (2020). Un método para la evaluación de la accesibilidad y la usabilidad en aplicaciones móviles. *TecnoLógicas*, 23(48), 98-116. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-77992020000200098

Pardo, C., Suescún, E., Jojoa, H., Zambrano, R., & Ordoñez, W. A. O. (2020). Modelo de referencia para la adopción e implementación de Scrum en la industria de software. *Investigación e Innovación en Ingenierías*, 8(3), 14-28. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7799075>

Perdomo-Ávila, P. A. (2021). Percepción de calidad de vida laboral en un grupo de docentes universitarios: una perspectiva fenomenológica. Disponible en: <https://repository.ucatolica.edu.co/server/api/core/bitstreams/73c396f1-2305-44ee-8192-4b14ee684f9a/content>

Portilla, D. (2020). Herramientas de una aplicación móvil de mensajería instantánea para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje del

- Inglés. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 (RTED)*, 9(1), 116-123.
Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8641898>
- Prieto Pinzón, A. S. Aplicación móvil para la mejora de la autoestima femenina.
Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/62876/bera%20a%20plicacion%20de%20mejora%20de%20la%20autoestima.pdf?sequence=1>
- Puchol Moreno, L. (2017). *El libro de la entrevista de trabajo: cómo superar las entrevistas y conseguir el trabajo que deseas*. Ediciones Díaz de Santos.
Disponible en: <https://acortar.link/WU805y>
- Puma, M. (2020). La motivación laboral y el compromiso organizacional. *Ciencia y desarrollo*, 23(3), 45-53. Disponible en: <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/viewFile/2141/2263>
- Quintana, N. G. (2022). *Estrategias de utilización de un simulador de entrevistas de trabajo para adultos hipoacúsicos con ayudas auditivas* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata). Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/135839/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Ramírez, M. R., Soto, M. D. C. S., Moreno, H. B. R., Rojas, E. M., Millán, N. D. C. O., & Cisneros, R. F. R. (2019). Metodología SCRUM y desarrollo de Repositorio Digital. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, (E17), 1062-1072. Disponible en: <https://www.proquest.com/openview/7635ce5360bdb82d0c42c815e17f8323/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Ramirez, R. F. M. (2022). El valor de la investigación cualitativa y la comprensión: un examen crítico. *Educare*, 26(1), 410-426. Disponible en: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753509020/3753509020.pdf>
- Ramos Gutiérrez, D. J. (2022). El conocimiento del uso de firmas digitales y la generación de confianza-Trujillo, 2021. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83858/Ramos_GDJ-SD.pdf?sequence=1

- Raposo Bravo, I. (2022). Intervención cognitivo-conductual en un caso de ansiedad y problemas sociales.
- Rios Alvarez, J. C. (2023). Programa drama creativo y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de un Instituto Tecnológico de Lima, 2022. Disponible en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108694/Rios_AJC-SD.pdf?sequence=1
- Rodríguez, J. M. R., Pombo, L., & Domingo, J. A. M. (2023). Implementación de los dispositivos móviles en educación superior: casos de buenas prácticas docentes. *EDMETIC*, 12(1), 6-14. Disponible en: <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/download/15184/13771>
- RUIZ CONTRERAS, R. C., & SORIANO QUIMI, D. J. (2022). *COMPROMISO PARENTAL EN LA EJECUCIÓN DE UN PROGRAMA DE PROMOCIÓN DE LA AUTOESTIMA CON NIÑOS/ADOLESCENTES GUAYAQUILEÑOS* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas). Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/63664/1/Ruiz-%20Soriano.pdf>
- Ruz, J. P., Collarte, D. F., Peña, C. I., & Urbina, E. T. (2019). Motivación, satisfacción laboral y estado de flow en los trabajadores de la salud. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24(87), 843-859. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/290/29060499013/29060499013.pdf>
- Sepúlveda Pernet, I. C., Arboleda Gonzalez, P. A., & Guerra Franco, F. S. (2022). Estrés asociado al cambio de modalidad de trabajo de virtual a presencial, en el marco de la pandemia por COVID-19, en un grupo de trabajadores de la empresa KONECTA. Disponible en: <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/2536/INFORME%20FINAL%20ESTR%C3%89S%20TELETRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suárez Canlla, J. C. (2023). Habilidades de investigación y cultura de evaluación en docentes de la Facultad de Ciencias Empresariales y Educación, Universidad "Alas Peruanas", Filial Ica, 2019. Disponible en:

<https://repositorio.unica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13028/4035/Habilidades%20de%20investigaci%C3%B3n%20y%20cultura%20de%20evaluaci%C3%B3n%20en%20docentes%20de%20la%20Facultad%20de%20Ciencias%20Empresariales%20y%20Educa%C3%B3n%20Universidad%20E2%80%9CAlas%20Peruanas%20E2%80%9D%20Filial%20Ica%20%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tovio-Martínez, E., Carmona-Lordouy, M., Harris, J., & Guzmán, E. (2020). Aplicación móvil para la enseñanza de lesiones elementales en cavidad bucal. *Universidad y Salud*, 22(1), 70-76. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-71072020000100070

Velásquez, S. M., Sossa, D. E. M., Zapata, M. E., Adasme, M. E. G., & Ríos, J. P. (2019). Pruebas a aplicaciones móviles: avances y retos. *Lámpsakos (revista descontinuada)*, (21), 39-50. Disponible en: <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/lampsakos/article/view/2983>

Villalón Pardo, D. (2021). *Crear y desarrollar una aplicación de alto rendimiento con bajo coste utilizando flutter y firebase* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València). Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/174515/Villalon%20-%20Crear%20y%20desarrollar%20una%20aplicacion%20de%20alto%20rendimiento%20con%20bajo%20coste%20utilizando%20flutt....pdf?sequence=1>

Viteri Terán, F. S. (2023). *Whatsapp como herramienta de microlearning en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación básica superior* (Master's thesis). Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13466/2/PG%201275%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Yagual, C. A. R., De la Cruz Rodríguez, J. D., Ramírez, P. A. V., Suquilanda, R. M. B., & Balcazar, G. L. J. (2023). Herramientas digitales y aprendizaje de matemáticas en estudiantes de una institución educativa de

Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 961-971.
Disponible en: [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/4449-
Texto%20del%20art%C3%ADculo-17625-1-10-20230120.pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/4449-Texto%20del%20art%C3%ADculo-17625-1-10-20230120.pdf)

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Tabla 17. Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?	Determinar el efecto de la aplicación móvil para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	El uso de la aplicación móvil tiene un efecto favorable en relación al incremento del conocimiento, motivación, satisfacción y aumento de estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	Aplicación móvil (Antón, 2023)	-	-
Específicos	Específicos	Específicos	Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores
¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento del conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?	Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento del conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	El uso de la aplicación móvil incrementa el conocimiento para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral (Benavente y Vásquez, 2021).	Autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral (León et al., 2022)	Conocimiento (Benavente y Vásquez, 2021)	Incremento de Conocimiento (Huincho y Pichen, 2022)
¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?	Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	El uso de la aplicación móvil incrementa la motivación para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral (Estela y Figueroa, 2022).		Motivación (Estela y Figueroa, 2022)	Incremento de Motivación (Guevara y Meza, 2022)
¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?	Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al incremento de la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	El uso de la aplicación móvil incrementa la satisfacción para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral (Briceño y Molina, 2022).		Satisfacción (Briceño y Molina, 2022)	Incremento de Satisfacción (Machaca y Quispe, 2022)
¿Cuál es el efecto de la aplicación móvil en relación al aumento de estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral?	Determinar el efecto de la aplicación móvil en relación al aumento de estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral.	El uso de la aplicación móvil aumentara el estado de ánimo para la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral (Carrion y Sulca, 2022).		Estado de ánimo (Carrion y Sulca, 2022)	Aumento del estado de ánimo (Carrion y Sulca, 2022)

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 18. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICIÓN
Aplicación móvil (Antón, 2023)	Una aplicación en donde brindará un beneficio para los habitantes ya que, al momento de pasar por una entrevista laboral, no todos tienen el mismo éxito en conseguir un puesto en una organización (Antón, 2023)	Se manifiesta que estas aplicaciones son muy útiles por el tema de no recurrir consecuentemente a un hospital y tener mejorías con el acceso a las prácticas o técnicas de la salud Forrester (2022)	-	-	-	-
Autoconfianza y la relajación en las entrevistas de trabajo (León et al ,2022)	La autoconfianza genera habilidades hacia el postulante, de igual manera una confianza al tomar decisiones definitivas y la relajación realizará una conjugación, puesto que será de apoyo a concentrarse (Raposo ,2022)	Al tener conjunto de autoconfianza y relajación en nuestra mentalidad ya centrada, realiza un control de sí mismo en las personas para que en el momento de una previa entrevista de trabajo, confiemos en nosotros mismos y a la vez serenidad (Cuba et al ,2022)	Conocimiento (Benavente y Vásquez, 2021)	Incremento de Conocimiento (Huincho y Pichen, 2022)	Cuestionario (Herrera y Morán,2023)	Ordinal (Brocanegra,2023)
			Motivación (Estela y Figueroa, 2022)	Incremento de Motivación (Guevara y Meza, 2022)	Cuestionario (Herrera y Morán,2023)	Ordinal (Brocanegra,2023)
			Satisfacción (Briceño y Molina, 2022)	Incremento de Satisfacción (Machaca y Quispe, 2022)	Cuestionario (Herrera y Morán,2023)	Ordinal (Brocanegra,2023)
			Estado de ánimo (Carrion y Sulca, 2022)	Aumento del estado de ánimo (Carrion y Sulca, 2022)	Cuestionario (Herrera y Morán,2023)	Ordinal (Brocanegra,2023)

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 3: Matriz de verificación de originalidad

Tabla 19 Matriz de verificación de originalidad

Título de la tesis: Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral

Matriz de verificación de originalidad de una propuesta de investigación o innovación		
Referencia de la solución tecnológica	Aspectos teóricos, funcionales, técnicos, metodológicos, algorítmicos o estadísticos de la solución tecnológica de la referencia	Aspectos a incluir en la nueva solución propuesta
ESTELA DIAZ, Luis Mel Gibson; FIGUEROA LEON, Gerzon Daniel. Aplicación móvil para el aprendizaje de la prevención y tratamiento de malestares estomacales. 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de Firebase (Base de datos). • Lenguaje de programación Java. • Mobile - D 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de Firebase (Base de datos). • Lenguaje de programación Java. • Mobile - D
GUEVARA CORTEZ, Alfredo Franco & MEZA HURTADO, Álvaro Efraín. Aplicación híbrida para el aprendizaje de las políticas de seguridad y salud laboral utilizando rutas de aprendizaje, Microlearning y Gamificación. 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Microlearning • Gamificación • Módulo de Calificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Microlearning • Gamificación • Módulo de Calificación
HUINCHO CHAVEZ, Prudencio; PICHEN YACILA, Briggithe Nicoll. Aplicación móvil para la prevención y tratamiento de la diabetes. 2022.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de cuestionarios • Módulo de ejercicios • Satisfacción 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios • Ejercicios en el aplicativo móvil • Indicador de Satisfacción
CARRION GUERRERO, Jhersson Smith; SULCA CAJAVILCA, Kevin William. Aplicación móvil para fomentar la calistenia en estudiantes universitarios. 2021.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación en Android studio • Desarrollado en código java 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollado en Android studio • Código java
Aspectos no incluidos previamente en otro producto		<ul style="list-style-type: none"> • Información propia sobre técnicas de autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4: Metodología de desarrollo de software – Mobile-D

1. FASE DE EXPLORACIÓN

1.1. Definición del alcance

1.1.1. Conjunto de requisitos iniciales

a) Requerimientos funcionales

En la tabla 20 se muestra la lista de los requerimientos funcionales para el desarrollo del aplicativo móvil.

Tabla 20: Requerimientos funcionales

Código	Descripción	Categoría
RF01	El usuario podrá logearse	Evidente
RF02	El usuario podrá registrarse	Evidente
RF03	El usuario visualizara el módulo de aprendizaje	Evidente
RF04	El usuario visualizara el módulo de consejos	Evidente
RF05	El usuario visualizara el módulo de glosario	Evidente
RF06	El usuario visualizara el módulo de sonidos	Evidente
RF07	El usuario visualizara el módulo de motivaciones	Evidente
RF08	El usuario visualizara el módulo de recomendaciones	Evidente
RF09	El usuario visualizara el módulo de contacto	Evidente
RF10	El usuario visualizara el módulo de juegos	Evidente
RF11	El usuario visualizara el módulo de cuestionario	Evidente
RF12	El usuario visualizara el módulo de puntuación	Evidente

Fuente: Elaboración Propia

1.1.2. Establecimientos del proyecto

El aplicativo móvil se basa en la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral, mediante diversas herramientas como los sonidos, conejos, motivaciones, ejercicios, entre otros.

a) Plan de iteraciones

En la tabla 21 se visualiza un plan de iteraciones donde se describen las actividades cada una de ellas con la prioridad, dificultad y esfuerzo.

Tabla 21: Plan de iteraciones

Código	Requerimiento	Descripción	Prioridad	Dificultad	Esfuerzo
RF01	Autenticación de usuario	El aplicativo móvil permite que el usuario pueda ingresar con sus credenciales necesarios.	Alta	Fácil	5hr
RF02	Registro de Usuarios	El aplicativo permitirá que el usuario pueda registrarse con su nombre, correo, contraseña y confirmación.	Alta	Fácil	5hr
RF03	Ver módulo de Aprendizaje	La aplicación permitirá visualizar el menú llamado "Aprendizaje", el cual mostrará información sobre la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista.	Alta	Media	8hr
RF04	Ver módulo de Consejos	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado "Consejos", el cual mostrará información sobre de diversos consejos que ayude al usuario mejorar la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista.	Alta	Media	8hr
RF05	Ver módulo de Glosario	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado "Glosario", el cual nos mostrara diversas palabras que componen el tema a	Alta	Media	8hr

		tratar y cada una de ellas con su significado			
RF06	Ver módulo de Sonidos	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Sonidos”, en el cual visualizaremos una lista de diferentes sonidos relajantes.	Alta	Media	9hr
RF07	Ver módulo de Motivaciones	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Motivaciones”, en el cual nos mostrara diversos videos para que el usuario se relaje o aprenda a expresarse antes de una entrevista de trabajo.	Alta	Difícil	9hr
RF08	Ver módulo de Recomendaciones	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Recomendaciones”, nos muestra lista de recomendaciones antes de pasar por una entrevista de trabajo.	Alta	Media	9hr
RF09	Ver módulo de Contacto	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Contacto”, en el cual visualizaremos el numero de una experta en el tema a tratar (psicóloga).	Alta	Difícil	9hr
RF10	Ver módulo de Juegos	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Juegos”, en el cual se encontraran uno o dos juegos para que el usuario pueda sentirse motivado de seguir aprendiendo.	Alta	Difícil	9hr
RF11	Módulo de Cuestionario	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Cuestionario”, donde el usuario podrá ser uso de su conocimiento aprendido por	Alta	Difícil	9hr

		medio del aplicativo móvil. Cabe aclarar que serán desarrollados después de los aprendizajes.			
RF12	Módulo de puntuación	La aplicación permitirá visualizar el módulo llamado “Puntuación”, en el cual nos mostrara una opción donde el usuario nos calificara el app.	Alta	Media	9hr

Fuente: Elaboración Propia

2. FASE DE INICIALIZACIÓN

La tabla de iteraciones nos refleja las diversas fases que se realizan en la encuesta, también nos explica en detalle las iteraciones de los diversos módulos de visualización para los usuarios.

2.1. Configuración del proyecto

2.1.1. Herramientas utilizadas

En el apartado se muestra que herramientas se han utilizado para el desarrollo del aplicativo móvil, lo cual se describirá a continuación:

a) Android Studio

Se utilizara este programa, ya que cuentas con múltiples herramientas que son sumamente utilices para desarrollar aplicaciones Android de una forma más sencilla.

b) Firebase

Base de datos online útil para poder compartir en tiempo real los datos de manera eficaz a los usuarios, consta de diversas funcionalidad, uno de ellas es la autenticación en las redes sociales.

c) Xiaomi note 10 S (Físico)

El equipo Android se utilizó para poder realizar las pruebas del funcionamiento del aplicativo móvil.

d) SDK

Herramientas que permiten la programación de aplicativos móviles. El cual sabemos que son SDK de sistemas operativos, SDK para el mantenimiento de las apps y SDK de marketing.

2.1.2. Estructura del proyecto en Android Studio

Cuando se crea un nuevo proyecto, de manera automática también se crea la estructura de las diversas carpetas necesarias para la gestión del aplicativo móvil.

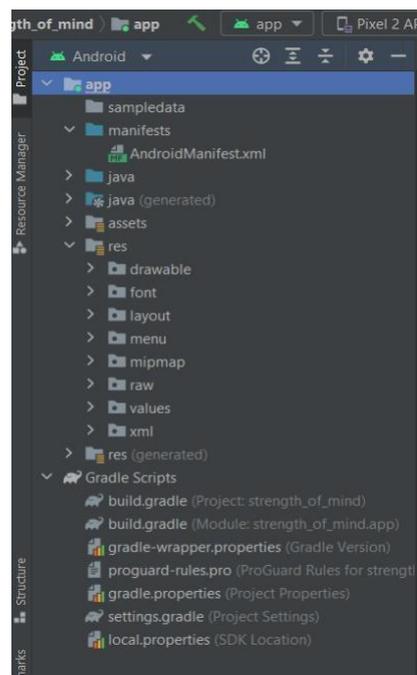
Los módulos que se incluyen son:

- Google App Engine
- Apps
- Bibliotecas

Los archivos se visualizan en la parte superior de cada archivo determinado del aplicativo .

- Java: Archivos fuentes de java, donde se visualizaran los códigos.
- Res: Contiene los diseños xml y las cadenas de las interfaces de los usuarios.
- AndroidManifest.xml: visualizamos el logo, icono y los diversos componentes y permisos.

Figura 3. Estructura del proyecto



Fuente: Elaboración propia

2.2. Día de Planificación

2.2.1. Análisis de Procesos

P001: Ingreso al aplicativo

- ✓ Logeo del usuario
- ✓ Validar usuario

P002: Registro del usuario

- ✓ Registro
- ✓ Validar usuario

P003: Visualizar el aprendizaje

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de aprendizaje
- ✓ Muestra la información concreta

P004: Visualizar los consejos

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de consejos
- ✓ Muestra una lista de los consejos

P005: Visualizar el glosario

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de glosario
- ✓ Muestra las palabras claves y su significado

P006: Visualizar los sonidos

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de sonidos
- ✓ Muestra sonidos diferentes de música y relajantes

P007: Visualizar las motivaciones

- ✓ Validación del usuario

- ✓ Seleccionar la opción de motivaciones
- ✓ Muestra diversos videos para que el usuario se relaje o aprenda a expresarse

P008: Visualizar las recomendaciones

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de recomendaciones
- ✓ Muestra diferentes recomendaciones para el usuario antes de pasar por una entrevista laboral

P009: Visualizar el contacto

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de contacto
- ✓ Muestra el contacto de una psicóloga

P0010: Visualizar los juegos

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de juegos
- ✓ Muestra dos juegos

P0011: Visualizar el cuestionario

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de cuestionario
- ✓ Muestra preguntas concretas relacionados al tema tratado

P0012: Visualizar la puntuación

- ✓ Validación del usuario
- ✓ Seleccionar la opción de puntuación
- ✓ Muestra ventana para que el usuario pueda calificarnos

3. FASE DE PRODUCCIÓN

3.1. Día de la planificación

3.1.1. Análisis de los requisitos

Acorde a los requisitos declarados, se determina el procedimiento que ejecutará cada módulo. En la tabla se evidencia la lista de requisitos o requerimientos relacionados a la fase de producción.

Tabla 22 Lista de análisis de requisitos

Módulo	Código	Proceso	Requerimiento
Módulo de Login	P001	Acceder al aplicativo.	RF01
Módulo de Registro	P002	Registrarse en el aplicativo.	RF02
Módulo de Consejos	P003	Visualizar consejos.	RF03
Módulo de Glosario	P004	Visualizar glosario.	RF04
Módulo de Motivación	P005	Visualizar motivación.	RF05
Módulo de Recomendación	P006	Visualizar recomendaciones.	RF06
Módulo de Contactos	P007	Visualizar contactos de psicológicos.	RF07
Módulo de Juegos	P008	Realizar juegos.	RF08
Módulo de Cuestionario	P009	Realizar cuestionario.	RF09
Módulo de Puntuación	P010	Realizar puntuación.	RF10

Acerca de los módulos mencionados en la tabla, se muestran a detalle por cada interfaz, además de la arquitectura de base de datos no relacional (Firebase).

4. FASE DE ESTABILIZACIÓN

En esta fase se logra integrar toda la funcionalidad de la aplicación, además se comprueba que la aplicación completa funcione correctamente.

En la tabla se definen las recomendaciones de tipo software y hardware para el dispositivo móvil.

Tabla 23 Recomendaciones del dispositivo móvil

Hardware	Software
<ul style="list-style-type: none"> • 4GB RAM • Procesador Quad-core 1.4GHz • Conexión Wifi 	<ul style="list-style-type: none"> • Android: 4.0 • Red: 3G

Para visualizar más a detalle a nivel de hardware, se muestra la arquitectura tecnológica de hardware y las características que se requieren y se recomiendan para el uso de la aplicación móvil.

5. FASES DE PRUEBAS

5.1. Prueba unitaria 01: Prueba de Login

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el ingreso al aplicativo.

Tabla 20 Prueba del login

CÓDIGO	NOMBRE
M01	Módulo Login
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar el login al usuario.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Instalar el aplicativo. - Ejecutar el aplicativo. - Registra datos con un nombre de usuario y contraseña. - Se verifican las credenciales del usuario. - Ingresa al aplicativo.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al realizar los pasos, el usuario puede ingresar al aplicativo mostrando la sección del Menú.

5.2. Prueba unitaria 02: Prueba de registro

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el registro en el aplicativo móvil.

Tabla 21 Prueba del registro

CÓDIGO	NOMBRE
M02	Módulo Registro
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar el registro al usuario.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Instalar el aplicativo. - Ejecutar el aplicativo.

	<ul style="list-style-type: none"> - Ingresa datos (nombre de usuario y contraseña) al aplicativo. - Se verifican los requisitos para crear un usuario. - Ingresa al aplicativo.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al realizar los pasos, el usuario puede ingresar al aplicativo mostrando la sección del Menú.

5.3. Prueba unitaria 03: Prueba de consejos

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre los consejos que muestra el aplicativo.

Tabla 22 Prueba de consejos

CÓDIGO	NOMBRE
M03	Módulo de guía de consejos
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de consejos y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de consejos. - El módulo muestra la información de todos los consejos que debe tenerse en cuenta para la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de consejos.

5.4. Prueba unitaria 04: Prueba de glosario

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el módulo del glosario del aplicativo.

Tabla 23 Prueba del glosario

CÓDIGO	NOMBRE
M04	Módulo de guía de glosario
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de glosario y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de glosario. - El módulo muestra la información de todas las palabras con significados que debe tenerse en cuenta para la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de glosario.

5.5. Prueba unitaria 05: Prueba de motivación

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre la prueba de módulo de motivación.

Tabla 24 Prueba de la motivación

CÓDIGO	NOMBRE
M05	Módulo de guía de motivación
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de motivación y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de motivación.

	<ul style="list-style-type: none"> - El módulo muestra la información de todas las pautas de motivación que debe tenerse en cuenta para la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de motivación.

5.6. Prueba unitaria 06: Prueba de recomendación

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre las recomendaciones que tiene el aplicativo.

Tabla 25 Prueba de las recomendaciones

CÓDIGO	NOMBRE
M06	Módulo de guía de recomendación
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de recomendación y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de recomendación. - El módulo muestra la información de todas las pautas de recomendaciones que debe tenerse en cuenta para la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de recomendación.

5.7. Prueba unitaria 07: Prueba de contactos

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el módulo de contactos del aplicativo.

Tabla 26 Prueba de contactos

CÓDIGO	NOMBRE
M07	Módulo de guía de contactos
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de contactos y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de contactos. - El módulo muestra la información de todos los contactos de psicólogos disponibles.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de contactos.

5.8. Prueba unitaria 08: Prueba de Juegos

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el módulo de juegos en el aplicativo.

Tabla 27 Prueba de juegos

CÓDIGO	NOMBRE
M08	Módulo de guía de juegos
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de juegos y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de juegos. - El módulo muestra la información de todos los juegos que se puede realizar en base a

	la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de juego.

5.9. Prueba unitaria 09: Prueba de cuestionario

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el módulo de cuestionario.

Tabla 28 Prueba del cuestionario

CÓDIGO	NOMBRE
M09	Módulo de guía de cuestionario
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de cuestionario y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de cuestionario. - El módulo muestra la información de un balotario de preguntas para marcar en base a la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de cuestionario.

5.10. Prueba unitaria 10: Prueba de puntuación

En la tabla se muestra la prueba unitaria sobre el módulo de puntuación del aplicativo.

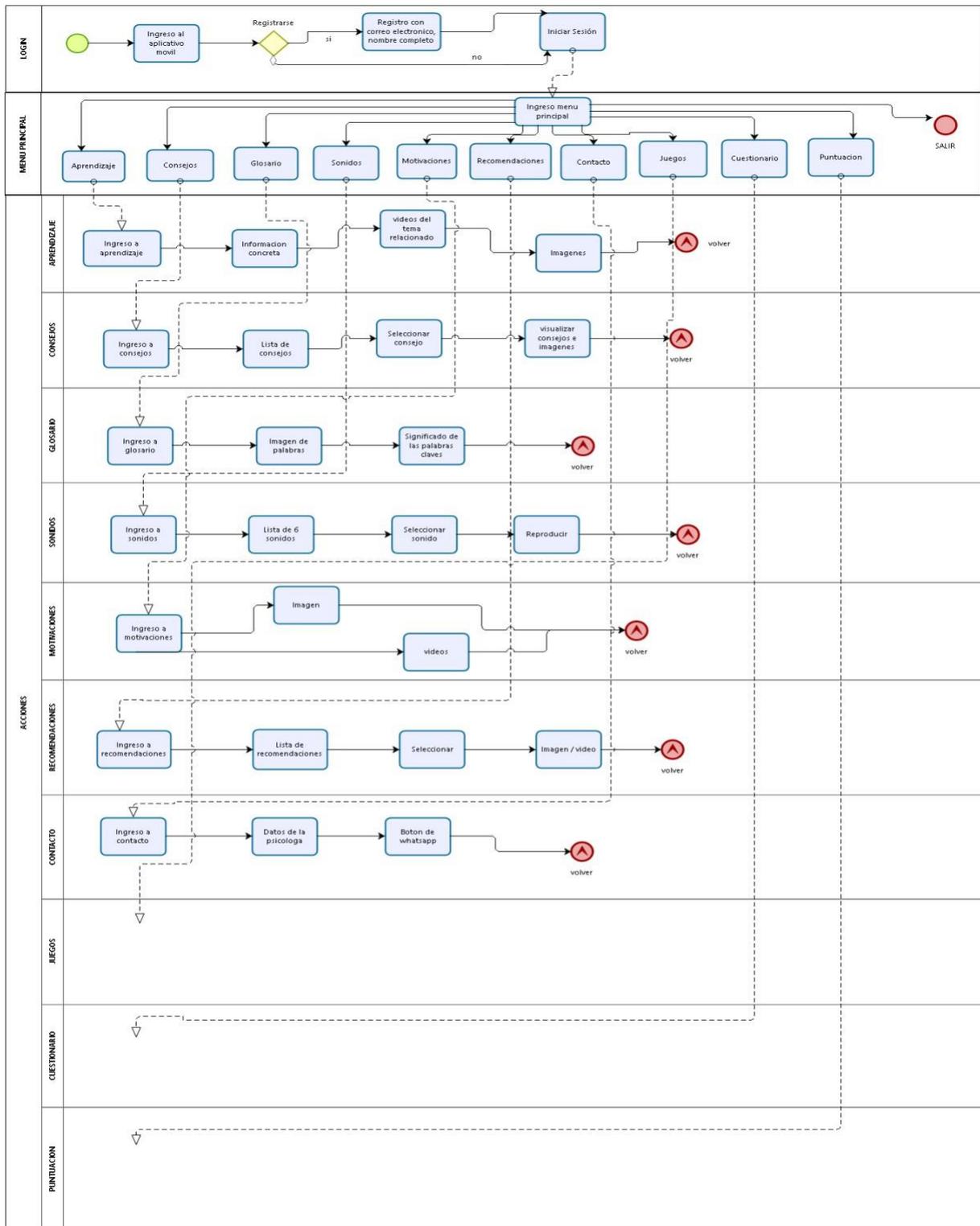
Tabla 29 Prueba de la puntuación

CÓDIGO	NOMBRE
---------------	---------------

M10	Módulo de guía de puntuación
OBJETIVO	La aplicación debe mostrar la guía de puntuación y lo que contiene.
PASOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar la actividad. - Debe haber ingresado y accedido al aplicativo. - Ir al menú principal. - Dirigirse al módulo de puntuación. - El módulo muestra la información de la puntuación en base al aplicativo para la mejora de la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral.
RESULTADOS OBTENIDOS	Al cargar toda la información de manera adecuada el aplicativo móvil se muestra el acceso al módulo de puntuación.

Anexo 5: Flujograma de la aplicación móvil

Figura 4. Flujograma de la aplicación móvil



Anexo 6: Instrumento de recolección de datos

En la siguiente tabla se muestra el cuestionario que tiene como fin medir el incremento del conocimiento de las personas en la etapa pre-test y pos-test.

Tabla 30 Cuestionario de motivación pre-test

N°	Preguntas / Respuestas
1	<p>Analiza la siguiente definición y selecciona la opción que contenga el concepto que le corresponde. Es aquello en lo que cada persona cree, lo que le da seguridad para lograr sus objetivos. Seleccione una:</p>
	<p>A) Autoconfianza *</p> <p>B) Autoestima.</p> <p>C) Autoconcepto.</p> <p style="text-align: right;">(ISP, 2021)</p>
2	<p>¿Puede la autoestima variar con el tiempo?</p>
	<p>A) La autoestima no varía a lo largo de nuestra vida</p> <p>B) La autoestima varía a lo largo de nuestra vida</p> <p>C) Ninguna de las opciones *</p> <p style="text-align: right;">(ISP, 2021)</p>
3	<p>Analiza el siguiente enunciado y selecciona la opción que lo completa correctamente. Frases como ‘no lo vas a lograr’, dichas por nuestros padres en la infancia pudieron haber repercutido en nuestra: Seleccione una:</p>
	<p>A) Autorespeto</p> <p>B) Autocontrol</p> <p>C) Ninguna de las anteriores *</p> <p style="text-align: right;">(Molina, 2020)</p>
4	<p>¿Qué factores influyen en la autoestima?</p>
	<p>A) Una mayor educación y mayores ingresos están relacionados con una mayor autoestima. *</p> <p>B) El bajo nivel socioeconómico y la baja autoestima están asociados</p>

	C) Todas las anteriores <p style="text-align: right;">(Molina, 2020)</p>
5	Y la pregunta del millón: ¿cómo puedo mejorar mi autoestima?
	A) No te compares con otras personas * B) Lenguaje claro y sin ofender C) Identifica tus miedos <p style="text-align: right;">(Mendez, 2019)</p>
6	¿Cuántos tipos de autoestima existen?
	A) 2 B) 4 * C) 8 <p style="text-align: right;">(Mendez, 2019)</p>
7	¿Cuántas aes conforman la autoconfianza
	A) 5 B) 10 C) 6 * <p style="text-align: right;">(Fernández, 2021)</p>
8	¿Qué debilita nuestra autoconfianza?
	A) No aceptarnos * B) Tiendo a magnificar mis errores C) Todas las anteriores <p style="text-align: right;">(Fernández, 2021)</p>
9	¿Qué ejercicio es el más importante para construir una gran autoconfianza?
	A) Atrévete a ser imperfecto. B) Arriésgate a que te rechacen *

Fuente: (Estela y Figueroa, 2022)

En la siguiente tabla se muestra el cuestionario que tiene como fin medir el incremento de la satisfacción de las personas en la etapa pre-test y pos-test.

Tabla 337 Cuestionario de satisfacción pre-test

<p>La escala de medición se plantea de la siguiente manera, la persona encuestada tendrá que marcar según su opinión.</p> <p>1 = Nada Satisfecho 2 = Poco Satisfecho 3 = Satisfacción normal 4 = Muy Satisfecho 5 = Totalmente Satisfecho</p>					
Pregunta.	1	2	3	4	5
¿Qué tan satisfactorio es para usted la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral de la mano de instrumentos de información actuales?					

Fuente: (Briceño y Molina, 2022)

Tabla 34 Cuestionario de satisfacción pos-test

<p>La escala de medición se plantea de la siguiente manera, la persona encuestada tendrá que marcar según su opinión.</p> <p>1 = Nada Satisfecho 2 = Poco Satisfecho 3 = Satisfacción normal 4 = Muy Satisfecho 5 = Totalmente Satisfecho</p>					
Pregunta.	1	2	3	4	5
¿Qué tan satisfactorio es para usted la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral con la aplicación móvil a comparación de los instrumentos de información anteriores?					

Fuente: (Briceño y Molina, 2022)

En la siguiente tabla se muestra el cuestionario que tiene como fin medir el aumento del estado de ánimo de las personas en la etapa pre-test y pos-test.

Tabla 35 Cuestionario de satisfacción pos-test

<p>La escala de medición se plantea de la siguiente manera, la persona encuestada tendrá que marcar según su opinión.</p> <p>1 = Nada Satisfecho 2 = Poco Satisfecho 3 = Satisfacción normal 4 = Muy Satisfecho 5 = Totalmente Satisfecho</p>					
Pregunta.	1	2	3	4	5
¿Qué tan emocional es para usted la autoconfianza y relajación ante una entrevista laboral con la aplicación móvil a comparación de los instrumentos de información anteriores?					

Fuente: (Mendoza, 2022)

Anexo 7: Ficha de recolección de datos del incremento del conocimiento

Tabla 36 Ficha de recolección de datos del incremento de la motivación

Ficha de recolección de datos			
Título de la investigación:	Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral		
Investigadores:	- Gamboa Saavedra, Lita Cristina		
Fecha de recolección de datos:	18/05/2023		
Indicador:	Incremento de conocimiento		
Nº	Pretest	Postest	Incremento de conocimiento
1	4	19	375%
2	2	15	650%
3	2	20	900%
4	6	15	150%
5	4	18	350%
6	6	19	217%
7	6	18	200%
8	8	19	138%
9	2	14	600%
10	6	12	100%
11	2	16	700%
12	4	14	250%
13	4	15	275%
14	2	14	600%
15	8	13	63%
16	4	16	300%
17	2	18	800%
18	4	16	300%

19	2	17	750%
20	8	20	150%
21	2	15	650%
22	2	19	850%
23	6	13	117%
24	4	15	275%
25	6	16	167%
26	2	19	850%
27	4	13	225%
28	4	15	275%
29	6	17	183%
30	8	18	125%
31	5	15	200%
32	6	20	233%
33	2	18	800%
34	8	15	88%
35	4	15	275%
36	2	12	500%
37	8	18	125%
38	2	14	600%
39	2	19	850%
40	8	16	100%
41	7	18	157%
42	2	15	650%
43	2	19	850%
44	3	18	500%
45	2	15	650%

Anexo 8: Ficha de recolección de datos del incremento la motivación

Tabla 37 Ficha de recolección de datos del incremento de la motivación

Ficha de recolección de datos			
Título de la investigación:	Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral		
Investigadores:	- Gamboa Saavedra, Lita Cristina		
Fecha de recolección de datos:	18/05/2023		
Indicador:	Incremento de motivación		
Nº	Pretest	Postest	Incremento de motivación
1	2	5	150%
2	2	3	50%
3	2	4	100%
4	1	3	200%
5	3	4	33%
6	1	3	200%
7	1	3	200%
8	2	4	100%
9	1	3	200%
10	1	5	400%
11	1	3	200%
12	3	4	33%
13	1	4	300%
14	1	5	400%
15	2	3	50%
16	2	5	150%
17	2	4	100%
18	3	4	33%

19	2	3	50%
20	1	3	200%
21	2	4	100%
22	2	5	150%
23	3	5	67%
24	2	3	50%
25	3	5	67%
26	3	5	67%
27	2	5	150%
28	2	5	150%
29	1	5	400%
30	2	3	50%
31	1	4	300%
32	1	5	400%
33	3	4	33%
34	1	4	300%
35	1	4	300%
36	1	5	400%
37	2	3	50%
38	3	5	67%
39	2	5	150%
40	3	4	33%
41	2	3	50%
42	2	4	100%
43	3	5	67%
44	1	4	300%
45	3	5	67%

Anexo 9: Ficha de recolección de datos del incremento la satisfacción

Tabla 38 Ficha de recolección de datos del incremento de la satisfacción

Ficha de recolección de datos			
Título de la investigación:	Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral		
Investigadores:	- Gamboa Saavedra, Lita Cristina		
Fecha de recolección de datos:	18/05/2023		
Indicador:	Incremento de satisfacción		
Nº	Pretest	Postest	Incremento de motivación
1	2	5	150%
2	2	4	100%
3	2	4	100%
4	3	5	67%
5	1	5	400%
6	1	5	400%
7	1	4	300%
8	1	5	400%
9	2	3	50%
10	3	5	67%
11	3	5	67%
12	2	4	100%
13	1	3	200%
14	1	4	300%
15	3	5	67%
16	1	3	200%
17	2	3	50%
18	3	5	67%

19	1	4	300%
20	1	5	400%
21	1	5	400%
22	3	4	33%
23	3	4	33%
24	1	4	300%
25	2	3	50%
26	2	3	50%
27	3	4	33%
28	2	3	50%
29	1	3	200%
30	1	4	300%
31	2	3	50%
32	2	5	150%
33	1	5	400%
34	1	4	300%
35	1	5	400%
36	3	5	67%
37	1	4	300%
38	1	4	300%
39	2	3	50%
40	2	5	150%
41	2	3	50%
42	2	4	100%
43	2	3	50%
44	1	3	200%
45	1	4	300%

Anexo 10: Ficha de recolección de datos del aumento del estado de ánimo

Tabla 39 Ficha de recolección de datos del incremento de la estado de animo

Ficha de recolección de datos			
Título de la investigación:	Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral		
Investigadores:	- Gamboa Saavedra, Lita Cristina		
Fecha de recolección de datos:	18/05/2023		
Indicador:	Incremento de estado de animo		
Nº	Pretest	Postest	Incremento de estado de animo
1	1	4	300%
2	2	3	50%
3	2	4	100%
4	1	3	200%
5	1	4	300%
6	1	5	400%
7	1	4	300%
8	1	5	400%
9	2	4	100%
10	1	4	300%
11	1	3	200%
12	3	4	33%
13	1	3	200%
14	1	4	300%
15	1	5	400%
16	1	4	300%
17	2	3	50%
18	1	5	400%

19	2	5	150%
20	1	5	400%
21	1	5	400%
22	2	3	50%
23	1	4	300%
24	1	3	200%
25	3	5	67%
26	2	4	100%
27	1	3	200%
28	3	5	67%
29	1	4	300%
30	1	4	300%
31	2	4	100%
32	1	4	300%
33	3	3	0%
34	1	5	400%
35	2	5	150%
36	1	4	300%
37	3	5	67%
38	3	5	67%
39	2	3	50%
40	1	3	200%
41	1	4	300%
42	1	3	200%
43	2	3	50%
44	3	3	0%
45	1	4	300%

Anexo 11: Consentimiento informado

ACTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Sánchez Sánchez, Aldair Franchescoly con documento de identidad 74049648 he dado mi conformidad para participar del trabajo titulado “Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral” de la alumna Gamboa Saavedra Lita Cristina con DNI 74133652 la cual me ha invitado a participar en su presente investigación y doy a conocer que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como contribuyente a este procedimiento de forma activa. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a la colaboración académica cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Se respetará la confiabilidad, intimidad y confidencialidad de la información brindada por el presente asesor, lo mismo que la seguridad de los datos a brindarse.

20 de mayo del 2023

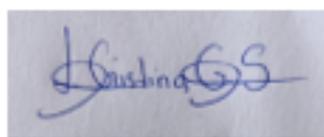
PARTICIPANTE



Sánchez Sánchez, Aldair Franchescoly

DNI: 74049648

ESTUDIANTE



Gamboa Saavedra, Lita Cristina

DNI: 74133652

ACTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Alarcón Córdova, Annie Luz con documento de identidad 76607081 he dado mi conformidad para participar del trabajo titulado "Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral" de la alumna Gamboa Saavedra Lita Cristina con DNI 74133652 la cual me ha invitado a participar en su presente investigación y doy a conocer que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como contribuyente a este procedimiento de forma activa. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a la colaboración académica cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Se respetará la confiabilidad, intimidad y confidencialidad de la información brindada por el presente asesor, lo mismo que la seguridad de los datos a brindarse.

20 de mayo del 2023

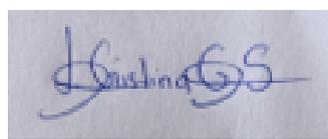
PARTICIPANTE



Alarcón Córdova, Annie Luz

DNI: 76607081

ESTUDIANTE



Gamboa Saavedra, Lita Cristina

DNI: 74133652

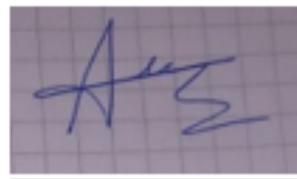
ACTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Loayza Martínez, Junior Aimar con documento de identidad 60726508 he dado mi conformidad para participar del trabajo titulado “Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral” de la alumna Gamboa Saavedra Lita Cristina con DNI 74133652 la cual me ha invitado a participar en su presente investigación y doy a conocer que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como contribuyente a este procedimiento de forma activa. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a la colaboración académica cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Se respetará la confiabilidad, intimidad y confidencialidad de la información brindada por el presente asesor, lo mismo que la seguridad de los datos a brindarse.

20 de mayo del 2023

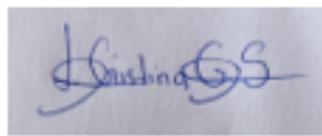
PARTICIPANTE



Loayza Martínez, Junior Aimar

DNI: 60726508

ESTUDIANTE



Gamboa Saavedra, Lita Cristina

DNI: 74133652

Anexo 12. Cuadro de Metodologías y Acrónimos

Tabla 40. Cuadro comparativo de las metodologías

IDENTIFICADOR	VENTAJAS	DESVENTAJAS	AÑO DE IMPLEMENTACION
MT1	<ul style="list-style-type: none"> *Flexibilidad ante los cambios *Mayor calidad del software *Productividad mayor *Se elimina la burocracia *Se incrementa la motivacion del equipo por el hecho de que puedan organizarse de manera autónoma *Maximiza el retorno de la inversion *Reducción de riesgos 	<ul style="list-style-type: none"> *Sino se delimita claramente el proyecto es posible que se pueda alargar el mismo a un tiempo no deseado *Requiere un alto nivel de experiencia del equipo *Tareas no definidas claramente repercuten en aumento de costos y tiempo *Falta de documentacion o evidencia generado por otras metodologías 	1996 - 1999
MT2	<ul style="list-style-type: none"> *Programación organizada *Menor tasa de errores *Satisfaccion del programador *Facilita los cambios *Permite ahorrar tiempo y dinero *Puede ser aplicada a cualquier lenguaje de programación *El cliente tiene el control sobre las prioridades *Se hacen pruebas continuas durante el proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> *Es recomendable emplearlo solo en proyectos a corto plazo *Altas comisiones en caso de fallar, las comisiones son muy altas *Requiere de un rígido ajuste a los principios de XP *Puede no siempre ser fácil que el desarrollo tradicional 	1995
MT3	<ul style="list-style-type: none"> *Bajo costos de aplicaciones *Grantiza la producción del producto en el tiempo establecido *Producción de entregables o demos 	<ul style="list-style-type: none"> *No es aplicable a proyectos grandes o fragmentados *Carece de procesos que garanticen la calidad en los resultados *No tiene un marco solido de comunicación 	2005

Anexo 13. Certificado de validez de contenido

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR: Incremento de Conocimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
1	<p>INC = Incremento de conocimiento</p> <p>CN_POS_TEST = Conocimiento post_prueba</p> <p>CN_PRE_TEST = Conocimiento pre_prueba</p> $INC = \frac{(CN_POST_TEST - CN_PRE_TEST)}{CN_PRE_TEST} * 100\%$ $INC = \frac{(16.33 - 4.20)}{4.20} * 100\% = 288.81\%$ <p style="text-align: right;">(Huincho y Pichen, 2022)</p>	X		X		X		
	INDICADOR: Incremento de Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
2	<p>INM = Incremento de motivación</p> <p>MT_POS_TEST = Motivación post_prueba</p> <p>MT_PRE_TEST = Motivación pre_prueba</p> $INM = \frac{(MT_POST_TEST - MT_PRE_TEST)}{MT_PRE_TEST} * 100\%$ $INM = \frac{(4.09 - 1.89)}{1.89} * 100\% = 116.40\%$ <p style="text-align: right;">(Guevara y Meza, 2022)</p>	X		X		X		
	INDICADOR: Incremento de Satisfacción	Si	No	Si	No	Si	No	
3	<p>INS = Incremento de satisfacción</p> <p>ST_POS_TEST = Satisfacción post_prueba</p> <p>ST_PRE_TEST = Satisfacción pre_prueba</p> $INS = \frac{(ST_POST_TEST - ST_PRE_TEST)}{ST_PRE_TEST} * 100\%$ $INS = \frac{(4.07 - 1.76)}{1.76} * 100\% = 131.25\%$ <p style="text-align: right;">(Machaca y Quispe, 2022)</p>	X		X		X		
	INDICADOR: Aumento de estado de ánimo	Si	No	Si	No	Si	No	
4	<p>AESN = Aumento de estado de ánimo</p> <p>EA_POS_TEST = Estado de ánimo post_prueba</p> <p>EA_PRE_TEST = Estado de ánimo pre_prueba</p> $ARSN = \frac{(EA_POST_TEST - EA_PRE_TEST)}{EA_PRE_TEST} * 100\%$ $AESN = \frac{(3.98 - 1.56)}{1.56} * 100\% = 155.13\%$ <p style="text-align: right;">(Carrion y Sulca, 2022)</p>	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Huarote Zegarra, Raul Eduardo** DNI: 32983830

10 de Julio 2023

Especialidad del validador: **Magister**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	INDICADOR: Incremento de Conocimiento	Si	No	Si	No	Si	No	
1	INC = Incremento de conocimiento CN_POS_TEST = Conocimiento post_prueba CN_PRE_TEST = Conocimiento pre_prueba $INC = \frac{(CN_POST_TEST - CN_PRE_TEST)}{CN_PRE_TEST} * 100\%$ $INC = \frac{(16.33 - 4.20)}{4.20} * 100\% = 288.81\%$ (Huincho y Pichen, 2022)	x		x		x		
	INDICADOR: Incremento de Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
2	INM = Incremento de motivación MT_POS_TEST = Motivación post_prueba MT_PRE_TEST = Motivación pre_prueba $INM = \frac{(MT_POST_TEST - MT_PRE_TEST)}{MT_PRE_TEST} * 100\%$ $INM = \frac{(4.09 - 1.89)}{1.89} * 100\% = 116.40\%$ (Guevara y Meza, 2022)	x		x		x		
	INDICADOR: Incremento de Satisfacción	Si	No	Si	No	Si	No	
3	INS = Incremento de satisfacción ST_POS_TEST = Satisfacción post_prueba ST_PRE_TEST = Satisfacción pre_prueba $INS = \frac{(ST_POST_TEST - ST_PRE_TEST)}{ST_PRE_TEST} * 100\%$ $INS = \frac{(4.07 - 1.76)}{1.76} * 100\% = 131.25\%$ (Machaca y Quispe, 2022)	x		x		x		
	INDICADOR: Aumento de estado de ánimo	Si	No	Si	No	Si	No	
4	AESN = Aumento de estado de ánimo EA_POS_TEST = Estado de ánimo post_prueba EA_PRE_TEST = Estado de ánimo pre_prueba $AESN = \frac{(EA_POST_TEST - EA_PRE_TEST)}{EA_PRE_TEST} * 100\%$ $AESN = \frac{(3.98 - 1.56)}{1.56} * 100\% = 155.13\%$ (Carrion y Sulca, 2022)	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Existe suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Carrasco García, Ricardo

DNI: 40125748

17 de Julio 2023

Especialidad del validador: **Magister Gestión de T.I.**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	<p>INDICADOR: Incremento de Conocimiento</p> <p>INC = Incremento de conocimiento CN_POS_TEST = Conocimiento post_prueba CN_PRE_TEST = Conocimiento pre_prueba</p> $INC = \frac{(CN_POST_TEST - CN_PRE_TEST)}{CN_PRE_TEST} * 100\%$ $INC = \frac{(16.33 - 4.20)}{4.20} * 100\% = 288.81\%$ <p>(Huincho y Pichen, 2022)</p>	X		X		X		
2	<p>INDICADOR: Incremento de Motivación</p> <p>INM = Incremento de motivación MT_POS_TEST = Motivación post_prueba MT_PRE_TEST = Motivación pre_prueba</p> $INM = \frac{(MT_POST_TEST - MT_PRE_TEST)}{MT_PRE_TEST} * 100\%$ $INM = \frac{(4.09 - 1.89)}{1.89} * 100\% = 116.40\%$ <p>(Guevara y Meza, 2022)</p>	X		X		X		
	INDICADOR: Incremento de Satisfacción	Si	No	Si	No	Si	No	
3	<p>INDICADOR: Incremento de satisfacción</p> <p>INS = Incremento de satisfacción ST_POS_TEST = Satisfacción post_prueba ST_PRE_TEST = Satisfacción pre_prueba</p> $INS = \frac{(ST_POST_TEST - ST_PRE_TEST)}{ST_PRE_TEST} * 100\%$ $INS = \frac{(4.07 - 1.76)}{1.76} * 100\% = 131.25\%$ <p>(Machaca y Quispe, 2022)</p>	X		X		X		
	INDICADOR: Aumento de estado de ánimo	Si	No	Si	No	Si	No	
4	<p>INDICADOR: Aumento de estado de ánimo</p> <p>AESN = Aumento de estado de ánimo EA_POS_TEST = Estado de ánimo post_prueba EA_PRE_TEST = Estado de ánimo pre_prueba</p> $AESN = \frac{(EA_POST_TEST - EA_PRE_TEST)}{EA_PRE_TEST} * 100\%$ $AESN = \frac{(3.98 - 1.56)}{1.56} * 100\% = 155.13\%$ <p>(Carrion y Sulca, 2022)</p>	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: ORLEANS MOISES GALVEZ

DNI: 16798332

17 de Julio 2023

Especialidad del validador: Magister

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo


 Firma del Experto Informante



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HUAROTE ZEGARRA RAUL EDUARDO, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Aplicación móvil para la mejora de la autoconfianza y la relajación previa a una entrevista laboral", cuyo autor es GAMBOA SAAVEDRA LITA CRISTINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 23 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HUAROTE ZEGARRA RAUL EDUARDO DNI: 32983830 ORCID: 0000-0001-7466-7404	Firmado electrónicamente por: RHUAROTE el 23-07- 2023 20:01:20

Código documento Trilce: TRI - 0612514