

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



**DISEÑO DE UN MUEBLE PARA AYUDAR A LOS NIÑOS DE 3-6
AÑOS A TENER UN ESPACIO ADECUADO PARA SU
EDUCACIÓN, DESARROLLANDO LA ESTIMULACIÓN
SENSORIAL MEDIANTE ACTIVIDADES QUE LE BRINDARÁN
NUESTRO MOBILIARIO**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR: Paul Nick Ocon Hurtado
(ORCID: 0000-0001-6987-6818)

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

AUTOR: Nicolle Pierina Delgado Roman
(ORCID: 0000-0001-8437-9422)

Lima - Perú
2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación DISEÑO DE UN MUEBLE PARA AYUDAR A LOS NIÑOS DE 3-6 AÑOS A TENER UN ESPACIO ADECUADO PARA SU EDUCACIÓN, DESARROLLANDO LA ESTIMULACIÓN SENSORIAL MEDIANTE ACTIVIDADES QUE LE BRINDARAN NUESTRO MOBILIARIO se

plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Comercio y busca resolver la falta de espacios y mobiliaria adecuada para el correcto desarrollo estudiantil en los niños ya que en la actualidad los padres suelen improvisar sus espacios de estudios, teniendo como población beneficiaria a los niños de 3 a 6 años de edad que se encuentran justamente entrando a la etapa de preescolar.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en brindar un seguimiento del progreso del niño gracias a la especialista en educación con la que trabajaremos, Logramos generar un balance entre los 5 tipos de estimulación sensorial en nuestro mueble.

Se trata de un prototipo que tiene adaptabilidad y rapidez en el servicio, actividades y beneficios para tener un mejor rendimiento del niño.

Para generar la experiencia se diseñaron prototipos de página web, redes sociales que nos permitieron captar el interés de los padres de familia que son nuestros principales clientes. Tenemos la seguridad del correcto funcionamiento del mueble gracias a que trabajamos junto con especialista en educación que nos asesoró en el diseño y ejecución del mobiliario para ayudar a los padres y a los niños, a mejorar su desarrollo estudiantil, a través de los 5 sentidos, cada lado del pentágono de nuestro mueble está pensado para una actividad diferente. Es fácil de desplazar ya que cuenta con ruedas, cajoneras, pizarras creativas y elementos para las actividades sensoriales.

Se concluye que la solución propuesta que ofrece nuestro mobiliario mejorará la vida estudiantil de los niños mediante las actividades sensoriales. Se recomienda a futuro en nuestra gestión de ventas, es impulsar a través de publicidad pagada en redes sociales. Para que nos permita llegar a una mayor

cantidad de personas. En Sensorial Five sabemos que los muebles son de mucha ayuda para el desarrollo de los niños. Es por eso que contaremos con una extensión de mobiliarios, no solo pensado en hogares, también desarrollaremos muebles para escuelas y centros de estimulación temprana.

Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios