

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

**TOULOUSE  
LAUTREC**

**GUAGUA**

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

**AUTOR:**

**ALESSANDRA NANCY CUCHO MARIN**  
(<https://orcid.org/0000-0002-1774-1628>)

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en  
Publicidad y Marketing Digital

**AUTOR:**

**CAMILA ESCOBAR FLORES**  
(<https://orcid.org/0000-0002-0299-7276>)

Lima - Perú  
**Año 2021**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación Guagua se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud bienestar y la actividad económica otras actividades de servicios donde busca resolver y prevenir problemas de salud postural y evitar la disminución paulatina de la capacidad de escuchar teniendo como población beneficiaria a padres de familia con hijos entre 6 a 12 años que buscan mejorar el bienestar de sus familias.

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 la creación de un cojín ergonómico que mejora y previene la mala postura. El objetivo es mejorar la comodidad de los niños y adolescentes al estar largas horas usando dispositivos tecnológicos en las posiciones que se adapten.

Para la experimentación se diseñaron 4 prototipos hasta llegar a la propuesta final. El prototipo elegido posee un respaldo testeado y probado por los especialistas que ayuda a mantener la curvatura natural de la columna y cuenta con medidas según el percentil de la edad de cada niño. Además, tiene parlantes integrados en ambos laterales hasta 75 decibeles idóneos para evitar la disminución auditiva, un corrector de espalda graduable, luces led de colores en los laterales para la diversión de los niños y en la parte de atrás del cojín viene con bordados personalizados según preferencia del usuario. Para llegar al prototipo final, primero se hizo un proceso de observación a niños utilizando sus dispositivos electrónicos en distintos momentos y situaciones. Segundo, se entrevistó a padres de familia y niños para saber sobre sus necesidades y dolores al usar los dispositivos móviles. Después de conocer al usuario y hallar los insights se diseñaron 4 posibles prototipos y se realizaron 15 entrevistas a distintas familias para encontrar cual de los prototipos diseñados era el que más aceptación tenía para satisfacer las necesidades de los niños según el problema. Guagua para garantizar un mejor servicio tendrá una relación personalizada con los clientes y hará seguimiento de compra, servicio de post venta, consultas y sugerencias.

Se concluye que la solución de la propuesta es factible y viable, ya que el producto está enfocado al bienestar de niños de 6 a 12 años que están expuestos a largas horas frente a los dispositivos electrónicos.

Mejoramos la experiencia de los usuarios según el reto planteado, cumpliendo las expectativas al momento de la validación, ya que los niños que usaron el cojín Guagua se sintieron cómodos, les divirtieron las luces y el parlante bluetooth.

Cabe resaltar que en la investigación las competencias directas, no ofrecen un servicio personalizado para los niños, utilizan los estándares determinados que prescriben los médicos y las soluciones limitadas enfocadas en resolver lo necesario sin pensar más en la comodidad y gusto de los niños.

### **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