

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



FIGURITAS

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

AUTOR:

JOSEPH RODMAN VELA OCHOA
(<https://orcid.org/0000-0002-3467-1924>)

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación XXXX (FIGURITAS) se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de XXXX (Seguridad alimentaria) y la actividad económica de XXXX (Salud humana y asistencia social) y busca resolver XXXX (La falta de alimentos nutricionales que afecta al desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana y la desinformación de los padres sobre la alimentación de sus hijos), teniendo como población beneficiaria XXX (Niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana y padres de familia de niños de 3 a 5 años).

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 XXXX (una galleta a base de avena y kiwicha con formas geométricas y un App de información y juego.), se trata de un(a) XXXX (esto brindará una energía segura al darte los nutrientes necesarios a los niños para el día a día, con vitaminas, proteínas y minerales, de manera compacta y atractiva para los niños, de tal manera los niños se nutrirán de manera inconsciente, junto con un App que para los niños será un juego didáctico como rompecabezas, y a los padres les brindará información sobre alimentación y nutrición.)

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) XXXX (producto y servicio, galletas suplementarias denominadas “Figuritas” y una App denominada “Creando Figuritas”) para XXXX (El alcance de esta investigación es mixta (cuantitativo cualitativo experimental), dónde se aplicó en campo, la realización de una encuesta para una población de 80 personas “padres de familia”, dos talleres generativos entre padres, docentes, profesionales de la nutrición y el método de observación en niños de 3 a 5 años de edad. En tal sentido validamos las bases de nuestro proyecto, dónde las “galletas figuritas” con formas geométricas básicas, activa el desarrollo del sistema cognitivo y psicomotor del niño sea de manera lúdica interactuando manualmente con las galletas, relacionándolo con la app que mejora la experiencia del infante al momento de complementar su alimentación, con el objetivo de que los niños consuman un suplemento como si fuera un snack. También en la practicidad encontramos que los padres realizan otras actividades y se encuentran más despreocupados, los niños realizan actividades constantes sin fatiga ni falta de energía y comen como jugando logrando los principales objetivos y hallazgos para nuestros usuarios.).

Se concluye que la solución propuesta XXXX (galleta de avena y kiwicha como suplemento nutricional para la mejora de las habilidades psicomotoras en los niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana) y se recomienda XXXX (continuidad de este trabajo a

nivel profesional nutricional, el seguimiento del crecimiento y la versatilidad de las redes en cuestión de marketing, seguimiento para un bien social correspondiente a un nivel empresarial junto a una mejora en la escala de precio de ser posible, sin perjuicio de un efecto negativo en los ingresos económicos.).

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