

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



LOGIC ROOMS

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

**AUTOR:
JHOSEP MANUEL VIGURIA ASENCIOS**

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Dirección y Diseño Gráfico

**AUTOR:
MARIA FERNANDA PATIÑO SALAVERRY**

Lima-Perú
2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Logic Rooms” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de “Salud y bienestar social”, y la actividad económica de enseñanza y busca resolver la falta de motivación en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana teniendo como población beneficiaria al estudiante de secundaria entre 12 y 17 años, y los docentes de las instituciones educativas.

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 crear condiciones para promover la motivación en el curso de matemática de los estudiantes de secundaria mediante una aplicación, visualizada como videojuego, brindando apoyo a los estudiantes para desarrollar ejercicios grupales y ganar recompensas. Además, es un espacio que simplifica el sistema de evaluación para los profesores, ayuda a mantenerse informados de avances y tengan mayor contacto con los alumnos.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de la aplicación llamada “Logic Rooms” a través de la herramienta Figma, donde se diseñaron los juegos a modo de “eventos grupales”. Para el diseño y creación de la aplicación se utilizaron los datos recogidos en entrevistas a alumnos y docentes sobre color, estilo de gráficos, factores que consideran importantes como actividades grupales, competición, recompensas entre otros. Con este prototipo se desarrolló una entrevista a un docente de secundaria, una observación a un estudiante de secundaria y un testeó a 6 alumnos de secundaria, encontrando que el 100% de ellos considera interesante e innovadora la aplicación, disfrutaban las dinámicas en equipo y lo ven como una manera diferente de comunicarse con sus profesores.

Se concluye que la solución propuesta, desarrollada como un videojuego para el aprendizaje en equipos, aumenta la motivación en los estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana hacia el curso de matemática. De igual manera determinamos que la creación de un espacio donde los alumnos interactúen con su docente genera una mayor confianza entre ellos y mejora la comunicación docente-estudiante. Y se recomienda hacer seguimiento al rendimiento académico de los estudiantes, tras el uso de la aplicación para determinar si ayuda a mejorarlo.