

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADO TOULOUSE LAUTREC



YACHANA

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

AUTOR:

FRANCO KEINI ISA ARAKAKI

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

AUTOR:

CESAR AUGUSTO VILLARROEL QUISPE

Lima - Perú
Año 2021

● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Universidad Continental on 2023-06-09	4%
	Submitted works	
2	joprategnologia.files.wordpress.com	3%
	Internet	
3	containerscrg.com	2%
	Internet	
4	coursehero.com	2%
	Internet	
5	mjusticia.gob.es	<1%
	Internet	
6	answers.yahoo.com	<1%
	Internet	
7	University of Nottingham on 2015-09-14	<1%
	Submitted works	
8	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
	Internet	

9	repositorio.ups.edu.pe Internet	<1%
10	clubensayos.com Internet	<1%
11	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

FUENTES EXCLUIDAS

repositorio.tls.edu.pe

Internet

25%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Creación de un aula portable para apoyar a los programas de alfabetización en zonas vulnerables del Perú, en el año 2021, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades inmobiliarias y busca resolver la falta de educación por la poca accesibilidad de centros educativos en zonas alejadas del Perú, teniendo como población beneficiaria las personas analfabetas de niños y adultos.

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 que la educación no es un privilegio, es un derecho, por ello se busca priorizar la educación de manera accesible cerca al beneficiario, brindando un espacio de aula diseñado para que se pueda transportar de un lugar a otro, adaptable en lugares alejados y de terreno complicado, se trata de un aula portable que contará con una estructura sólida prefabricada de metal (container) cuyo exterior será cubierto por pintura poliuretano resistente al agua y agentes térmicos, estos espacios prefabricados facilitan el uso de un diseño modular, pudiendo ampliar los espacios al unir varios contenedores. Se plantea el uso de materiales para exteriores que sean resistentes a un clima variable, como recubrimiento de placas de tecnoblock con un acabado en pintura satinada lavable, dentro de los interiores se usará materiales como fibra de vidrio para las paredes y techos el cual beneficia como agentes aislantes y térmicos.

Para la experimentación se diseñaron prototipos basados en bocetos y el uso de programas para animaciones 3D para mostrar al usuario como se vería el resultado del proyecto en el proceso se aplicaron entrevistas y encuestas, asimismo se interactuó en redes sociales para dar a conocer el proyecto. Dentro de la validación se realizó una búsqueda de entidades y ONG con las cuales se pudo contactar, de esta manera corroboramos que la propuesta ante la problemática es de interés para el público objetivo.

Se concluye que la solución propuesta conlleva a que las organizaciones puedan obtener un mejor recurso que puedan implementar en los programas de alfabetización en el Perú. y otro aspecto importante a considerar es la

implementación de tecnología educativa, por lo que se recomendaría, en futuras investigaciones abordar el tema.

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