

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



ARCADE

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

CLAUDIA OBLITAS OBLITAS RUBIN
(<https://orcid.org/0000-0001-6904-9871>)

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

ERNESTO DE JESUS PIÑAS SANTIAGO
(<https://orcid.org/0000-0002-2924-061X>)

Lima - Perú
2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Arcade se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver el manejo poco didáctico de clases por profesores de nivel superior, teniendo como población beneficiaria a docentes y estudiantes del nivel superior.

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 recursos para facilitar y agilizar el proceso de preparación de las clases, involucrando más a los estudiantes en ellas. Se trata de un(a) plataforma digital que brinda actividades recreativas ya creadas y validadas por un experto en educación y didáctica para el uso en clase. Además de contar con opciones como: Publicar tu experiencia, subir a la plataforma una actividad propia y asesoría con profesionales para docentes interesados en mejorar sus habilidades blandas.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) con el cual logramos validar, su contenido, utilidad y navegación mediante encuestas y talleres generativos obteniendo resultados positivos que nos ayudaron en mejorar algunos aspectos de la plataforma.

Se concluye que la solución propuesta podrá disminuir el fastidio de los profesores al no tener tiempo en el momento de preparar una clase y que a su vez se pueda involucrar más a los estudiantes con las actividades recreativas. Como un próximo paso, se podría expandir el servicio a escuelas primarias, secundarias e instituciones independientes.