

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC

TOULOUSE
LAUTREC

Ami-Go

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

AUTORES:

ANDRÉS JOSÉ MARIÑO TINOCO

ARACELY DAMAS PACAHUALA

Lima - Perú
Año 2022

● 12% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	3%
2	rpp.pe Internet	2%
3	elheraldo.hn Internet	1%
4	tecnoedu.webs.ull.es Internet	1%
5	ldiazveg.wixsite.com Internet	<1%
6	coursehero.com Internet	<1%
7	cgi.seriasa.se.test.levonline.com Internet	<1%
8	helenskestudije.me Internet	<1%

9	repositorio.ucv.edu.pe	Internet	<1%
10	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-09	Submitted works	<1%
11	linux.org.ni	Internet	<1%
12	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-28	Submitted works	<1%
13	es.slideshare.net	Internet	<1%
14	mef.gob.pe	Internet	<1%
15	petcarespecialists.org	Internet	<1%
16	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2013-01-28	Submitted works	<1%
17	foro.arteenbarcelona.com	Internet	<1%
18	erudit.org	Internet	<1%
19	sonho.com.tw	Internet	<1%
20	webdelbebe.com	Internet	<1%

21	Universidad Nacional Mayor de San Marcos on 2023-10-24 Submitted works	<1%
22	Delgado Pacheco, Marily Rosa Mayta Quispe, Erika Isabel Alfaro Medin... Publication	<1%
23	clubensayos.com Internet	<1%
24	pasto.gov.co Internet	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Ami-Go” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Salud humana y asistencia social y busca resolver la violencia, acoso escolar o bullying, que impacta negativamente en el bienestar psicológico de los alumnos, debido a que es un área sensible que se ha visto afectada por la falta de interacción social durante dos años, teniendo como población beneficiaria estudiantes de sexto grado de primaria, colegios privados.

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 un aplicativo lúdico para la prevención y detección del bullying en colegios, se trata de un aplicativo donde el alumno podrá utilizarlo para informar casos de bullying y jugar a la par, mientras se analizan las decisiones del jugador para identificar posibles roles y patrones de conducta. Este aplicativo para smartphones lo podrían utilizar niños a partir de los 10 años en adelante.

Para la experimentación se diseñaron prototipos del aplicativo para saber el funcionamiento de la misma. Asimismo, como todas opciones que tienes dentro la app y del primer juego de lanzamiento, para ello se hizo un testeo virtual con niños de 10 años en adelante para que puedan ver tanto el aplicativo como el HUB de juegos, probar la funcionalidad, resolver dudas acerca de los botones y que se podía hacer en cada uno. Como resultado, se obtuvo que los menores si sentían que el aplicativo si ayudaría a niños con problemas de bullying y que les gustaría que se implementara de cualquier manera en su centro de estudio.

Se concluye que la solución propuesta era muy intuitiva y se presentaba de manera creativa y didáctica, los niños decían que si mejoraría su convivencia emocional y escolar, y se recomienda desarrollar más juegos que permitan entender patrones psicológicos y conductuales. Ello iría de la mano con el análisis de los especialistas: psicólogos y analistas de datos, los cuales tratarán la data para encontrar insights e ir afinando el desempeño de la aplicación en conjunto con los programadores. Gracias a ello, la app cumplirá en detectar casos de bullying e identificar agresores que ayuden a los institutos educativos a tomar decisiones informadas.