

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



KID COMIC AUT

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

AUTOR:

MARJORI NEVADA SMALL ALVARADO
(<https://orcid.org/0009-0000-8794-3762>)

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

AUTOR:

ANWAR ENRIQUE SIFUENTES CHAVARRY
(<https://orcid.org/0009-0007-5316-4657>)

Asesor

CHRISTIAN EDUARDO VICTORIO VIZCARRA

(<https://orcid.org/0009-0005-2423-8114>)

Lima - Perú
2024

KIDCOMICAUT - SMALLALVARADOMARJORINEVADA.pdf

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:409689377

Fecha de entrega

26 nov 2024, 10:39 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

26 nov 2024, 10:45 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

KIDCOMICAUT - SMALLALVARADOMARJORINEVADA.pdf

Tamaño de archivo

2.1 MB

102 Páginas

20,382 Palabras

112,671 Caracteres

7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
28525 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

Nuestro proyecto es el desarrollo de herramienta multisensorial, para el mejoramiento comunicacional de niños con Autismo en Lima Metropolitana al que le hemos puesto como nombre comercial Kid Comic Aut, descubrimos el problema que es la falta de comprensión en la comunicación de niños de 8 a 16 años con autismo en Lima Metropolitana, para ello se busca una herramienta que se pueda usar en el día a día que ayude al niño con TEA a comunicarse para integrarlo a la sociedad, ya que gracias a la APP el niño podrá desarrollar autonomía y en los casos de niños no verbales, tendrá el apoyo de una voz sintetizada, en cuanto al área estratégica de desarrollo prioritario, está el desarrollo de la aplicación y funcionalidades que tendrá junto al smartwatch ya que en esta podremos evidenciar 8 recursos necesarios para el desarrollo de habilidades comunicativas, nuestra actividad económica es por medio de la tecnología ya que gracias a esta APP se podrá mejorar la calidad de vida de niños con TEA y sus respectivos entornos. Esta herramienta digital es accesible y útil para facilitar la comunicación, la seguridad y la autonomía del propio usuario que en este caso es el niño o joven, entre los beneficiarios directos son los padres, psicólogos, maestras y cuidadores de niños con TEA, para ayudarles a gestionar mejor el cuidado en el día a día de los niños.

Para nosotros es importante abordar esta problemática, puesto que gracias a nuestra proximidad en entrevistas y talleres generativos, la realidad de niños con TEA y sus familias enfrentan desafíos específicos en su vida diaria, y si nosotros podemos brindarles una herramienta que facilite la comunicación e independencia, tendrá un gran impacto en su calidad de vida y bienestar emocional.

Nuestra metodología está basada en el Toulouse Thinking, dónde abordamos conocimientos, habilidades para diseñar soluciones de valor creativo, ético y emprendedor. Pasamos por cuatro fases, la de investigar que fue el uso de conocimientos para la aplicación en el desarrollo de soluciones ante las necesidades de nuestro usuario, seguimos con la fase de idear, que al generar múltiples opciones desde elementos físicos hasta elementos digitales, fuimos conceptualizando y dando forma a una de las ideas que era una pulsera con potencial, reconocimos que el Smartwatch ya viene siendo un instrumento revolucionario, al desarrollar una de estas ideas llevadas a la realidad, fuimos consultando con programadores y especialistas en softwares y visualizamos posibles soluciones, evidenciamos elementos en el prototipo virtual, con ayuda de la psicóloga y una mamá para validar la propuesta que se necesitaba mejorar, en la usabilidad para obtener una retroalimentación antes del resultado final. En la fase final, hemos transferido estos aportes de diseño, optimización de recursos y las mejoras significativas para que responda a la solución que es el desarrollo de habilidades comunicativas en niños TEA verbales y no verbales. No quisimos dejar de lado el presupuesto inicial, que será sostenido financieramente por un préstamo, tomando en cuenta los gastos mensuales, y los tres meses de pruebas que ya nos generará un ingreso.

Nuestra propuesta de valor, es facilitar la comunicación en esta población específica que son los niños con TEA, aportar seguridad y desarrollar autonomía de estos niños y jóvenes, a través de una aplicación con fácil acceso a pictogramas, accesibilidad a comunicar y dejarse entender, siendo el caso de la voz sintetizada para los que son verbales y no, siendo un proyecto de comunicación viable, claro está que no se debe descuidar y más bien reforzar la terapia de

lenguaje, nuestra herramienta es un sistema alternativo de tecnología portable, fácil de llevar, puesto que queremos lograr que ellos desenvuelven palabras, verbos, sustantivos, frases y por qué no lograr que ellos se comuniquen con mayor facilidad.

Dentro de las formas de ingreso, tenemos tres establecidas. En primer lugar, estará la venta de la aplicación, que se refiere a la descarga de la app a través de tiendas de aplicaciones como Google Play o App Store. En segundo lugar, estará la suscripción mensual, que consiste en ofrecer acceso a características Premium o actualizaciones a través de un servicio de suscripción. Por último, están las compras dentro de la APP, que se refieren a ofrecer contenido adicional o características Premium dentro de la aplicación mediante su catálogo de compras. Comienza con descargar la APP de Play Store, colocar en el buscador Kid Comic Aut, haciendo el pago de 35 soles que incluirá todos los recursos, elegir entre los ocho recursos, tenemos una sección para organización se llama "calendario" esto en caso la madre desee agendar la visita a la psicóloga o alguna otra actividad, luego tenemos la herramienta "reguladora" en caso tenga una crisis desee la imagen de su mascota esto ayudará al niño generar autosuficiencia y aprender a controlar sus emociones, o fotografía de su psicóloga para calmarse, en la parte de pictogramas, o usos PECS se tendrá la imagen de animales por medio del abecedario, u objetos con sus respectivos textos escritos al pie de cada imagen, este recurso facilitará la dinámica de comunicación como también la práctica de palabras en el caso de los niños TEA nivel 2 que tienen más dificultad en verbalizar palabras, en la opción socializar presionar en las frases ya planteadas para que con una voz sintetizada esta se pronuncie: cómo un "Buenos Días", "Buenas Tardes", "Quiero Agua", etc. Y de esta forma se de la comunicación en el caso de los niños no verbales, en caso de que la madre quiera ver los avances de su hijo se presiona en Feedback para ver los recursos utilizados.

Sobre nuestra hipótesis planteada la definimos como ¿De qué manera la creación de una herramienta multisensorial puede apoyar al mejoramiento comunicacional de niños con TEA en Lima Metropolitano?, nuestra respuesta a esta hipótesis es que los niños con TEA utilizarán el smartwatch para regularse, socializar, comunicarse a través de pictogramas de manera más efectiva y que las madres encontrarán útil la aplicación para poder rastrear la ubicación de sus hijos, así como calendarizar, tener un feedback del progreso de su hijo, personalizarlo y uno de los recursos que más se nos pidió en los talleres generativos es el de las llamadas con su hijo por el smartwatch.

Entre nuestras actividades en el desarrollo del prototipo de la APP, recibimos comentarios favorables y llenos de acogida, cómo también sorpresa por tener varios recursos en una sola herramienta, sobre el precio les pareció consciente, entorno a la validación una de las madres se preocupaba con respecto a que su hijo menor con TEA nivel 2 de 9 años es que no lo toleraría, a este comentario le explicamos la necesidad de darles el ejemplo la practicidad de llevarlo puesto; y cuando nos mencionó el segundo hijo de 11 años con nivel de TEA 1, nos manifestó que con él sería mucho más fácil ya que está familiarizado con la tecnología.

Nuestros resultados de validación entorno a la APP, fueron positivas de parte de dos psicólogas Rebeca Nogueira de Brasil y la Psicóloga Violeta Lázaro de ASPAU, esta última destacó nuestro interés por resolver esta problemática entorno a los tres niveles de TEA, también nos resaltó la importancia de generar empatía con la sociedad, ya que ella conoce casos próximos de jóvenes que gracias a las habilidades PECS trabajan en centros comerciales como WONG, nos comenta que es viable que esta herramienta se desenvuelva porque ve la necesidad y la practicidad de que se pueda llevar al mercado, por ser multifunción y por tener un precio accesible.

En cuanto a la validación con nuestra especialista en Marketing Gabriela Ríos, nos animaba a fomentar el incremento de descargas para que favorezca las ventas de la APP por redes sociales, ya que es el medio más orgánico y factible. Sobre nuestras mejoras del desarrollo de la APP, nuestro Técnico en Informática Arturo Tacuri, reforzó la necesidad de añadir sonido a las teclas y colorimetría, todos estos alcances los estamos tomando en cuenta como mejoras para futuras interacciones del producto.

Concluimos que el servicio ha demostrado ser útil y valorado por los usuarios, lo que respalda la necesidad de continuar desarrollándose y mejorándolo, entre los próximos pasos está continuar en iterar, es decir mejorar el servicio de manera continua e innovadora, basada en las respuestas de los clientes actuales y potenciales frente al negocio.

Área estratégica y actividad económica:

- 1.- Enfocarnos en la rápida interacción con la APP.
- 2.- Innovar con respecto a los recursos ya prestados.
- 3.- Corregir los errores que podamos percibir y mejorar continuamente.

Lista 1: ¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

2. Salud y bienestar social.

Lista 2: La actividad económica en la que se aplicará la innovación:

9. Información y comunicaciones.