

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO  
“TOULOUSE LAUTREC”**

**TOULOUSE  
LAUTREC**

**AFK**

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

**AUTOR:**

**ALBERTO MANUEL VELIZ ALDABE**

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

**AUTOR:**

**LUCERO SILVANA TOMAS ALIAGA**

**Asesor:**

**JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS**

<https://orcid.org/0000-0002-1350-0405>

Lima, PERU

2021

# ALBERTO MANUEL VELIZ ALDABE 2015205773- LUCERO SILVANA TOMAS ALIAGA 2016107727.pdf

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

---

## Document Details

**Submission ID**

trn:oid:::11391:415630219

**Submission Date**

Dec 13, 2024, 2:36 AM GMT+1

**Download Date**

Dec 13, 2024, 2:38 AM GMT+1

**File Name**

ALBERTO MANUEL VELIZ ALDABE 2015205773- LUCERO SILVANA TOMAS ALIAGA 2016107727.pdf

**File Size**

7.1 MB

48 Pages

2,838 Words

14,793 Characters

# 14% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

---

## Top Sources

- 14%  Internet sources
- 1%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación AFK 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 disminución del tilteo, frustración, teniendo como población beneficiaria a jugadores core y hardcore de eSports.

Se utilizó la metodología de resolución creativa de problemas utilizando herramientas de Design Thinking para centrarse en el usuario y Lean Startup para promover la implementación de los resultados. Estas herramientas incluyen la colaboración y el pensamiento visual, tales como el método persona para crear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para identificar el contexto y el mercado, mapa de trayectoria para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor para fortalecer el concepto innovador.

La propuesta innovadora presentada en forma de propuesta de valor implica la creación de una web para reducir el tilteo en jugadores de Lima Metropolitana, con el fin de optimizar su desempeño en partidas. Esta web incluye elementos como: mini juegos de punto y clic y técnicas de respiración. Además, cuenta con la asistencia de coaches que podrán orientarlos en la gestión y reducción de la frustración. Además, podrán supervisar el monitoreo de los juegos.

Luego ingresaron a la sección de go y respira, que implica la proyección de diversos fondos de paisajes, en la que se pueden apreciar formas circulares aleatorias en la pantalla que contribuyen a regular la respiración de manera correcta. Indicaron que al utilizar este método se sentían más concentrados durante un juego y mejoraban la administración de la ansiedad. Finalmente, en la sección de mejorar tu rendimiento, donde se ofrece la posibilidad de seleccionar un entrenador de eSport que mejor se ajuste a sus requerimientos, los interesados empezaron a ponerse en contacto con nosotros para obtener el servicio. Así que se les proporcionó un enlace donde realizaron la consulta a través de la plataforma Discord. La orientación implicó que el entrenador analizaba el juego en directo del jugador para detectar sus puntos débiles y positivos, su estilo de juego, desempeño, habilidad para resistir la presión y el estrés.

Se deduce que la solución sugerida alcanzaría el propósito principal, dado que cada sección mostrada en el prototipo brindó a los usuarios variados resultados, como eliminar tensiones, controlar sus emociones y mejorar su concentración. Además, se enfatiza que las sesiones con los entrenadores ayudan a que los usuarios potencien sus puntos fuertes y mejoren sus destrezas. Se sugiere que este proyecto a futuro podría incluir de manera más directa a los jugadores profesionales de eSports, ya que estos enfrentan el mismo problema o incluso más que un jugador amateur debido al estrés que experimentan en los torneos.