

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



Zhanita

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

AUTOR:

DIEGO CLEMENTE MENDOZA HERNANDEZ
(0000-0003-0235-1157)

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

AUTOR:

DAVID ALONSO MELGAREJO CARMONA
(0000-0002-8005-4644)

Asesor

Cesar Augusto Oshiro Gusukuma
(0000-0002-4221-5232)

Lima-Perú, 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN_DIEGOMENDOZA.pdf

 Envío 22

 Envío 22

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:414622097

Fecha de entrega

10 dic 2024, 9:20 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 dic 2024, 9:42 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

PROYECTO DE INNOVACIÓN_DIEGOMENDOZA.pdf

Tamaño de archivo

2.9 MB

100 Páginas

10,991 Palabras

53,667 Caracteres




8% 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

- 7%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
31060 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

El presente proyecto de innovación se desarrolla en base al ODS de salud y bienestar, ya que garantizar una vida sana y promoverla con diversas iniciativas es esencial para las comunidades. Este proyecto pretende ayudar a cambiar los hábitos y conductas no favorables en madres para mejorar el desarrollo social y emocional de los niños de manera práctica, dinámica y sencilla, con la finalidad de que las madres mejoren la comunicación y la relación que tienen con sus hijos. La población beneficiaria son los padres de familia, niños, docentes y psicólogos (como aliados).

Se aplicó la metodología Toulouse Thinking, la cual está basada en las principales metodologías de investigación e innovación a nivel mundial y busca generar soluciones innovadoras que transformen la sociedad. Esta herramienta consiste en el proceso de investigar, idear, desarrollar y transferir, pasando por el planteamiento del tema, elaboración de arquetipos y mapa de actores para marcar el contexto y mercado, desarrollo de análisis y plan de investigación, lienzo de la propuesta de valor (para tener bien definida la propuesta e innovación), lienzo de presupuestos e ingresos (que permite visibilizar las fuentes de inversión y gastos), entre otros, que serán presentados a detalle en otro documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en la creación de un aplicativo móvil llamado “Zhanita”, de interfaz amigable y fácil entendimiento que ofrece, entre otros, un apoyo personalizado para instruir a las madres para lograr un ambiente asertivo (adaptándose a sus tiempos), contenido específico para las dudas organizadas por palabras clave y una comunicación amable, eficaz y puntual en los consejos/tips de hábitos que pueden practicar con sus hijos. A su vez, el aplicativo cuenta

con alianzas con psicólogos para que puedan trabajar conjuntamente con los padres de familia.

Para la fase de experimentación se elaboró el diseño del logotipo, evaluando la experiencia de usuario, usando como colores el morado, verde y blanco, y a continuación se desarrolló el prototipo del aplicativo, para poder generar una experiencia visual y evaluar su efectividad según la investigación y desarrollo previos.

Durante la fase de validación del proyecto se elaboraron encuestas virtuales y entrevistas a padres de familia, docentes y psicólogos, que permitieron obtener información relevante. Posteriormente, la validación fue testada mediante encuestas, entrevistas a profundidad y un taller con madres de niños en etapa preescolar (3 a 6 años), a quienes se les explicó previamente de qué se trataba el proyecto para poder obtener sus respuestas y medir la utilidad y aceptación del aplicativo. La muestra de la investigación fue realizada en la “Institución Educativa Particular San Benito - Callao”.

Los resultados más resaltantes indican que el 56% de los padres no sabe detectar si su hijo sufre de problemas de salud mental (un 56% no sabe dónde encontrar información al respecto y un 42% indican que no tienen tiempo por temas de trabajo o estudios); lo cual es un indicador de que necesitan guía y orientación al respecto. Los encuestados afirman que los niños con problemas de salud mental no aprenden a socializar, bajan sus calificaciones, tienen cambios de conducta y falta de empatía, por lo que el 86% nos indica que la intervención de un psicólogo es prioritaria en estos casos, confirmando el 100% que si no es tratado a tiempo traerá a los niños problemas que pueden afectar su vida adulta, es por ello que “Zhanita” trabaja conjuntamente con psicólogos cualificados. Hay un alto nivel de aceptación de la propuesta, así como un gran interés por parte las madres hacia aprender a crear hábitos con sus hijos, afirmando que el aplicativo es capaz

de brindar las herramientas necesarias para que puedan entender su influencia sobre sus hijos y mejorar su relación con ellos.

Con los resultados anteriores concluimos que el aplicativo cumple con su función: guiar a los padres, mostrarles una forma dinámica de mejorar sus hábitos y conductas desfavorables y ofrecerles la oportunidad de mejorar su relación con sus hijos. Sin embargo, para obtener los resultados deseados a largo plazo es necesaria una constancia en su uso, por lo que se optó por hacer un seguimiento a las personas que utilicen el aplicativo, ya que si se muestran mejoras con el uso de la app se tendrá un impacto positivo en el desarrollo social y emocional de los niños.