

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
"TOULOUSE LAUTREC"



**ATIQ**

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

**AUTOR(ES):**

MELISSA MURGUIA CUADROS

(ORCID: 0000-0002-7073-745X)

XIOMARA AMAYA GUANILO

(ORCID: 0009-0007-1145-375X)

**ASESOR:**

DANIELA RUIZ HIDALGO

(ORCID: 0000-0002-6872-6460)

Lima - Perú  
Año 2023

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

### Resumen

El proyecto de innovación ATIQ – Alfabetización Digital para Adultos Mayores y su transformación al entorno digital - se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Enseñanza, Salud humana y asistencia social que busca resolver y disminuir la Desigualdad digital como obstáculo para la inclusión social y económica de ciertos grupos poblacionales, teniendo como población beneficiaria, a adultos entre 50 a 65 años.

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 promover la alfabetización digital para la inclusión de adultos mayores al entorno virtual desde la educación tradicional buscando mayores beneficios y más oportunidades mejorando su calidad de vida, se trata de Atiq, un libro interactivo que busca ayudar a los adultos mayores de 50 años a más, en su proceso de aprendizaje e introducción al entorno digital.

Atiq, palabra quechua que significa “el que puede”, es un libro adecuado y pensado en ese grupo etario, que sigue en la búsqueda de adaptarse a las nuevas tecnologías que les permitan mayores oportunidad como también, mayor independencia para desenvolverse de forma autónoma en su día a día sin la necesidad de depender de terceros.

Esta propuesta tecnológica, busca aplicar en los adultos, las mismas mecánicas que hoy en día existen para niños.

Cuenta con una combinación única de funciones que buscan – como bien dice el libro – interactuar con el usuario. Desde audios integrados, a modo de auto guía, que acompañarán al usuario de manera orgánica y natural, a tener una mayor comprensión en el tema.

Adicionalmente se plantea la utilización de métodos digitales como el código QR, que contará con enlaces que vinculan al usuario con plataformas virtuales, en este caso YouTube. Donde el aprendizaje continuará por medio de videos que, en la plataforma mencionada, logrará comenzar a hacer la migración del mundo físico al digital.

Para introducir a este grupo poblacional a estas dinámicas, contaremos con un proceso educativo que empezará con una entrega de 10 fascículos, a modo introductorio al libro y en miras a esta transformación al entorno digital.

El tono de estos fascículos será emocional, es decir, en base a los insights identificados en el consumidor y sus necesidades.

Para la experimentación se diseñaron prototipos, tanto de ATIQ como de los fascículos. En el caso del libro, se diseñó un prototipo visual con la automatización de audio y la vinculación de los códigos QR enlazados a los videos en la plataforma de Youtube.

En cuanto a los fascículos se produjo la elaboración del temario que incluye insights que se desarrollaron en la investigación y talleres generativos, por ende se validaron para demostrar si realmente les genera curiosidad e interés. Como también ver qué tan conectados se perciben con los fascículos. En el proceso de creación, se llevó a cabo una exhaustiva investigación con el objetivo de abordar de manera efectiva estas necesidades y preferencias del público, sobre todo porque los talleres generativos constituyeron una etapa crucial en el proceso de creación. Se organizaron dinámicas grupales donde los adultos mayores compartieron sus historias, anécdotas y consejos sobre el uso de aparatos tecnológicos en su vida cotidiana. La combinación de encuestas, entrevistas y talleres generativos permitió captar las necesidades y perspectivas del público objetivo, lo que aseguró que el contenido desarrollado fuese adecuado y significativo para ellos.

Se concluye que la solución propuesta ATIQ – Alfabetización Digital para Adultos Mayores y su transformación al entorno digital es necesaria y relevante, puesta a que existe una evidente necesidad de proporcionar herramientas fundamentales, en conjunto con diversos desafíos que enfrenta este grupo poblacional y se recomienda buscar un enfoque más inclusivo para eliminar la brecha digital existente para asegurar la calidad de vida de los adultos mayores.