

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



**LA FALTA DE HABILIDADES SOCIALES OCASIONADA POR EL
CONFINAMIENTO EN NIÑOS ENTRE 8 A 12 AÑOS**

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

AUTOR:

Graciela Xiomara Jara Almonte Rios
(ORCID: 0000-0002-1732-6141)

Lima - Perú
2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “La falta de habilidades sociales ocasionada por el confinamiento en niños entre 8 a 12 años” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social más la actividad económica de salud humana y asistencia social que busca resolver el retroceso en el aprendizaje de habilidades sociales, teniendo como población beneficiaria a niños de 8 a 12 años que fueron afectados por la pandemia.

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 espacio donde los niños podrán conectarse y aprender a socializar entre ellos mientras juegan, se trata de un juego para móviles enfocado en el desarrollo de las habilidades sociales, a través de diversos juegos que requerirán encuentros presenciales en el modo multijugador, además de ofrecer el modo single player la guía básica para el desarrollo inicial de las habilidades ya mencionadas. La falta de las habilidades sociales pueden tener grandes consecuencias dentro de la salud mental, debido al aislamiento que pueden generar en las personas, por ello el proyecto va alineado al objetivo número 3 de la ODS, salud y bienestar.

Para la experimentación se diseñaron los siguientes prototipos, (a) una demo en formato de novela visual, el cual busca probar una enseñanza básica de las habilidades sociales a través de la selección de opciones y sus consecuencias; (b) un pack de merchandising que contiene, un peluche de la mascota del aplicativo llamado “Squishy”, el cual sirve para que los más pequeños puedan practicar sus interacciones dándole vida al objeto; un llavero del mismo en versión pequeña y un póster del personaje de social héroe que tendrá una frase motivadora, para que pueda reforzar su autoestima al leerlo. Se logró vender el stock propuesto y el alcance esperado en la demo, teniendo comentarios, que en su mayoría fueron positivos del lado gráfico y de la historia.

Se concluye que la solución propuesta tiene potencial de expandirse a un público más joven debido a la llegada que tuvo con ellos, por su diseño atractivo y simple, es por eso que un plan para una segunda etapa, es expandir el mercado a niños de 3 a 6 años. Además de mejorar la novela gráfica,

adaptándolo para su desarrollo dentro de un programa especializado, como también reduciendo la cantidad de texto presente, modificando algunas áreas de la historia para hacerla más comprensible para nuestros usuarios.

Y se recomienda crear una página web detallada, la cual tendrá nuevas funciones para tener un seguimiento más preciso del progreso del menor, al igual que tener presente un plan transmedia, para desarrollar una serie animada con los personajes principales, ya que ha demostrado ser algo que les llama bastante la atención y suelen asimilar comportamientos de sus personajes favoritos, y a largo plazo, con el financiamiento debido, llegar a crear un parque de diversiones el cual debe tener funciones compartidas con la app y así conseguir recompensas extras para el videojuego.