

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



**DISEÑO DE PANELES INTERACTIVOS, TRI - WALLS, PARA INFANTES
ENTRE 3 Y 6 AÑOS EN LA REGIÓN LIMA METROPOLITANA, PERÚ**

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

AUTORES:

Yoseline Brigette Rodríguez Oré
(ORCID: 0000-0003-3969-9819)

Valery Geraldine Rivera Malqui
(ORCID: 0000-0003-0420-0395)

Lima - Perú
2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Tri-Walls se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y busca resolver el estrés y aburrimiento de los niños dentro de casa ante la falta de espacio en casa para su recreación y desarrollo psicomotor, teniendo como población beneficiaria infantes entre 3 y 6 años en la región Lima metropolitana en Perú, sus respectivos padres, docentes y centros educativos.

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 la creación y venta de tableros interactivos. Se trata de un juego de tres paneles infantiles, diseñados junto a la asesoría de especialistas, donde cada cierto tiempo se podrán intercambiar por otros nuevos, estos paneles ayudarán a la psicomotricidad, recreación y aprendizaje para infantes entre 3 y 6 años de edad, así mismo se evitará el gasto excesivo de los padres con juguetes comerciales que serán desechados posteriormente y el uso excesivo de dispositivos tecnológicos de los infantes. Así pues, según el estado de los paneles devueltos, estos volverán a la venta o serán donados tras un proceso de mantenimiento.

Para la experimentación se diseñaron los prototipos de los tableros, los cuales cada uno cuenta con tres paneles interactivos. La finalidad fue que el infante pudiera estimular sus habilidades psicomotoras, cognitivas, lingüísticas, etc, a través del juego. El infante cuenta con 3 paneles de acuerdo a su edad que podrá intercambiar periódicamente. Se utilizó la red social y aplicación principal Instagram para publicitar dichos paneles y así llegar mejor al público objetivo que esté interesado en adquirirlos. Se contó con la invitación presencial de dos infantes para interactuar con los prototipos, al finalizar el tiempo estimado, se les preguntó acerca de su experiencia y los resultados fueron positivos. De igual manera, los padres validaron tanto la experiencia como el costo justo del producto. Además se realizaron ventas a padres de familia para sus hijos y tras un tiempo de prueba, se les hizo una invitación a una encuesta donde pudimos recibir sus comentarios satisfactorios y su respectivo feedback.

Se concluye que la solución propuesta a los beneficiarios, tanto padres como infantes obtuvo buenos resultados. Ambos tienen interés en juegos interactivos que permiten a los infantes jugar y aprender al mismo tiempo. Para los padres de familia, resultó atractiva la idea de un producto que puede ser renovado, ya que son conscientes que los niños cada cierto tiempo se entretienen y demandan nuevos artículos o juguetes que intervienen con su desarrollo y aprendizaje. Se recomienda interactuar constantemente con los usuarios a través de nuestras plataformas para conocer sus opiniones y garantizar la calidad de nuestros productos, para que estos logren sus objetivos de forma precisa. El equipo Tri-Walls está comprometido a informarse de las nuevas tendencias en el entretenimiento y desarrollo para niños, para poder ofrecer contenido de mayor calidad, ya sea en plataformas digitales como en el diseño de los paneles. Posteriormente, se espera agregar un servicio de suscripción, donde el usuario podrá elegir el tiempo de renovación de sus paneles y el diseño que desee elegir a través de una página web. Asimismo, se espera contar con futuras alianzas con escuelas de nivel inicial y primaria, una vez se retomen las clases presenciales.