ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

DOBLE A

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

AUTOR:

NATALY MILAGROS GAMARRA VALENCIA

Asesor:

DUARTE GUARDIA ELIZABETH
https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú
Año 2021

P_INNOV_DOBLE A_NATALY GAMARRA.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:468794993

Fecha de entrega
21 jun 2025, 4:37 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
21 jun 2025, 4:38 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOV_DOBLE A_NATALY GAMARRA.pdf

Tamaño de archivo
1.8 MB

19 Páginas

355 Palabras

2073 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
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

8% Fuentes de Internet

0% Publicaciones

0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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 proyecto de innovación, diseño de una nueva modalidad de juegos infantiles con materiales reciclados se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas, y busca resolver los juegos estándares por juegos con materiales reciclados que inciten al desarrollo psicomotriz y social en los niños, teniendo como población beneficiaria a empresas privadas, padres de familia y niños.

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 que los juegos infantiles que ofrecemos promueven el desarrollo integral de los niños fomentando la estimulación mediante actividades recreativas que inducen a explorar y experimentar en ella, se trata de que utilizamos materiales reciclables para educar a los niños la importancia de cuidar el medio ambiente y mostrar las posibilidades de los componentes eco amigables.

Para la experimentación se diseñaron diferentes prototipos en 3D con colores y texturas para poder ver la antropometría de cada juego y diferentes dinámicas e interacciones.

Se concluye que la solución propuesta es seguir innovando juegos no estándares o no estructurales y se recomienda seguir haciendo encuestas y estudios para poder tener críticas constructivas y planificar diferentes juegos dinámicos y un aprendizaje con el cuidado del medio ambiente.