ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

UKU

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:
LEONARDO CLAVO MOREANO
https://orcid.org/0009-0008-5501-1096

Asesor
MARLENE ROSARIO ZAVALA YGREDA
https://orcid.org/0009-0008-5937-3297

Lima - Perú
2024

UKU – PROYECTO DE INNOVACION.pdf

27.8.25

27.8.25

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:487293118

Fecha de entrega
27 ago 2025, 3:19 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
27 ago 2025, 3:29 a.m. GMT+2

Nombre del archivo
UKU – PROYECTO DE INNOVACION.pdf

Tamaño del archivo
9.0 MB

73 páginas

9482 palabras

53.134 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 25 palabras)

Fuentes principales

8% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
47501 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

Uku es un juego de mesa sobre la biodiversidad, siendo el problema a resolver, la débil implementación de educación básica medioambiental en niños, Educación y sostenibilidad ambiental, con un enfoque en la conservación de la biodiversidad y la educación sobre especies amenazadas y el respeto frente a estas, de esta manera podremos desarrollar y comercializar juegos de mesa educativos sobre la conciencia ambiental. Los beneficiarios son niños de 6 a 11 años, padres, educadores e instituciones educativas.

Para la realización del proyecto utilizamos la metodología Toulouse Thinking, herramientas como el Brief de Diseño, mapa del problema, mapa de actores, Customer Journey Map, entre otros.

El juego de mesa Uku, consiste en un tablero dividido en Costa, Sierra y Selva, al lanzar los dados recibirás un número, el cual serán las casillas que el jugador deberá recorrer, al terminar de pasar las casillas el jugador deberá sacar una de las cartas del juego, las cuales tienen preguntas sobre biodiversidad y atributos para “congelar” a un adversario distintas rondas, o avanzar “x” número de casillas, que harán del flujo del juego más llevadero, alrededor del mapa estarán esparcidos, según región, animales actualmente amenazados, el jugador que rescate la mayor cantidad de animales será quien ganará la partida. Siendo la propuesta de valor, educar a niños a través un juego de mesa con mecánicas lúdicas. El juego de mesa, se venderá a través redes sociales y publicidad pagada en estas plataformas.

Para poner a prueba las hipótesis de jugabilidad, entendimiento de las mecánicas y sobre educación ambiental, probamos el juego con 6 niños en 2 partidas, las cuales los niños mostraron gran motivación e interés en el juego, entendieron las mecánicas, mostraron iniciativa en re-jugar el juego de mesa, adicional a esto, con el pasar de los turnos los niños aprendieron y memorizaron datos importantes sobre animales amenazados. Para comprobar las hipótesis de rentabilidad, realizamos campañas den

redes sociales, las cuales mostraron una respuesta positiva por parte de los usuarios y el público adulto segmentado.

Los resultados obtenidos en las pruebas de jugabilidad y campañas en redes sociales validan el impacto educativo y la viabilidad comercial del juego de mesa Uku. Se observó un alto nivel de interés y participación de los niños, quienes no solo comprendieron rápidamente la mecánica del juego, sino que también lograron memorizar información clave sobre la biodiversidad y especies amenazadas. Además, la respuesta positiva del público adulto en redes sociales confirma el potencial de aceptación y compra del producto. Esto es una prueba fidedigna para el cumplimiento de la ODS 15, en específico la meta 15.5, inculcando a través del juego una generación con moralidad y conciencia sobre la biodiversidad y sus amenazas.

Área estratégica de desarrollo prioritario: Biotecnología y valorización de la biodiversidad.
Actividad económica en la que se aplicará la innovación: Enseñanza