

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



ESPRECITY

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Diseño de Producto e Innovación Tecnológica

AUTOR(ES):

FIGRELLA STEPHANNY YARLEQUE RUGEL

(<https://orcid.org/0000-0001-5028-0192>)

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

MELANNIE ARIANA GUARNIZO HUISA

(<https://orcid.org/0000-0003-2656-0869>)

Lima - Perú
Año 2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Esprecity se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar Social y la actividad económica de Comercio, y busca resolver la falta de herramientas ideales que necesitan los padres de familia para un mejor desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos de 3 a 5 años desde el hogar, teniendo como población beneficiaria de la propuesta de solución a los padres de familia e hijos entre 3 a 5 años de edad de NSE A, B y C.

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 incentivar el aprendizaje y la práctica de la inteligencia emocional en la familia (padre e hijos) mediante experiencias vivenciales dentro del hogar y desarrollando un lenguaje especial a partir del sonido para practicar dichos aprendizajes en el día a día, se trata de un producto didáctico que consta de dados con pantallas que muestran diferentes imágenes, palabras, etc alusivas a las emociones. Funciona descargando diferentes dinámicas o minijuegos para poner en práctica con los dados y con ayuda paterna, además de hacer uso del sonido (foleys, narraciones, onomatopeyas, etc) para crear diferentes sensaciones. El contenido que se reproduce, se descarga mediante la app HI ESPRECITY, que sirve además como medio de ayuda externa, y para medir los avances en el aprendizaje.

Para la experimentación se diseñaron 3 prototipos para plasmar la idea de manera auditiva del proyecto, se realizaron tanto el guión como el audio de los juegos que se producirían del altavoz. El guión piloto consta de 3 juegos donde se plasman las acciones y narraciones de estos, además de los sonidos que se escucharán para dar una mejor experiencia vivencial tanto al padre como al niño. También se recrearon plantillas de papel para los cubos a escala real como un MPV para que el usuario pueda interactuar de manera más fácil y sepa reconocer el contenido que queremos mostrar, además se realizaron diferentes modelados del cubo externo reproductor y los 4 cubos que nuestros usuarios puedan apreciar visualmente como se vería el producto final.

Todos los prototipos se usaron como pruebas y testeos de la interacción del producto en entrevistas con profesionales de la materia (psicólogos); a quienes se le presentó la idea, renders del producto y se le presentó los audios con el fin de conocer su efectividad y su aporte a la educación emocional. Se entrevistaron también a nuestros posibles usuarios, y finalmente; se le presentó la idea y maqueta física a escala real del MPV , junto a los audios con el fin de conocer su punto de vista como arquetipo. Se escucharon todas las recomendaciones y feedback que nos dieron para que la experiencia de Esprecity con nuestros usuarios sea la mejor.

Luego de todo el proceso que se llevó a cabo para resolver el reto de innovación y cumplir con los objetivos trazados, se concluye que el producto ESPRECITY recoge todos estos aspectos, dando solución a la problemática planteada. Los padres de familia luchaban contra poder reconocer las herramientas que los ayuden a contribuir en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos desde el hogar. Con el fin de ayudar a resolver esta problemática, se plantearon dos objetivos específicos, uno de ellos buscaba recopilar toda la información sobre técnicas, métodos, dinámicas que ya resuelvan este problema, pero en contextos diferentes. Al tener toda esta información se pudo idear nuevas soluciones y adaptarlas a la contextualización del reto de innovación.

Al tener dos arquetipos directamente relacionados con la investigación, era importante también tener la validación desde la perspectiva de un niño. siendo este otro de los objetivos específicos que se resolvieron al hallar que a esa edad era importante aprender jugando, y/o imitando. Combinando todos estos hallazgos es que nace ESPRECITY, un juego vivencial que funciona haciendo uso de los recursos auditivos para reunir a padres e hijos en un momento divertido.

Al estar involucrados con temas de aprendizaje y buscando ver la evolución de los niños al usarlo, es que junto a ESPRECITY, viene la aplicación HI ESPRECITY, que sirve como medio para personalizar los juegos de acuerdo a edades, o características específicas de los arquetipos, y también como una fuente de datos para conocer avances y profundizar sobre este tema.

Si empezamos a desarrollar estas habilidades veremos un cambio en el ánimo de las personas en el día a día, que suelen vivir agobiadas, porque no saben controlar, reconocer, canalizar, lo que están sintiendo. Al practicar el autoconocimiento podemos formar personas capaces de poner en práctica las mismas habilidades con las personas a su alrededor y así poder construir a futuro, mejores ambientes en nuestra sociedad.

Queremos que ESPRECITY siga creciendo en el futuro por eso nuestros siguientes pasos al momento de encontrarnos posicionados en el mercado es poder abrir una versión dentro de la app para psicólogos y especialistas que deseen usar nuestro producto en centros neuropsicológicos para niños. ESPRECITY les ayudará a poder recolectar toda la data necesaria que estos profesionales necesitan y podrán obtenerlo de una manera más accesible que

anteriormente. Sabemos que ESPRECITY no solo podrá desarrollarse en esta problemática sobre la falta de desarrollo de la inteligencia emocional sino que también irá creciendo para tocar otros temas de psicoeducación donde se podrá trabajar con niños autistas, asperger u otros problema neuropsicológicos, como nos lo mencionó uno de los psicólogos que entrevistamos durante la validación.