

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



MINIEMOCIONES

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

AUTOR(ES):

JILL OKSANA CHAVEZ GONZALES
(<https://orcid.org/0000-0001-9856-4514>)

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

ARIANA LAZO GIL
(<https://orcid.org/0000-0002-7487-6772>)

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación creación de un juego de cartas didáctico que ayude a los padres a educar emocionalmente a sus hijos entre los 3 y 6 años, se plantean el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y busca resolver la relación con su entorno de una forma mucho más positiva y con mayor entendimiento teniendo como población beneficiaria infantes de 3 a 6 años.

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 juego de cartas didáctico que facilite a los padres orientar, en educación emocional, a sus niños entre 3 y 6 años, se trata de un(a) producto llamado Miniemociones, un juego lúdico de cartas de preguntas y respuestas basado en situaciones de la vida cotidiana, diseñadas con colores, formas y dibujos.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) físicos y digitales, el cual fue entregado a los padres, docentes de inicial y psicólogos para validar el producto se analizó la reacción del niño frente al juego y su experiencia al usarlo.

Se concluye que la solución propuesta, el niño si fue capaz de reconocer sus emociones frente a la situación planteada mediante las cartas, además de poder explicar por qué lo hace sentir así, no obstante, se distrajeron después de la tercera o cuarta pregunta con objetos cercanos a ellos, haciendo que pierdan la atención del juego. Se recomienda a los futuros diseñadores desarrollar las instrucciones con mayor detalle e integrar más herramientas de juegos con el fin de evitar confusión en el niño.

Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios