

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



MISTORIA

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

AUTOR:

GABRIEL JOSÉ FARFÁN CASASOLA

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

ANNY LICETTY FERNÁNDEZ MENDOZA

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Mistoria. Aplicativo móvil interactivo que fomente el interés por la lectura en adolescentes de Lima Metropolitana, 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 la falta de interés por la lectura, teniendo como población beneficiaria a estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana

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 impulsar la formación de un hábito hacia la lectura de una manera lúdica e incentivadora, se trata de un aplicativo móvil interactivo llamado Mistoria, que ofrece una propuesta de lectura diferente a través de la gamificación, dosificando los textos para que sea más llevadera al usuario, además de ofrecer incentivos que ayuden en la progresión y el objetivo de terminar un libro. El usuario podrá culminar un libro como si se tratase de terminar un nivel de un juego.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja fidelidad que simule el aplicativo y sus funciones principales para poder hacer las validaciones con nuestros usuarios, así ellos puedan interactuar y conocer las principales características que existen dentro del aplicativo. Estas validaciones fueron presenciales, esto ayudo a poder distinguir de mejor manera sus interacciones y reacciones para obtener un feedback y así conocer los puntos de mejora e implementarlos en nuestro aplicativo.

Se concluye que la solución propuesta logró generar un acercamiento de los jóvenes hacia la lectura mostrando interés y curiosidad por usar el aplicativo de manera continua y se recomienda implementar más herramientas lúdicas en el desarrollo académico de los estudiantes, pues de esta forma se atrae más su atención para que mejoren su proceso de aprendizaje y calificaciones.