ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

PUK PUK

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

Victoria Gonzales Asencios

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

AUTOR:

Lesly Diana Rueda Suasnabar

ASESOR:

Elizabeth Duarte Guardia
https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú
Año 2021

PROYECTO DE INNOVACIÓN_LESLYRUEDA.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:442605602

Fecha de entrega
25 mar 2025, 6:02 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
25 mar 2025, 6:06 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
PROYECTO DE INNOVACIÓN_LESLYRUEDA.pdf

Tamaño de archivo
29.7 MB

63 Páginas

3029 Palabras

15.627 Caracteres

11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

7% Internet sources
1% Publications
8% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación PUK PUK es el diseño de un juguete tecnológico que estimule el desarrollo cognitivo de los niños de la primera infancia en Lima Metropolitana. Se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas que busca resolver la falta de estimulación cognitiva teniendo como población beneficiaria a los niños de la primera infancia 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 diseñar un juguete tecnológico llamado PUK PUK, que ayude a estimular el desarrollo cognitivo de los niños, a través de la interacción social, complementando la tecnología con el juego físico. Este, tendrá distintos estímulos como el sonido, luz y un diseño amigable que logre conectar con el niño al igual que lo haría un dispositivo móvil. El juguete funciona mediante una aplicación, que contendrá audios de cuentos interactivos, el cual podrá descargarlos y compartir por bluetooth a la memoria del juguete. Estas serán de excelente calidad, incentivando la creatividad e imaginación de los niños, ya que ellos podrán elegir el desenlace de la historia, y a su vez participar de los juegos interactivos que proponga el cuento. Así mismo, el juguete fomenta la interacción del niño con su ambiente, haciendo partícipe a los padres, familiares o amigos. Por ejemplo, si el cuento les propone huir del malvado lobo, que los están persiguiendo, ellos tendrán que correr o esconderse en algún lugar de su casa. Por último, PUK PUK cambiará de color de acuerdo a las emociones que sienta. El juguete está construido en material biodegradable y de bajo costo de producción lo cual permitirá que se venda a un precio accesible para todo tipo de público.

Para la experimentación se diseñaron prototipos del juguete y los audiocuentos, para realizar las pruebas físicas de interacción entre el niño, el padre y el juguete a través del cuento brindado. El cuento lleva una guía de pasos a seguir según las respuestas o decisiones que tome el niño durante el juego, para esto el padre deberá usar su teléfono para seleccionar el cuento y enviarlo por vía bluetooth al juguete para poder reproducirlo. Los resultados

fueron satisfactorios. Se procedió a entregar el juguete a 5 familias, siendo las primeras dos familias con un hijo de 3 años y las 3 familias restantes, con un hijo de 5 años. Al tener el conocimiento del funcionamiento del juguete los niños de 5 años no tuvieron problemas al seleccionar los cuentos a diferencia de los niños de 3 años, quienes tuvieron problemas al inicio, ya que se les hizo complicado entender el funcionamiento de los botones. Luego de tener un primer contacto con el juguete los niños presentes empezaron a usar los botones con más seguridad y fluidez, esto hizo que pudiesen jugar de una mejor manera según los diálogos del cuento y los juegos que llevan estos. Por otro lado, las familias sugirieron aumentar la cantidad de audiocuentos y, asimismo, se sintieron satisfechos al compartir momentos con sus hijos en distintos horarios del día, teniendo en cuenta que estaban ayudando a sus hijos a incrementar el desarrollo cognitivo.

Se concluye que la solución propuesta nos da como principal hallazgo que los niños después de haber interactuado con el juguete tecnológico lograban una comunicación más fluida con sus padres, lo que hacía que los padres se sientan en mayor confianza de seguir con juegos que ayuden al desarrollo de su hijo en distintos momentos del día y se recomienda escalar el monitoreo a colegios o instituciones que busquen desarrollar el nivel cognitivo de los niños en su primera infancia.