

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



LABERINT

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

AUTOR:

JUAN JOSE RODRIGUEZ ZEA

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

AUTOR:

RODRIGO MIJAIL SAAVEDRA ANICETO

Lima - Perú

2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Laberint, una experiencia lúdica inmersiva que ayuda a reducir el estrés en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de salud humana y asistencia social y busca resolver el estrés en jóvenes universitarios teniendo como población beneficiaria a los estudiantes universitarios 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 la creación de una experiencia lúdica inmersiva, llamada Laberint, que ayudará a reducir el estrés en los jóvenes universitarios de Lima Metropolitana, para así promover y mejorar su bienestar emocional y, por consecuencia, su salud mental. Se trata de una estructura en forma de laberinto donde los usuarios podrán desarrollar actividades físicas y dinámicas grupales para el alivio de su estrés, además de activar sus sentidos mediante la inmersión sensorial que se podrá percibir a lo largo de todo el recorrido, mediante visuales y proyecciones, la atmósfera sonora, olores y las diversas texturas que serán parte esencial de la estructura de Laberint. Además, contará con una aplicación móvil que permitirá continuar con los juegos de manera online, donde también se podrán canjear premios por los puntos acumulados y practicar mindfulness para aliviar el estrés desde casa.

Para la experimentación se elaboró un prototipo básico de la estructura, donde un grupo de usuarios participó de las dinámicas propuestas y vivieron la experiencia inmersiva, logrando obtener resultados de mejora en la disminución de su estrés y mejorando su estado anímico tras el desarrollo de las actividades.

Se concluye que la solución propuesta es innovadora y capaz de resolver el problema mencionado con anterioridad, pues al usuario le resultó efectiva y quiso sumar más amigos a la experiencia, por lo cual se recomienda seguir buscando soluciones innovadoras y diferentes para ayudar a reducir el estrés en los jóvenes universitarios antes de que genere consecuencias de mayor gravedad en su salud.