

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



MUYU

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

AUTOR:

Diana Raquel Del Pilar Vargas Sotelo

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

AUTOR:

Luciana Olivares Morales

Lima-Perú

Julio 2022

● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1**repositorio.tls.edu.pe**

Internet

16%

Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Creación de mascota “emocional” se plantea en el contexto del objetivo de desarrollo sostenible Salud y Bienestar, buscando el soporte de organización personal y laboral del usuario, todo de una forma motivadora, dinámica y no invasiva, para que puedan manejar sus horarios entre trabajo y su rutina diaria.

Teniendo como población beneficiaria Trabajadores desgastados, Trabajadores inseguros, jefes, egresados que entran al mundo laboral

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 elaborar una mascota emocional, se trata de un producto pequeño y de textura suave que busca ayudar a organizar tu rutina diaria a través de recordatorios, vibraciones y alarmas que puedes personalizar en su aplicación exclusiva para aquellos que compren la mascota emocional.

Para la experimentación se diseñaron prototipos en base a al resultado de un taller generativo de Co-Creación donde brindamos un pequeño ejercicio a usuarios para conocer sus opiniones y expectativas en base al diseño de la mascota emocional, vimos que la mayoría prefiere como diseño básico, una mascota de colores fríos con formas sencillas, así mismo resaltaron que no estaban muy a gusto con el tema de expresiones completas, preferían una pantalla con solo ojos y mejillas ya que les parecía menos intimidante a comparación de una sonrisa con todo y mueca.

Después de este taller de co creación se hizo un taller crítica post diseño donde se mostraron bocetos en base al anterior taller para evaluar la aceptación de la mascota y que diseño consideraban apto para el lanzamiento del producto, a la gente le gusto uno de los bocetos que era solo base, pantalla y un trajecito con corbata ya que lo sentían como un personaje tímido yendo al trabajo, lo cual es una etapa muy común para aquellos que por primera vez inician un empleo.

Para la validación hicimos previamente una encuesta para conocer cómo está nuestro público con respecto a su salud mental vimos que la mayoría estaba desmotivada en su centro de trabajo, algunos no tenían tiempo para ellos mismos, otros simplemente se dirigen a dormir después del trabajo, su rutina era solo trabajar, comer y dormir.

Así mismo realizamos una entrevista a trabajadores y psicólogos, a los trabajadores para conocerlos más de cerca y saber que tipo de cambios estarían dispuestos a llevar en su vida y a los psicólogos para ver la importancia del buen ambiente laboral y cómo influye en nuestra vida diaria.

Los psicólogos mencionaron que es importante una buena comunicación entre jefe y trabajador para poder generar comunicación y que el jefe sea visto más como un líder para poder manejar mejor las situaciones de trabajo excesivo. Asimismo nos mencionó que el área de Recursos Humanos busca cada día ser más “Humana” en el sentido de preocuparse más por la salud mental de los trabajadores. Mencionaron que es importante el área de psicología en cualquier trabajo siempre y cuando sea lugar donde se manejen una cantidad grande de gente. Ya que si es correcto mantener una sana conversación con todos no significa que vamos a poder hablar con todos los trabajadores tan rápido y en todo tiempo.

Los trabajadores por otro lado mencionaron que sí es cierto algunos se sienten desmotivados no significa que no estén dispuestos a mejorar, sienten que su mayor problema es el tiempo, el no poder a veces terminar cosas a tiempo y así mismo otro problema que consideran importante es de la comunicación varios han tenido problemas con sus jefes a la hora de comunicarse con ellos, ya sea por la presión o ansiedad del trabajo como asimismo la falta de asertividad de sus jefes a la hora de expresar un malestar o problema del área laboral.

Como validación también se simuló un prototipo de chat virtual en el que está mascota enviaba mensajes, imágenes y stickers motivadores para recordarles actividades generales, como la hora del almuerzo, la importancia del ejercicio y así mismo recomendarles actividades para entretenerse después del trabajo.

El experimento de validación realizado a cuatro participantes arrojó un recibimiento positivo en todos los ámbitos. Según los testimonios: los participantes se sintieron más motivados, sus mensajes favoritos fueron los relacionados a sugerencias de entretenimiento y afirmaciones de productividad con mensajes motivacionales. Todos los participantes afirman haber sentido un cambio emocional positivo en los últimos 3 días, y haberse sentido a gusto siendo parte de esta simulación. El 50% de los participantes sugirieron enfocarnos en actividades personales luego del trabajo. Con esto podemos concluir que el experimento de validación tuvo resultados favorables a la experiencia que hemos diseñado.

Se concluye que la solución propuesta ha brindado una estabilidad emocional positiva al usuario dándole motivación a intentar nuevas actividades y a organizar mejor su tiempo libre. Se recomienda que los ejercicios a tratar por el usuario sean ejercicios no invasivos y más de autoconocimiento así mismo como un soporte de organización del tiempo para que este pueda manejar mejor sus actividades.