

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



P!STA

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

AUTOR: Andrea Sasha Bautista Serrano

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

AUTOR: Carmen Del Rosario Diaz Preciado

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

AUTOR: Andrés David Gaviria Perbulli

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

AUTOR: Brayan Manuel Pinto Aranda

Lima - Perú
2021

Resumen

El proyecto de innovación **p!sta** 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** y busca resolver la concientización de los valores ciudadanos a través de un juego de aulas abiertas para el desarrollo de las competencias sociales, teniendo como población beneficiaria a los alumnos de nivel secundaria.

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 el desarrollo de un juego inicialmente con los alumnos de una misma aula y después, con alumnos de otras aulas, siempre de nivel secundario, para concientizar sobre los valores ciudadanos y su repercusión en nuestra convivencia. Esto se realiza a través del juego definido y planificado en cuatro etapas:

1. *Aula de escape*: Se plantea el juego para cada aula, con una duración de una hora máximo, en una primera fecha.
2. *La revancha*: Se continua el juego, en una segunda fecha y el aula tiene un descuento del 15% en el costo.
3. *Circuito de escape*: Será un circuito desmontable, para que dos aulas se enfrenten en simultáneo (ideal para festivales escolares).
4. *Kit de escape*: Escapar del aula, completando todos los rompecabezas de las actividades planteadas y antes que se agote el tiempo.

Para la experimentación se diseñaron prototipo del juego (el circuito y las actividades), teniendo alta respuesta entre los alumnos que participaron de la experiencia.

Se concluye que la solución propuesta cubre una actividad lúdica para complementar las enseñanzas que se realizan en el aula, con respecto a los valores ciudadanos y se recomienda incorporar actividades vía canales digitales, para que la experiencia incorpore las herramientas que los alumnos de secundaria utilizan fuera del aula.