

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



EXPOVERSE

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

AUTOR:

GISELA MARÍA SALAS LÚCAR
(<https://orcid.org/0000-0001-9485-5226>)

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

AUTOR:

KIARA NICOLT VALDEZ PERALTA
(<https://orcid.org/0000-0002-4349-0383>)

Lima-Perú

Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Xpoverse se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social dentro de la actividad económica de enseñanza, con el objetivo del fortalecimiento de los valores en los adolescentes de 12 a 17 años de Lima Metropolitana, comenzando con el valor del respeto para crear una sociedad que sea capaz de mantener una sana convivencia.

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.

En la solución se planteó la creación de una experiencia interactiva con el uso de tecnología inmersiva para fortalecer la práctica de los valores en los adolescentes.

Para la experimentación se diseñó un prototipo en 3D del espacio enseñando las características y la interacción principal con la muestra. También se creó el contenido de la experiencia virtual y la identidad visual de la marca.

Los resultados obtenidos de la experimentación fueron positivos, logrando captar el interés mediante el diseño interactivo del espacio y los recursos visuales elegidos.

Se concluye demostrando que con este tipo de iniciativas se logrará un mayor impacto en los adolescentes para que los valores se conviertan en una práctica habitual y genere una sociedad que sabe convivir en armonía y paz.