

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



**YOKARI**

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

**AUTOR:  
YASSER RIVERA RUIZ**

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

**AUTOR:  
IVET FERNANDEZ MINAYA**

Lima - Perú  
**2022**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “Yokari. Plataforma digital educativa con características de videojuego” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social, también la actividad económica de enseñanza, buscando resolver la disminución de la motivación por el aprendizaje debido al mayor interés en los videojuegos, teniendo como población beneficiaria a los alumnos limeños 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 Ayudar a generar motivación por el aprendizaje en los estudiantes, haciendo uso de la gamificación, junto a diversas ayudas visuales que faciliten el entendimiento de los cursos que se le hagan complicados, un diseño atractivo y diversas actividades en clase, también se dará orientación vocacional de acuerdo al curso en que son buenos. Además, los profesores podrán fácilmente hacer el seguimiento del aprendizaje de sus alumnos, preparar sus clases de manera didáctica e interactiva y verán el proceso de verificación de notas de todos sus salones.

Esto se hará mediante “Yokari”, una plataforma digital educativa donde también podrán personalizar sus avatares.

Yokari también cumple con el triple balance: en el ámbito económico, el precio de las suscripciones a la plataforma son accesibles para colegios estatales y privados, además genera rentabilidad. En el ámbito social, cumple con motivar a los alumnos para que quieran seguir aprendiendo, mejora la comunicación e interacción con los docentes y fomenta la inclusividad. Por último en lo ambiental, reducimos el consumo de papel, tenemos la opción de modo oscuro pues disminuye el índice de consumo energético, también trabajamos con un sistema ZEO (Objetivo de cero emisiones) para disminuir la huella de carbono.

Para la experimentación se diseñó un producto mínimo viable que consiste en crear un servidor en Discord Nitro con todas las características que tiene la plataforma por ejemplo: pasaremos un link para que creen su avatar, podrán crear grupos de estudio, encontrarán las tareas y un apartado de preguntas. Para las dinámicas en clase solo pasan link de juegos educativos de otras páginas como por ejemplo en Poki, Quizizz, Kahoot, etc. Para poner a prueba el MVP se ha realizado un taller generativo, en el cual los resultados fueron satisfactorios pues los alumnos comentaron que es muy didáctica y fácil de usar, los ayuda a no tener complicaciones al momento de aprender, les gusta que puedan realizar varias actividades en un solo lugar, les parece divertido y les ayudaría a

centrarse más en sus estudios. Esto indica que Yokari tendrá éxito porque el 100% se sintió motivado a seguir aprendiendo y les gustaría que lo implementen en sus colegios.

Se concluye que la solución propuesta los adolescentes que juegan videojuegos muestran favorecimiento al pensamiento crítico, mejora de habilidades cognitivas, capacidad de respuesta ante problemas, estímulo de su creatividad y proactividad. Y se pueda manejar de manera offline para aquellos alumnos que no cuentan con buenos recursos para su correcto desarrollo.

### **Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)**

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

### **Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación**

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios