

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



MUNDI

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

AUTOR:

ANDREA GUADALUPE CASTRO RICHTER

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

AUTOR:

SANDRA ELIZABETH TORPOCO VASQUEZ

Lima - Perú

2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación creación de una plataforma interactiva online de Juegos Didácticos “MUNDI” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología de materiales y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver los estereotipos y roles de género que limitan las opciones profesionales de los niños de nivel primario en colegios de Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a los alumnos, docentes y padres de familia.

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 los alumnos de nivel primario de los colegios nacionales de Lima a disminuir los estereotipos y roles de género que limitarán la elección de su futura carrera profesional, se trata de una plataforma interactiva online de juegos didácticos con el objetivo de disminuir las limitaciones de las elecciones profesionales ocasionados por los estereotipos y roles de género en los niños de nivel primario integrando también a los docentes y padres de familia en la participación del objetivo en un entorno de aprendizaje.

Para la experimentación se diseñó un prototipo que consistió en imprimir una silueta de funko, para que los niños lo personalicen con la profesión que más les llama su atención, también mediante un ppt les dimos a conocer muchas personas que destacaron en diferentes profesiones, para completar esta actividad ellos desarrollaron un crucigrama que tenía oraciones referentes a carreras profesionales y ellos tenían que adivinar a cual correspondía, por último otra vez personalizaron la silueta de funko, en la cual se notó un drástico cambio de decisión, todo esto se desarrolló mediante talleres presenciales y otro taller virtual en el cual seguimos con las mismas actividades pero utilizando herramientas digitales.

Se concluye que la solución propuesta nos ayudó a tener una visión más amplia con respecto a nuestro problema y la solución que estamos planteando resulta asertiva, ya que notamos que los niños siguen algunas visiones estereotipadas en cuanto a la elección de una carrera profesional y muchos solo se dejaron guiar por lo que los padres infunden sobre ellos, y se recomienda que nuestra solución ayude a que los niños potencien sus habilidades en conjunto con sus padres y maestros.

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