

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC

TOULOUSE
LAUTREC

“TA DAH”

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

AUTOR:

VALERI ELOIZA OCHOA FUENTES

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

AUTOR:

MARCIA PAULA RIVERA ASTUHUAYHUA

Lima - Perú
Año 2022

● 4% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 3% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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	2%
2	Universidad Argentina John F. Kennedy on 2023-09-06 Submitted works	<1%
3	gob.pe Internet	<1%
4	hectordagergaspard.wordpress.com Internet	<1%
5	coursehero.com Internet	<1%
6	es.slideshare.net Internet	<1%
7	slideshare.net Internet	<1%
8	IED Barcelona on 2022-05-30 Submitted works	<1%

9	upc.aws.openrepository.com	Internet	<1%
10	Iglesias, Nerea Lopez. "Analysing Nominal Phrase Contexts for the Aut..."	Publication	<1%
11	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2022-03-28	Submitted works	<1%
12	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-11-08	Submitted works	<1%
13	Infile on 2021-12-03	Submitted works	<1%
14	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-28	Submitted works	<1%
15	University of Nottingham on 2023-08-29	Submitted works	<1%
16	sextocontinente.org	Internet	<1%
17	understood.org	Internet	<1%
18	Universidad de Lima on 2018-04-18	Submitted works	<1%
19	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04	Submitted works	<1%
20	Universidad San Ignacio de Loyola on 2011-06-22	Submitted works	<1%

21	docobook.com	Internet	<1%
22	enfoqueauditivo.es	Internet	<1%
23	es.scribd.com	Internet	<1%
24	prezi.com	Internet	<1%
25	webs.ucm.es	Internet	<1%
26	Guerrero, Briceida. "Latinx Mothers' Experience During Their Children's ..."	Publication	<1%
27	UNIACC on 2007-10-08	Submitted works	<1%
28	fliphtml5.com	Internet	<1%
29	innova.gob.mx	Internet	<1%
30	emagister.com	Internet	<1%
31	unicef.org	Internet	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación TA DAH - La Magia del Juego se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Salud humana y asistencia social. Busca resolver la falta de herramientas y estrategias, teniendo como población beneficiaria a los padres de niños 3 a 5 años con posibles rasgos de TDAH de Lima Metropolitana en el 2022.

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 una plataforma digital se trata de un servicio web que va de la mano con productos de kit de juegos y suscripciones, que se podrá adquirir a través de nuestra web o canal de WhatsApp. En el aspecto social, se generarán puestos de trabajo, siendo liderados por mujeres. También crearemos una alianza con Juguete Pendiente para darle una segunda vida a los juguetes en desuso. Por el lado económico, se contribuirá al país a través de impuestos. Y por el lado medioambiental, se recurrirá a recolectar juguetes en desuso de los clientes, gestionando los residuos plásticos.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de la plataforma web junto con el desarrollo del kit de juegos y también un audio explicativo de la actividad, para las pruebas presenciales con los padres y los niños. El resultado del testeo fue de satisfacción de parte de los padres, pero con recomendaciones para una mejora hacia el servicio. En este caso, nos recomendaron dar instrucciones previas de cada actividad para que puedan guiarse con el audio mucho mejor, y también explicar más sobre el avance de las habilidades.

Se concluye que la solución propuesta satisface a un 90% y que tanto el recurso visual y auditivo cumple su función, es decir que ayuda a que los padres puedan generar un vínculo más profundo con sus hijos con posible TDAH, y se recomienda entre los primeros pasos a seguir, crear un podcast en nuestro canal de YouTube, convertirnos en una app para estar más cerca de nuestros usuarios, crear alianzas con deliverys consolidados, crear alianzas con colegios y centros especializados, y vender los kits en jugueterías.

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