

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



EDUGRAMA

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

LUANA VALERIA HERRERA GUIMA

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

AUTOR:

GERALD ADALID VITE VALER

Lima - Perú
Año 2022

● 6% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% 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 | psicologia-online.com Internet | <1% |
| 3 | gob.pe Internet | <1% |
| 4 | mayoclinic.org Internet | <1% |
| 5 | tesis.ucsm.edu.pe Internet | <1% |
| 6 | coursehero.com Internet | <1% |
| 7 | hdl.handle.net Internet | <1% |
| 8 | un.org Internet | <1% |

| | | |
|----|---|-----|
| 9 | Mondragon Unibertsitatea on 2022-12-20 Submitted works | <1% |
| 10 | clarin.com Internet | <1% |
| 11 | Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-14 Submitted works | <1% |
| 12 | saludsavia.com Internet | <1% |
| 13 | Universidad Cesar Vallejo on 2022-11-29 Submitted works | <1% |
| 14 | nataliagurdian.com Internet | <1% |
| 15 | repositorio.unap.edu.pe Internet | <1% |
| 16 | repositorio.utn.edu.ec Internet | <1% |
| 17 | repositorio.usil.edu.pe Internet | <1% |
| 18 | laigualdadhoyendia.blogspot.com Internet | <1% |
| 19 | mistdahfavoritas.blogspot.com Internet | <1% |
| 20 | sites.ipleiria.pt Internet | <1% |

| | | | |
|----|---|-----------------|-----|
| 21 | news.un.org | Internet | <1% |
| 22 | pinterest.es | Internet | <1% |
| 23 | psp-sa.com | Internet | <1% |
| 24 | reiki.group | Internet | <1% |
| 25 | es.scribd.com | Internet | <1% |
| 26 | espanol.raileurope.com | Internet | <1% |
| 27 | ifad.org | Internet | <1% |
| 28 | Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2023-07-27 | Submitted works | <1% |
| 29 | UNIACC on 2007-10-04 | Submitted works | <1% |
| 30 | Universidad Peruana Union on 2023-11-10 | Submitted works | <1% |
| 31 | html.rincondelvago.com | Internet | <1% |
| 32 | prezi.com | Internet | <1% |

| | | | |
|----|----------------------------|----------|-----|
| 33 | repositorio.ufsc.br | Internet | <1% |
| 34 | repositorio.unab.cl | Internet | <1% |
| 35 | wikizero.com | Internet | <1% |
| 36 | todomba.com | Internet | <1% |

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Edugrama se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y busca resolver el maltrato psicológico a niños con TDAH de 6 a 11 años en las escuelas de Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria los niños con TDAH, sus padres, profesores y psicólogos especialistas en infantes.

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 destigmatizar el TDAH, generando empatía, acompañamiento, comunicación asertiva y entornos positivos para los niños con TDAH, se trata de una plataforma que incluirá diversos servicios de aprendizaje, como biblioteca informativa acreditada que será actualizada mensualmente, cursos según objetivos, como metodologías de aprendizaje, habilidades blandas, presentaciones de alto impacto, etc; seguimiento de logros, metas y objetivos, directorio de profesionales, material y guías descargables para trabajar con los

niños en la escuela y en casa, beneficios en farmacias y convenios con jugueterías de aprendizaje.

Para la experimentación se diseñó un prototipo web de alta fidelidad, para comprobar y validar la solución con los beneficiarios previamente mencionados. Se realizó un taller generativo para validar que la propuesta de valor tenga concordancia con el prototipo desarrollado, además, de recibir retroalimentación, nuevas ideas y corregir aspectos que generaron dudas o críticas. Luego de realizar las mejoras respectivas, se realizaron entrevistas para la validación de la usabilidad y efectividad del prototipo. Se encontró que los usuarios lograron navegar con facilidad, además de mostrar un gran interés por usar la plataforma y compartirla con las personas que lo necesitaran. Por otro lado, los entrevistados concluyeron que la propuesta es de gran valor tanto para principiantes como para aquellos que cuentan con conocimientos previos sobre el TDAH, puesto que nunca se deja de aprender y debemos construir una sociedad mejor educada para trabajar nuestras habilidades blandas con éxito.

Se concluye que la solución propuesta brinda soporte, acompañamiento y educación de calidad y valor para el entorno cercano influyente de los niños con TDAH, construyendo así escuelas y sociedades realmente inclusivas y se recomienda, además de hacer realidad la plataforma, continuar investigando y evaluando tanto a los actores de la problemática como a las tendencias mundiales, para así innovar y seguir trabajando sobre la mejora de los entornos físicos y virtuales.