

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



CREAKIT

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

AUTOR(ES):

JAQUELINE EDITH GUERRA RODRIGUEZ

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

NICOLE ANTOINETTE MUÑOZ COQUINCHE

Lima - Perú
Año 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**GUERRA RODRIGUEZ JAQUELINE EDITH
- NICOLE ANTOINETTE MUÑOZ COQUIN
CHE.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

13545 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

101 Pages

FECHA DE ENTREGA

Feb 24, 2024 9:31 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

67962 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.7MB

FECHA DEL INFORME

Feb 24, 2024 9:31 PM GMT-5

● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación CREAKIT se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver las limitaciones que tienen los niños en el desarrollo de su personalidad debido a la presencia de estereotipos en su entorno, teniendo como población beneficiaria a niños de 3 a 7 años.

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 brindar experiencias lúdicas que fomenten un desarrollo intra e interpersonal, que les permitan a los niños pensar de forma independiente y expresar su creatividad, se trata de un kit de juegos que tiene dos formas distintas, una es en físico el cual consiste en una casita de madera, un muñeco de tela y pinturas y plumones, el objetivo de esta versión en físico es que los niños tienen la total libertad de personalizar al muñeco así como la casita de mader, con esto queremos que los niños tengan una actividad en la que no tienen muchas reglas que seguir y no comprenden, en esta parte de la actividad ellos tienen la posibilidad de pintar al muñeco expresando toda su creatividad.

Una vez hayan personalizado a este muñeco, pueden pasar con la segunda actividad en el modo virtual de esta solución, esto consiste en una app. Dentro del empaque del kit encontrarán un código que dará acceso a la app, una vez dentro de esta, los niños podrán escanear su propio diseño y decidirán la personalidad de su personaje mediante unas preguntas que el aplicativo le hará. Este aplicativo ofrece una variedad de actividades, como la creación de su propio cuento, rompecabezas, actividades de dibujo y mini juegos de aventura, buscando que los niños tengan momentos de aprendizaje y desarrollo a través de actividades que les permitan expresar su propio mundo y tomar decisiones lo

cual son factores importantes en el desarrollo de personalidad. A su vez mediante el juego, aprenderán los diferentes tipos de roles que pueden tener tanto hombres cómo mujeres por igual, ya que dentro de las actividades del aplicativo tendrán diferentes ejemplos que normalicen situaciones marcadas por estereotipos en nuestra sociedad.

Este proyecto cumple con el triple balance, teniendo un impacto social al brindar herramientas para el desarrollo de los niños que aportará positivamente en sus relaciones inter e intra personales, en lo ambiental tenemos un packaging eco amigable hecho de cartón y un muñeco de retazos de tela reutilizada. Y, finalmente, en lo económico, ya que esta propuesta permite generar ingresos a quienes colaboren en ella, dando oportunidades laborales.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) de baja fidelidad que consistían en una imagen de nuestro personaje en blanco impresa en una hoja bond para que los niños puedan personalizarlo con sus colores o plumones y también se le realizaron preguntas sobre este personaje como nombre, edad, actividad favorita y profesión deseada, lo cual nos ayudó a observar la presencia o no de ciertos estereotipos copiados de su entorno. Además, se realizó un prototipo de una actividad del aplicativo que consistió en unos slides con hipervínculos de un cuento donde el niño podía interactuar y elegir cómo continuar con la historia y también tenía la libertad de crear el final de la misma guiándose de una imagen. Estos prototipos fueron testeados en 10 niños de entre 3 a 7 años y se utilizó una guía de observación donde evaluamos las respuestas que tenían hacia ciertas actividades y recolectamos sus opiniones, los principales hallazgos encontrados fueron:

1. Los niños estuvieron atentos y entendieron las instrucciones de las actividades.
2. Les gusta comentar y responder activamente preguntas en relación a las actividades, expresando su creatividad e imaginación en todo momento.
3. La mayoría crea personajes o situaciones en base a su entorno o sí mismos.
4. Con respecto a la creación de cuentos, disfrutaban poder tomar decisiones y ver los resultados de estas.
5. La mayoría eligió cómo actividad favorita alguna relacionada con pintar y dibujar.

Se concluye que la solución propuesta sí permite que los usuarios, expresen su creatividad libremente y que tomen sus propias decisiones, lo que ayuda a mejorar su confianza y seguridad, aspectos muy importantes dentro del desarrollo de su personalidad, confirmando que este producto si aporta

positivamente en este proceso de crecimiento del niño y, se recomienda que para el mejoramiento continuo de la solución se testeen las actividades dentro del aplicativo ya que los gustos de los niños cambian con el tiempo debido al contexto en el que estén, por ello para que esta solución siga teniendo un impacto positivo en su desarrollo es necesario comprobar que las actividades sean de su agrado y cumpla con la finalidad de que ellos puedan tomar sus propias decisiones y expresar su creatividad en todo momento de interacción con el Creakit.