

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



:

**'Quokka'**

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

**AUTOR(ES):**

**ANA MARISOL HUANGAL PALACIOS**

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

**OSCAR PATRICIO SILVA RIVERA**

Lima - Perú  
Año 2022

## NOMBRE DEL TRABAJO

HUANGAL PALACIOS ANA MARISOL -  
SILVA RIVERA OSCAR PATRICIO.pdf

RECUENTO DE  
PALABRAS

26190 Words

## RECUENTO DE CARACTERES

135707 Characters

RECUENTO DE  
PÁGINAS

114 Pages

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

8.7MB

## FECHA DE ENTREGA

Feb 14, 2024 7:18 PM GMT-5

## FECHA DEL INFORME

Feb 14, 2024 7:22 PM GMT-5

● 21% de similitud general

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

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación 'Quokka': Stand de ambientes interactivos se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Busca disminuir y resolver los problemas de ansiedad producidos por diferentes situaciones cotidianas. teniendo como población beneficiaria a los jóvenes universitarios de instituciones privadas de Lima Metropolitana.

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 disminuir los niveles de ansiedad y estrés de forma dinámica, apoyados por tecnología sensorial de forma entretenida y dinámica. Consiste en espacios interactivos que facilitan una alternativa de escape a cada individuo, estabilizando, tranquilizando o estimulando motivacionalmente sus emociones.

Para la experimentación se diseñó un prototipo 3D, para así mostrar el recorrido y las características que el espacio presenta. Esto ayudó a validar la propuesta, mostrando resultados satisfactorios por parte del público objetivo, tanto como comentarios positivos respecto al diseño, como también creer que la propuesta les ayudaría a reducir sus problemas momentáneamente.

Se concluye que la solución propuesta es viable y efectiva, ya que logró atraer la atención de forma positiva, generando incluso una fuerte expectativa por el producto final. Razón por la cual, se recomienda a futuros investigadores ahondar más en el tema y así beneficiar a los jóvenes y ayudar a superar sus problemas.