

ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC



“PUNTO & COMA”

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

AUTOR(ES):

GIULIANNA NISHIJIMA YUPANQUI

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

MARIA DEL PILAR MARTINEZ PAREDES

Lima - Perú

Año 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

NISHIJIMA YPANQUI GIULIANNA - MARTINEZ PAREDES MARIA DEL PILAR.pdf

RECUENTO DE PALABRAS

22793 Words

RECUENTO DE CARACTERES

114188 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

174 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

8.3MB

FECHA DE ENTREGA

Feb 14, 2024 7:18 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 14, 2024 7:20 PM GMT-5**● 9% 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
- 4% 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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Punto & Coma” se plantea como una posible solución para la problemática que es la depresión en niños de 6 a 10 años en Lima Metropolitana. El siguiente proyecto fue desarrollado alrededor de la ODS número 3, Salud y Bienestar. Tiene como propósito presentar una solución a un problema complejo como la depresión infantil de una manera didáctica y simple, así como también generar una red de apoyo entre padres que estén buscando aprender acerca de cómo la inteligencia emocional y los lazos familiares pueden ayudar a los niños a prevenir un cuadro depresivo en el futuro. “Punto & Coma - Padres en Reconstrucción” beneficia tanto a padres como a niños, ya que los padres podrán aprender información valiosa acerca de la crianza responsable y la inteligencia emocional, esto beneficiará a los niños ya que podrán obtener una crianza positiva.

Para poner en marcha este proyecto, iniciamos con una investigación completa de la problemática siguiendo la metodología del Design Thinking para tomar como centro a nuestro público objetivo. Esta herramienta tiene como objetivo la colaboración y el pensamiento visual, para poder diseñar arquetipos, y validar a nuestros usuarios. Esto con el propósito de conocer el contexto del mercado y de nuestro público para poder ofrecerles la solución más atractiva y funcional frente al problema planteado. Fueron utilizadas otras herramientas como el canvas de modelo de negocio que permite observar la sostenibilidad y viabilidad de la propuesta planteada, entre otras que serán detalladas en este documento.

Para entender mejor el panorama entrevistamos a la psicóloga Katia Caravedo, según ella todo se remonta a la infancia. Si uno no desarrolla una buena inteligencia y manejo emocional en su niñez es muy propenso a padecer algún cuadro depresivo durante el crecimiento el cual tiene el riesgo de condicionar a una persona a tener episodios depresivos a lo largo de su vida porque durante la infancia el cerebro absorbe información y la guarda. Además, ella nos reafirmó que si es posible prevenir la depresión desarrollando una buena inteligencia emocional durante la infancia y también nos contó según su percepción profesional de que los padres de ahora se preocupan más sobre cómo ejercer una mejor crianza.

El resultado de nuestra investigación y nuestra propuesta innovadora es la creación de una comunidad virtual para padres llamada “Punto & Coma - Padres en Reconstrucción”. Esta comunidad virtual, busca formar una red de padres de familia que estén buscando hacer un cambio y aprender acerca de la crianza responsable, para poder criar a sus hijos de la mejor manera. Esta red de padres tiene como raíz una comunidad virtual

donde los padres podrán obtener y compartir información relevante, recibir ayuda de especialistas y participar de actividades didácticas donde podrán fortalecer los lazos con sus hijos. La idea surge tras entender la necesidad e importancia de la inteligencia emocional en los padres para prevenir episodios de depresión infantil en sus hijos y así prevenir que estos empeoren con el tiempo. Analizando el sector y al público objetivo nos dimos cuenta que había una oportunidad de crecimiento, ya que, los padres y futuros padres de esta generación le dan una importancia mayor a la salud mental y por efecto a ser mejores padres.

“Punto y Coma - Padres en Reconstrucción” tendrá como producto un juego “Las piezas de un hogar” y es un juego de armado dirigido a niños de 6 a 10 años. El juego consiste en que padres e hijos armen una casa de juguete juntos y mientras lo hacen estas piezas les enseñaran varios conceptos claves para mantener un buen hogar a través de conceptos que estarán escritos en las piezas de ensamble que la componen. Por ejemplo los conceptos de comunicación y comprensión, los cuáles vendrán acompañados de unas tarjetas dónde estarán explicados estos conceptos a profundidad para que los padres también refresquen sus conocimientos en ello. La idea detrás de este sistema es que los niños puedan entender que sin estas piezas cruciales la casa no se mantiene estable, se cae, tal como ocurriría en un hogar además de servir como recordatorio a los padres para mantener estos conceptos presentes.

Para la validación de nuestro proyecto implementamos dos talleres generativos los cuáles dieron resultados positivos. Logramos concluir que los padres tienen la necesidad de pertenecer a una comunidad donde puedan conversar de temas complejos sin sentirse juzgados, además de obtener consejos de otros padres que han pasado por situaciones similares, ofreciendo nuevos puntos de vista a problemas cercanos. Se reflejó el interés por la propuesta de valor, el juego planteado y las ganas de pertenecer a una comunidad donde se apoyen entre padres en el proceso de crianza de sus hijos. Consideran la comunidad como una herramienta beneficiosa para aprender acerca de temas nuevos y para obtener acompañamiento de otros padres.

Con estos resultados podemos concluir que, se logró fomentar la enseñanza de inteligencia emocional para el bienestar de los niños como herramienta de prevención de la depresión infantil. Se logró motivar a los padres a formar parte de nuestra propuesta de comunidad a través de Whatsapp por la experiencia de interacción y la respuesta rápida y finalmente los padres se mostraron interesados en nuestro producto, les gusto mucho la idea de pasar tiempo con sus hijos y que estos logren un aprendizaje para desarrollar su inteligencia emocional.

Dentro de nuestros planes a futuro queremos hacer crecer nuestra comunidad con un foro integrado en una plataforma web y tener más ingresos mediante publicidad en la página, también planeamos lanzar otros juegos cada 3 meses diseñándolos con el

mismo propósito y visión pero con diferentes enfoques, modelos y niveles de dificultad para ofrecer cosas nuevas a nuestros clientes y por último invertir en equipos de producción para bajar el costo de la realización de piezas de un producto.