

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



RECREA

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

AUTOR:

SHARON HUISARAIME CABRERA

(0009-0004-3671-4790)

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

AUTOR:

ANDREA DEL ROSARIO GONZALES BRIONES

(0009-0006-8514-2949)

Lima - Perú

2023

● 8% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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	tesis.ucsm.edu.pe Internet	<1%
3	repositorio.espe.edu.ec Internet	<1%
4	Azabache, Andy Joe Suarez. "Modelo Prolab: Empleatedisc, una Propu... Publication	<1%
5	Tello, Carolina Arévalo Yarlequé, Miriam Gissella Carrasco Cruz, Os... Publication	<1%
6	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
7	UTEC Universidad de Ingenieria & Tecnologia on 2023-11-09 Submitted works	<1%
8	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%

9	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
10	issuu.com Internet	<1%
11	Universidad Nacional Mayor de San Marcos on 2022-10-31 Submitted works	<1%
12	congreso.gob.pe Internet	<1%
13	hdl.handle.net Internet	<1%
14	web.wpi.edu Internet	<1%
15	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-09 Submitted works	<1%
16	mindmeister.com Internet	<1%
17	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
18	Universidad Autonoma de Chile on 2021-12-13 Submitted works	<1%
19	cinve.org.uy Internet	<1%
20	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%

21	redpsicogerontologia.net Internet	<1%
22	National University College - Online on 2023-11-26 Submitted works	<1%
23	repositorio.unab.edu.pe Internet	<1%
24	cnp.fr Internet	<1%
25	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-02-15 Submitted works	<1%
26	ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
27	juridicacolombiana.com Internet	<1%
28	blog.cheapism.com Internet	<1%
29	aiosfp.org Internet	<1%
30	dcne.ugto.mx Internet	<1%
31	entremilpas.com Internet	<1%
32	gometro.net Internet	<1%

33	neefusa.org Internet	<1%
34	sinembargo.mx Internet	<1%
35	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ... Crossref	<1%
36	Universidad Autonoma de Chile on 2022-07-21 Submitted works	<1%
37	cmplima.org.pe Internet	<1%
38	doaj.org Internet	<1%
39	grupotmm.com Internet	<1%
40	ifwea.org Internet	<1%
41	revistas.juanncorpas.edu.co Internet	<1%
42	uniminuto-dspace.scimago.es Internet	<1%
43	Fernandez Escobar, Renzo Andres. "Consolidacion del Pilotaje en Inno... Publication	<1%
44	Encinas Carranza, Percy. "Analisis de la politica del adulto mayor en la ... Publication	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Recrea 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 y busca resolver la integración social siendo agentes portadores de valor, teniendo como población beneficiaria al adulto mayor de 60 a 79 años en 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 un nuevo centro recreativo de capacitación y empoderar económicamente al adulto mayor que ayudará al desarrollo de los adultos mayores que tienen que alcanzar autonomía con sus propias habilidades para evitar el aislamiento y abandono. A la vez buscar mejorar la integración social siendo agentes portadores de valor. Se trata de un centro que será más moderno y actualizado que los modelos que ya existen porque contará con una movilidad, un día de prueba, talleres innovadores, centro de tecnología y aparte servicios para el adulto mayor. Se busca ser un espacio moderno e iguales en los distritos que sea permitido el proyecto.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) Taller de tecnología y Taller de empoderamiento para recibir una charla de cómo el adulto mayor se puede empoderar para mejorar la integración. Se realizó una pequeña capacitación de tecnología con dos jóvenes

de 22 años, enseñándoles a usar el celular y una laptop. Al culminar los dos talleres se les hicieron preguntas de satisfacción y todos respondieron con confirmación de que les atrae el proyecto y les interesa saber más.

Se concluye que la solución propuesta es muy importante, ya que la creación de un centro recreativo y de capacitación para la inclusión del adulto mayor por varias razones. Los talleres realizados nos enseñaron que hay adultos mayores que si les gustaría aprender más sobre talleres como tecnología y empoderamiento, consideran que es muy importante para su vida diaria y nadie les ha enseñado debidamente. Se recomienda un seguimiento a la satisfacción de los nuevos usuarios para poder seguir creciendo como Recrea a más lugares.