

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



NUNA volver a sentirse bien

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

AUTOR(ES):

JOSELLYN KARINA CERVERA CASTILLO

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Diseño y
Gestión de Moda

FRANCESCA CRISTINA DEZA

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Comunicación Audiovisual

SEBASTIAN JOFRE TIRADO MELENDEZ

Lima - Perú

Año 2022

● 9% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% 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	3%
2	gob.pe Internet	<1%
3	coursehero.com Internet	<1%
4	blog.formaciongerencial.com Internet	<1%
5	ipd.gob.pe Internet	<1%
6	hdl.handle.net Internet	<1%
7	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
8	wcmssec4.unicef.org Internet	<1%

9	observatorio.campus-virtual.org Internet	<1%
10	Ana G. Méndez University on 2023-07-29 Submitted works	<1%
11	docplayer.es Internet	<1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
13	Zionsville Community School District on 2023-11-18 Submitted works	<1%
14	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2023-03-10 Submitted works	<1%
15	es.readkong.com Internet	<1%
16	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
17	Universidad de Málaga - Tii on 2021-09-25 Submitted works	<1%
18	CONACYT on 2019-01-16 Submitted works	<1%
19	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-12-05 Submitted works	<1%
20	Universidad TecMilenio on 2024-01-22 Submitted works	<1%

21	mol2net-09.sciforum.net Internet	<1%
22	Johan, Wilson Beatriz, Edisa Angélica, Melissa Katherine, Anell. "M... Publication	<1%
23	de.slideshare.net Internet	<1%
24	terapiabrevepuebla.com Internet	<1%
25	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-09-20 Submitted works	<1%
26	asodoble1.wixsite.com Internet	<1%
27	repositorio.urp.edu.pe Internet	<1%
28	Markham College on 2021-10-12 Submitted works	<1%
29	fdocuments.es Internet	<1%
30	blackbusinessink.com Internet	<1%
31	Malpazo, Yhon Charly Deudor Huaco, Hugo Elmer Hernández Müller, ... Publication	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Nuna, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud, bienestar social y la actividad económica. De salud humana, asistencia social para así poder buscar reducir el estrés y ansiedad en jóvenes de 25 a 30 años que estudian y/o trabajan presencialmente en la ciudad de Lima metropolitana, teniendo como población beneficiaria a los dichos mismos jóvenes adultos de 25-30 años, también están las empresas, terapeutas y docentes de universidades e institutos.

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 espacio físico en el que se desarrollarán tres tipos de talleres terapéuticos especializados e innovadores, los cuales prometen reducir el estrés y ansiedad laboral en los jóvenes que trabajan y/o estudian la mayor parte del día y por consecuencia, potenciar sus niveles de productividad y rendimiento, sin salir de sus centros laborales o académicos por lo que no va a invertir tiempo ni dinero para lograr su propio bienestar mental.

Contamos con tres tipos de talleres:

El primer taller es de clown, esta técnica es conocida como un método para revelar la verdadera naturaleza cómica de una persona, al ir más allá de su realidad existencial y exagerar sus características físicas o psicológicas para canalizar diversas emociones.

El segundo taller es de musicoterapia, es una práctica científica que conecta el arte y la salud y amplía el conocimiento en el campo de la expresión. Cuando hablamos de arte pensamos en la música como un lenguaje, una estructura estable con una organización discursiva. En esta estructura, voz, cuerpo y movimiento juntos constituyen un sujeto que genera y despliega su mundo interior.

El tercer taller es de realidad virtual, la realidad virtual tiene como objetivo reflejar la realidad y crear un mundo que sea a la vez inmersivo e interactivo.

Dado que nuestro cerebro recibe estímulos mediante nuestros ojos, tanto reales como artificiales, que producen una representación mental en 3D. Asimismo, si se adiciona información auditiva tendrá como resultado una sensación de sonido envolvente espacial que transportará al usuario a nuevas experiencias.

En el triple balance, lo inducimos también como parte visual en nuestro logo con 3 hojas de una planta, que a la vez refleja nuestros 3 talleres terapéuticos; en el balance económico siendo un modelo de negocio con un alcance para todo tipo de empresas, en la parte social siendo un proyecto que abarca a un problema actual, se descubrió que un 86.3% de los participantes presentan un nivel de estrés moderado, seguido de un nivel profundo de 11.4% y un nivel leve con 2.4%, en lo medio ambiental, utilizando productos reutilizados dándole así un nuevo valor a nuestro proyecto.

Principalmente se utilizarán los canales digitales, en primer lugar, la ejecución del proyecto estará desplegada en redes sociales como instagram, facebook y youtube y tik tok para dar a conocer la marca y el servicio. En segundo lugar, haremos campañas de branding vía mailing, a través de nuestro correo corporativo, incluiremos carta de presentación (pdf) dirigida a los representantes gerenciales y áreas de recursos humanos de empresas públicas y privadas, las cuales tienen la característica de velar por el bienestar de sus colaboradores. Que por lo general tienen reconocimientos en cuánto a cultura organizacional o la distinción de "great place to work".

Para la experimentación se diseñaron 3 modelos de prototipos que se realizaron en el sketchup, que es un programa de realidad virtual 3D. Creando así una simulación de 3 espacios, de nuestros 3 talleres.

Teniendo en cuenta que el mínimo de un aula es de 30m², de tal modo nuestro espacio es de 7 m de largo y 7 m de ancho dando un total de 49m².

En el primer espacio de taller de clown, contamos con un espacio donde cada actividad cuenta con 5 personas más el terapeuta.

En el segundo espacio de taller de musicoterapia, contamos con un espacio donde cada actividad cuenta con 5 personas más el terapeuta encargado de la sesión, donde llevaremos material didáctico para la sesión.

Y en el tercer espacio del taller de realidad virtual, contamos con un área donde cada actividad cuenta con 5 personas y se podrán separar con un biombo para poder aprovechar el aula.

Los materiales a utilizar solo serán los lentes de realidad virtual VR.

Se concluye que la solución propuesta, de los talleres terapéuticos especializados para reducir el estrés y ansiedad en jóvenes de 25 a 30 años que estudian y/o trabajan presencialmente en la ciudad de lima metropolitana. (año 2022) se genera por la presión de cumplir con una rutina y objetivos diarios, el internet y las redes sociales, afectan a un nivel personal a los jóvenes, generando una competitividad constante por eso se recomienda la participación y un acercamiento físico a través de actividades que hemos logrado crear para mejorar la relación emocional y salud mental que se ajusta a las necesidades de nuestros potenciales usuarios y cumple con la propuesta de valor.