

**ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO  
TOULOUSE LAUTREC**

**TOULOUSE  
LAUTREC**

**JUEGO DE MESA PETS KINGDOM**

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

**AUTORES:**

**Katya Mercedes Cabrejos Ysla**  
(ORCID: 0000-0001-7580-1863)

**Mía Ximena Salazar Quicaño**  
(ORCID: 0000-0001-5061-1537)

Lima - Perú  
**2021**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación Pets Kingdom, 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 el maltrato animal doméstico promoviendo una crianza responsable teniendo como población beneficiaria a niños de 6 a 10 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 que los niños estén preparados para la sociedad, para conseguirlo, buscamos fortalecer el lazo afectivo entre mascotas y niños, mediante la enseñanza de crianza responsable, ya que está comprobado que esta relación impulsa su desarrollo psicosocial y emocional. Además de fomentar el respeto y calidad de vida de las mascotas para que la relación dueño-mascota sea mejor y más gratificante, se trata de un juego de mesa didáctico llamado PetsKingdom, la cual se clasifica como juego de azar, con cierta estrategia y una dosis educativa. La dinámica del juego se basa en un parque (Reino de mascotas) infestado de pulgas. En el cual los participantes que estarán representados dentro del tablero por perros y gatos de acuerdo a elección del jugador, mientras avanzan tendrán que evadir las diversas trampas y lograr vencerlas. El que llegue primero a la torre central de control de pulgas se convertirá en el rey del parque y el más responsable del grupo. El tablero está compuesto por material liner, mientras que los personajes están realizados en polímeros compostables impresos en 3D. Todos los participantes se convierten en un equipo. Deben designar a un jugador como la mascota líder y a otro jugador como el segundo al mando. La mascota líder se encargará de leer las tarjetas y distribuir las pulgas. El segundo al mando se encargará de leer las tarjetas al líder además de darle sus pulgas, cuando este caiga en casillas de colores. Se puede “destronar” a un jugador si es que otro participante llegase a caer en una casilla que está ocupada por otro jugador, deberán cambiar de posición y se completa la acción de destronar.

Dentro del recorrido del tablero, en su camino habrá hexágonos de color, en la cual, si llegasen a caer en uno de ellos, deberán de tomar una carta del color

correspondiente y dársela al líder para que la lea. Así mismo, será devuelta y colocada debajo del mazo de cartas.

Cada color está dividido en tres categorías: buena suerte, que estará representada por el color amarillo. Esta categoría siempre favorecerá a los jugadores, desde regalar antipulgas hasta avanzar casillas corriendo. La segunda categoría es mala suerte, que se identifica con el color morado y finalmente la categoría trivía que será de color celeste en donde encontrarán preguntas rápidas sobre el cuidado de mascotas y si responden correctamente deben de avanzar de nuevo el número de casillas que sacaron en el dado, si responden mal la trivía, se le subirán 5 pulgas al jugador. Además, habrá un hexágono color gris que significa que el participante se infesta de pulgas, luego de esto, deberá de retroceder a la veterinaria más cercana.

Para completar la dinámica de las casillas de colores, existen también las cartas de pulgas, estas ayudarán a los jugadores a llevar la cuenta de cuántas pulgas se les van subiendo. Si un jugador llegase a la cantidad máxima de 55 pulgas o más, deberá retroceder de inmediato a una veterinaria más cercana, debido a una infestación de pulgas, esto hará que pierda un turno.

PetsKingdom cumple con el triple balance, ya que el 100% de sus materiales son reciclables, además, fomenta una mayor responsabilidad y conciencia en las personas sobre el cuidado de los animales generando un gran impacto en la sociedad. Finalmente, el precio de venta se encuentra dentro del rango aceptado por el público y un porcentaje de las ganancias serán donadas a albergues de animales.

Para la experimentación se diseñaron cuatro prototipos del juego de mesa didáctico. La caja se presenta en forma de una huella canina, utilizamos elementos gráficos para asemejar las almohadillas como ventanas, de las cuales se asoman mascotas, aquí priorizamos el color amarillo para hacerlo llamativo y alegre, en el prototipo se encuentran quince tarjetas por cada una de las tres categorías (mala suerte, buena suerte y trivía) además de un total de 66 tarjetas de pulgas, cada una de estas tarjetas representan cinco pulgas. El tablero consta de ambientación (áreas verdes asemejando un parque), recorrido hacia el centro (con casillas libres y algunas de colores) y veterinarias (donde los personajes deberán tratarse las infestaciones de pulgas). Dentro de las pruebas realizadas con el público, se descubrió que jugar con un solo dado resultaba muy lento, al implementar dos dados en cada tablero la dinámica y emoción perduró hasta finalizar las partidas. También se realizó una delimitación más precisa del recorrido (mediante colores) ya que este resultaba un poco confuso debido al camino hexagonal poco común para los usuarios. La experiencia de los clientes fue en su mayoría positiva, ya que los niños se mostraron siempre muy entusiastas de volver a jugar mientras que los padres y familiares del entorno que también participaron de la validación del prototipo, se mostraron sorprendidos de los datos que se cuestionan en las tarjetas de trivía.

Se concluye que la solución propuesta “juego de mesa PetsKingdom” causa mucho impacto ya que los niños van descubriendo más acerca de sus mascotas conforme siguen en su recorrido del juego; como, por ejemplo, acerca de una buena alimentación balanceada, sus cuidados personales, vacunas, etc. para con los animales. Esos pequeños descubrimientos los ayudan a ser más

conscientes sobre el cuidado que deberían tener hacia sus mascotas o también, en el otro caso, les ayuda a prepararse para cuando tengan una mascota bajo su responsabilidad, en cierto grado, por primera vez. Además, esto no solo educa al infante, sino también al adulto y otros miembros del juego a ser más conscientes y/o desmentir ciertos mitos o verdades declaradas por la sociedad sobre sus amigos más leales y se recomienda producir una mayor cantidad de juegos PetsKingdom e ir logrando un mayor comercio en tiendas para que pueda estar al alcance de todo el público objetivo, también poder ir evolucionando con respecto a la información que brindamos.

### **Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)**

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

### **Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación**

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios