

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC

**TOULOUSE
LAUTREC**

MOTIVA PERU

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

AUTORES:

RAFAEL ALDAIR LAURA ORELLANO

(CÒDIGO ORCID: 0000-0002-1763-956X)

SEBASTIAN LUCAS GUERRA MELGAR

(CÒDIGO ORCID: 0000-0003-1791-0441)

Asesor

CARLOS MEDRANO MALDONADO

Lima-Perú

Septiembre 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**P_INNOV-GUERRA SEBASTIAN-MOTIVA
PERU.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

11192 Words

RECUENTO DE CARACTERES

59998 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

127 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

15.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 12, 2024 10:33 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 12, 2024 10:38 AM GMT-5**● 15% de similitud general**

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

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% 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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación "MOTIVA PERÚ", se propone en un entorno de un sector importante de producción importante de competencia manufacturera, con la intención de solucionar la carencia de motivación y falta de disposición de los educandos en cuanto a las clases dictadas en sus escuelas teniendo como población beneficiaria a alumnos de 4to y 5to de secundaria que se encuentran estudiando en colegios nacionales del distrito de Lima y que tienen entre 14 y 18 años.

La metodología utilizada fue la de Design Thinking, puesto que es una herramienta que prioriza al usuario, también se utilizó el Lean Startup para estimular la activación de resultados, estas herramientas son importantes para el desarrollo colaborativo y el pensamiento visual. También la técnica de persona que sirve para elaborar arquetipo y validar usuarios, otro es el mapa de actores, que es importante para conocer el entorno y el mercado, el mapa de trayectoria que ayuda a diseñar la dinámica de la propuesta, el canvas para afianzar la idea innovadora, entre otras herramientas que se detallan en el presente trabajo.

El recurso innovador que se presenta como idea de valor radica en renovar las categorías de atención de concentración de aprendizaje de los estudiantes en las escuelas, con la intención de poder mejorar el bajo rendimiento y de esta manera elevar el desarrollo integral del educando. El servicio que se ofrece radica en un módulo que se puede armar y desarmar de forma cuadrada con medidas de 7x7 donde en la parte interna se podrán visualizar películas vinculados con el aspecto educativo, haciendo uso de herramientas tecnológicas y hologramas.

Para la experimentación, se diseñó un prototipo del módulo en Sketch Up en donde se mostró a detalle la forma, tamaño e imágenes que se propone en el diseño final. El prototipo se exhibió de forma digital haciendo uso de la herramienta zoom, fueron 5 alumnos quienes tuvieron la oportunidad de apreciar y observar a detalle todas las características y funcionamiento del módulo. Los alumnos manifestaron que la propuesta es una idea interesante e innovadora y que, si aportará a su motivación e interés por asistir a clases y, por ende, a querer aprender.

Finalmente se puede finalizar diciendo que el presente proyecto de investigación, ataca los problemas evidenciados por los alumnos. La propuesta no solo se limita

a mejorar la pasión por el estudio o aprendizaje, si no también, motivará el desarrollo personal de los alumnos.