

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



TOMORROW GAMERS

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

AUTOR:

ANDREA AURORA NATALIE HINOSTROZA AGUILAR

(<https://orcid.org/0009-0006-3550-4323>)

Asesor

PAOLA SANCHEZ MENDOZA

(<https://orcid.org/0000-0003-3451-8310>)

Lima - Perú
2024

NOMBRE DEL TRABAJO

**TOMORROW GAMERS - P_INNOV - ANDR
EA AURORA NATALIE HINOSTROZA AGU
ILAR.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

5331 Words

RECUENTO DE CARACTERES

29915 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

280 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

21.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 10, 2024 12:11 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 10, 2024 12:18 PM GMT-5**● 3% de similitud general**

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

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% 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
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El siguiente proyecto de innovación está basado en una propuesta para visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamer, mediante una plataforma digital educativa B-learning llamada "TOMORROW GAMERS".

La plataforma "TOMORROW GAMERS" soluciona un área estratégica de desarrollo en el Perú, igualdad de género, ya que las videojugadoras sufren actualmente de innumerables casos de violencia verbal, acoso, discriminación, etc, en el ámbito digital. En este proyecto la industria en la que se está enfocando son los videojuegos, debido a la gran cantidad de casos detectados de cyberbullying o ciberacoso, por mencionar algunos, contra las videojugadoras de juegos en línea; siendo estas menospreciadas por cuestión de su género, teniendo como resultado la pérdida de autoestima y severos cuadros de depresión.

Por tal motivo, a través de la actividad económica de la enseñanza, se ha planteado el desarrollo de una plataforma digital educativa B-learning; usando este medio el alumno podrá aprender tanto de manera virtual como presencial acerca de la industria de los videojuegos, desde clases como programación hasta webinars dictados por creadores de contenido. La meta es usar la educación como guía para la formación de una nueva comunidad gamer más igualitaria y tolerante, conformada por estudiantes de la siguiente generación interesados en el mundo de los videojuegos. Actualmente, la importancia de abordar esta problemática es urgente por el hecho de que los problemas que ocurrían en el ámbito presencial se han trasladado al digital, el cual a día de hoy influye mucho en la personalidad de las personas y en la sociedad.

La metodología aplicada para el desarrollo del proyecto es Toulouse Thinking, la cual por medio de un enfoque novedoso se elaboró la propuesta gracias a 4 etapas: Investigar, idear, desarrollar y transferir. Las cuales permitieron mediante aproximaciones sucesivas llegar a la respuesta, en este caso herramienta o medio, por el cual se podrá inculcar valores a los jóvenes para su desenvolvimiento en el mundo digital.

Las herramientas utilizadas para el desarrollo del proyecto son las siguientes: El mapa del problema para analizar el contexto actual del mismo; el mapa de actores para identificar a los participantes alrededor del tema; un plan de investigación basado en pruebas de usabilidad enfocado en nuestro público objetivo, junto con encuestas, entrevistas virtuales y de campo; que ayudarán a la formación de un arquetipo y reto de diseño, el cual guíe y ayude a combatir la problemática planteada.

De esa manera, la propuesta de valor surge gracias a un concepto establecido como lo es la igualdad, la cual en palabras generales se refiere al trato por igual de las personas; y a la visión generalizada que se tiene de los videojuegos, los cuales dejaron de ser una simple actividad de ocio y la diversidad de personas que pueden acceder a ellos también ha crecido exponencialmente. De este modo, el servicio educativo que se ofrece a través de la plataforma "TOMORROW GAMERS" es de alto valor. Dado que se quiere instruir en los alumnos los conocimientos y herramientas necesarias para la creación de videojuegos; sea en diseño, animación o programación; se quiere que el alumno o alumna desenvuelva su potencial creativo para desarrollar algo innovador en el medio.

Haciendo uso de la plataforma el alumno podrá acceder a dos métodos de pago, el modo gratuito el cual brinda acceso a 3 clases, dará un vistazo de los conocimientos que se quiere enseñar a los estudiantes y los valores que se quieren inculcar. En cambio, si se cambia a un modo de pago, el alumno tendrá acceso a las 7 clases, más añadidos de personalización para que el alumno pueda crear su perfil en base a sus preferencias, acceso al podcast donde se hablarán temas de interés, zona de comentarios y webinars dirigidos por expertos en la industria. Cabe mencionar, que un aspecto a organizar todavía son las clases presenciales, con el fin de aplicar de la manera correcta el sistema educativo B-learning, tanto clases virtuales como presenciales complementándose la una con la otra.

Prosiguiendo, lo que permitió la elaboración de esta propuesta fue la validación de la plataforma y sus características; gracias a las entrevistas de campo, entrevistas virtuales y talleres generativos en línea hacia nuestro público objetivo, videojugadores del género masculino y femenino que tienen interés en la carrera de videojuegos o creador de contenido. Con la ayuda de las entrevistas tanto de campo como personalizadas, se supo la percepción que tienen varias personas sobre los videojuegos, contándonos sus anécdotas, dialogando acerca de la presencia de la mujer en los videojuegos, y sus reacciones y opiniones al experimentar personalmente o no la problemática. Además de eso, se obtuvieron posibles soluciones al problema por parte de los entrevistados, pero se puede afirmar que la mayoría, por no decir todos, vieron con visto bueno una plataforma educativa enfocada en el rubro de los videojuegos y sus características afines.

Los talleres generativos por su parte, permitieron obtener hallazgos muy relevantes gracias a la exposición del prototipo de la plataforma a modo de mock-up. Se les planteó la problemática a resolver y el medio por el cual obtener la solución, mostrándoles así el diseño de la plataforma y cómo sería su interacción dentro de esta. Las respuestas obtenidas fueron muy positivas y los consejos que se dieron por parte de los participantes se tomaron en cuenta para el desarrollo del proyecto a futuro.

Finalmente se proyecta que la combinación de una estrategia educativa sólida, enfoque en la diversidad de género y una gestión financiera efectiva asegurará la sostenibilidad a largo plazo de la presente propuesta. Dado que los buenos resultados obtenidos sugieren que la plataforma digital educativa B-learning

“TOMORROW GAMERS”, puede generar un impacto duradero en la industria y en nuestra sociedad, contribuyendo positivamente a la formación de una comunidad gamer armoniosa, y al empoderamiento y desarrollo de mujeres en el mundo gamer.