ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

TEODORO SPEAKER

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

AUTOR:
VALERIA OLENKA VILA TRUJILLO

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

AUTOR:
EDA MARIZELLA ALARCON TURIANI

Asesor
SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS
(https://orcid.org/0000-0002-1819-059X)

Lima - Perú
2024

NOMBRE DEL TRABAJO

TEODORO SPEAKER - T_INNOV - Valeria Olenka Vila Trujillo.pdf

RECUENTO DE PALABRAS

1219 Words

RECUENTO DE CARACTERES

6362 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

17 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.0MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 15, 2024 5:31 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 15, 2024 5:32 PM GMT-5

15% de similitud general

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

- 15% Base de datos de Internet
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados

Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El objetivo del proyecto de innovación TEODORO SPEAKER es apoyar la adaptación educativa de niños con transtorno del espectro autista en Lima Metropolitana y se enmarca en el área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, la actividad económica de enseñanza.

Se utilizó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para centrarse en el usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados. Estas herramientas incluyen la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica de persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapas de actores para reconocer el contexto y el mercado, mapas de trayectoria para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta, etc.

La propuesta de valor es una solución innovadora que consiste en crear un sendero con diferentes texturas y colores para calmar la emoción de los niños al pasar el recreo a clases. Estos "pisos" tendrán diferentes niveles que los niños podrán atravesar con la ayuda de un maestro.

Para la experimentación, se creó un prototipo con múltiples texturas utilizando modelos de figma, lo que permitió modelar la plataforma a través de la cual se ofrecería el servicio.

La validación se llevó a cabo a través de un taller generativo en el que participaron niños y padres de niños con trastorno del espectro autista. Después de la hora de receso, los niños pudieron experimentar el prototipo. En consecuencia, se descubrió que el uso de colores y texturas sensoriales ayudó a los niños a sentirse atraídos a interactuar con Teodoro Speaker, ya que los ayudó a mantenerse concentrados en la dinámica y a experimentar la experiencia de la vida en la plataforma, lo que fomentó su nivel de

autorregulación. Además, los niños se sintieron más motivados para comenzar a estudiar al entrar a clases.

Se llegó a la conclusión de que es esencial tener en cuenta el uso de este proceso interactivo sensorial al finalizar el tiempo de juego, ya que es allí donde los niños deben cambiar de una zona en la que pueden hacer lo que quieran a una zona en la que deben estar tranquilos y concentrados. Se aconseja que los maestros participen activamente en el proceso y verifiquen el área disponible para colocar los pisos, ya que no todos los centros educativos tienen la misma área.