

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**“ARJION”**

**AUTOR:**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en  
Publicidad y Marketing Digital

STEFANY MILAGROS BECERRA CABALLERO

<https://orcid.org/0000-0002-7639-4582>

**AUTOR:**

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

INTI DAVID HURTADO BOCANGEL

<https://orcid.org/0000-0002-8944-8690>

Lima - Perú  
Año 2021

NOMBRE DEL TRABAJO

**Hurtado Bocangel Inti David - BECERRA  
CABALLERO Stefany Milagros\_compress  
ed.pdf**

---

RECUENTO DE PALABRAS

**5613 Words**

RECUENTO DE PÁGINAS

**38 Pages**

FECHA DE ENTREGA

**Aug 15, 2024 6:28 PM GMT-5**

RECUENTO DE CARACTERES

**27413 Characters**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**11.9MB**

FECHA DEL INFORME

**Aug 15, 2024 6:29 PM GMT-5**

---

### ● 9% de similitud general

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

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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

Nuestro proyecto de innovación denominado “Arjion” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza junto con actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Buscan resolver el problema de la falta de interés de historia del Perú en los jóvenes estudiantes alrededor del país a través de un proyecto informativo y recreativo teniendo como población beneficiaria principalmente a los jóvenes y a los mismos estudiantes.

## Metodología

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.

## Justificación del problema

Los estudiantes en los colegios hoy no tienen interés por el curso de historia del Perú por una serie de factores en los que se encuentran:

- La preferencia por ocupar su tiempo en otras actividades especialmente en salir con amigos.
- El poco dinamismo en las clases por parte del profesor.
- Los profesores no motivan el aprendizaje de los estudiantes.

El que no conozcan la historia del Perú es un problema ya que además de ser un tema de cultura general que cada ciudadano debería saber, impacta directamente en decisiones cívicas que, al tener desconocimiento de la historia, no se toman con total conciencia y objetividad. Permitiendo que los acontecimientos se repitan sin lograr aprender de ellos. También por que aprender sobre historia ayuda al desarrollo de razonamiento crítico, lo cual es de

utilidad tanto para los individuos como para la sociedad como colectivo.

## Solución

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un juego de rol el cual está situado en el futuro en el que hay antagonistas que quieren alterar la historia de nuestro país cambiando sucesos claves en la línea de tiempo.

Dado esto, hay un protagonista encargado de defender la historia del Perú para que no se altere y de esta forma ir aprendiendo sobre los sucesos de la historia de nuestra nación a medida que el usuario va jugando y cumpliendo objetivos claves en el juego. Este videojuego tiene como finalidad secundaria impactar directamente en nuestros arquetipos para solucionar los problemas descritos a continuación.

## Lienzo propuesta de valor



## ARQUETIPOS

Estudiante que no le gusta ni la historia ni la clase de historia del Perú

Estudiante que ama la historia y es autodidacta pero siente que la clase es una pérdida de tiempo

Profesor que se esfuerza por que la clase sea entretenida

Padre de familia que siente que su hijo pasa mucho tiempo en la computadora/celular con sus amigos en lugar de estudiar

Para la experimentación se diseñó un prototipo a través escenas en las cuales se muestra nuestro proyecto a nivel gráfico para poder de esta manera hacer la validación con nuestro público objetivo a través de distintas herramientas. Para esta validación, realizamos encuestas compuestas de descripciones a detalle, artes desarrollados y referentes visuales, a chicos entre 13 y 17 años. Estas arrojaron resultados favorables con respecto a la propuesta de videojuego tales como:

El **85%** de los encuestados sienten que 'Arjion' los motivaría a tener más interés en el curso de historia del Perú. El **95%** de los encuestados le gusta que exista un juego que hable de la historia del Perú. Finalmente, el **81%** dijo jugaría 'Arjion' luego de conocer sobre la propuesta.

Se concluye que la solución propuesta resuelve en gran escala el problema principal de la falta de interés y motivación en los estudiantes de 4to de secundaria en el curso de historia del Perú ya que es una manera interactiva, divertida y distinta en la que podría ayudar a complementar más no reemplazar el método tradicional de enseñanza impuesto por el ministerio de educación y se recomienda seguir investigando el impacto que pueda tener en la sociedad la ignorancia o desinformación sobre la historia de nuestro país en distintas áreas sociales tales como educativa como política.