

ZEGEL IPAE
CARRERA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN DE
NEGOCIOS



EDUCA - GAME

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Administración de Negocios presentado por:

Huisa Palacios, Evelyn	SU1005576
Garcia Santos, Stefani	SU1005498
Benites Sandoval, Jorge	SU0601211

LIMA, 2020

RESUMEN

En el presente proyecto de innovación titulado Educa-Game, es un proyecto que nace a partir de la falta de metodologías en la enseñanza de los colegios particulares de Lima metropolitana, lo que ocasiona que los alumnos cuando al culminar la educación secundaria, suelen matricularse en academias pre universitario para poder reforzar lo aprendido e ingresar a alguna universidad. Nuestro proyecto aprovecha el desarrollo de nuevos modelos de negocios digitales y se utilizó la metodología de innovación business model canvas lo que ayudó a la creación de una plataforma virtual Gamificada, Técnica que promueve el aprendizaje a través de la competencia y juegos de manera divertida, apoyando a los alumnos en el reforzamiento de cursos que tengan dificultades de aprender, y a su vez trabajando con sus habilidades blandas.

La plataforma virtual en mención estará realizada por una intranet que facilitara el ingreso de los profesores y alumnos para poder realizar sus reforzamientos, el público objetivo serán los colegios de Lima metropolitana con una pensión superior a s./400 soles con un NSE A y B.

Este proyecto de innovación se realizó con el objetivo de poder brindar una enseñanza de forma divertida y autónoma, teniendo la capacidad de aprender, a partir de la creación de las condiciones específicas que lo favorezcan, apoyada en el empleo de la tecnología.

Finalmente, el presente proyecto se apoyó en encuestas a los alumnos para saber sus preferencias y encuestas a profundidad para los colegios, donde se usaron preguntas dirigidas al público objetivo con el fin de obtener información importante para la planificación del proyecto.