

**XV Portafolio de  
Iniciativa Empresarial  
2016-01**



**UNIVERSIDAD  
CONTINENTAL**

**INTEGRANTES:**

- Espinoza Soto, Estefani
- Herrera De la Cruz, Milagros Graciela
- Rosales Castillo, Cristina Elizabeth

**“Aplicación para dispositivos  
móviles que promueve el  
aprendizaje de historia  
nacional en niños del distrito  
de Huancayo”**

**Sección: AC1101**

# DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO

La aplicación “Clever Play”, es un software para dispositivos móviles que por medio de videojuegos enseña historia del Perú a los niños entre 8 a 14 años del distrito de Huancayo.

Esta aplicación funciona de la siguiente manera: Primero, el niño deberá escoger la categoría en la que desea jugar. Luego observará un video de un minuto de duración, en el cual se narra una parte importante de la historia del Perú. Seguidamente, deberá responder dos preguntas para comenzar con el videojuego, en el transcurso de este irán apareciendo muchas otras preguntas que le permitirán avanzar en este. Cada nivel del videojuego tendrá un tiempo de superación máxima de quince minutos. Finalmente, cada nivel iniciará con un video y culminará cuando el participante haya superado todos los obstáculos.

# CARACTERÍSTICAS CREATIVAS E INNOVADORAS DEL PRODUCTO

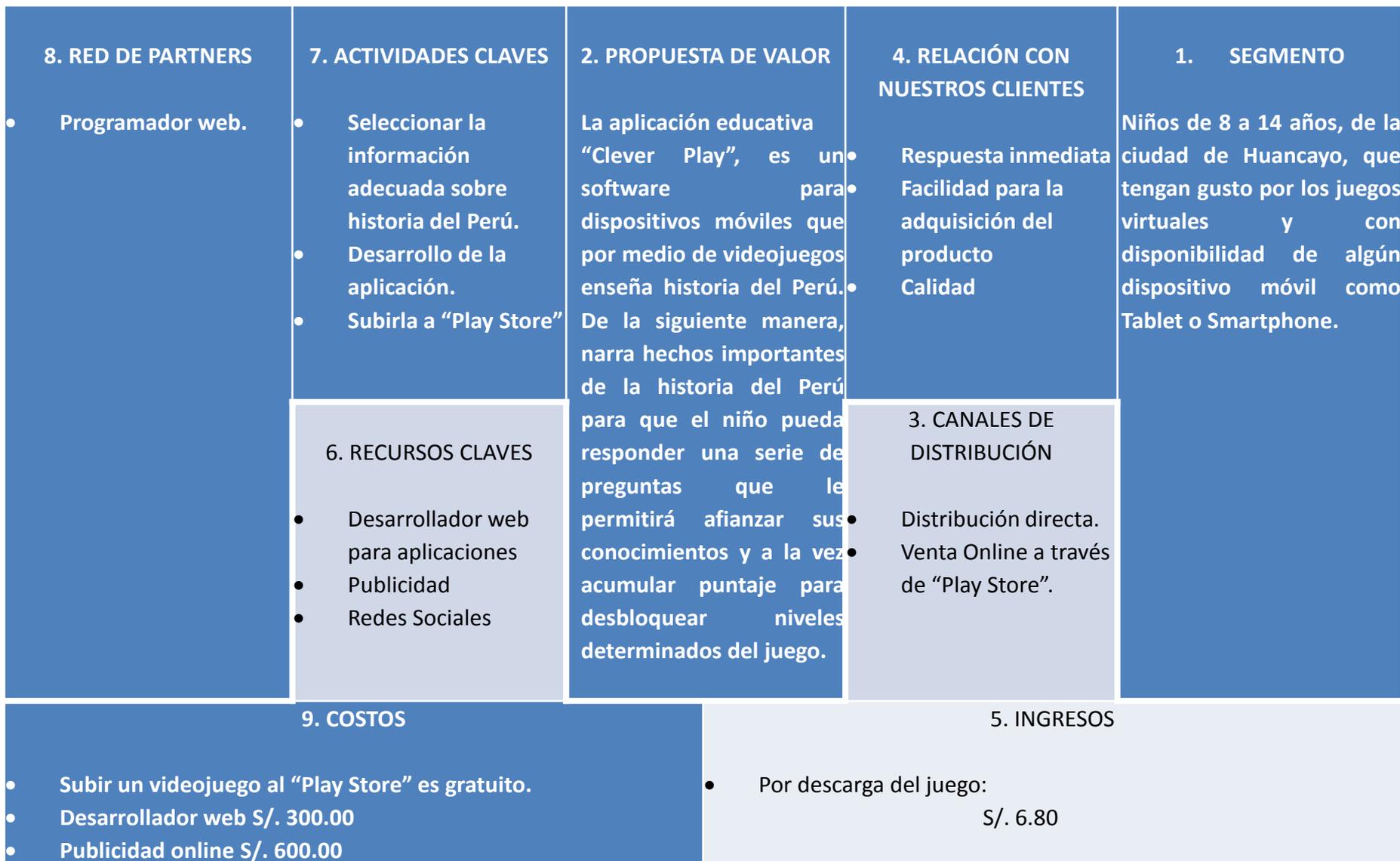
## ❖ **SCAMPER:**

- **Combinar:** Los videojuegos con el aprendizaje de historia.
- **Modificar:** Los videojuegos para que por medio de ellos se pueda aprender.
- **Eliminar:** La regla del estudio tradicional.

## ❖ **CARACTERÍSTICAS:**

- Videojuego educativo que no deja de lado la diversión.
- Accesible y fácil de adquirir.
- Temática nueva y singular.
- Posibilidad de crear tu propio avatar.

# MODELO DE NEGOCIOS CANVAS



# “Aplicación para dispositivos móviles que promueve el aprendizaje de historia nacional en niños del distrito de Huancayo”



## “Clever Play”





[www.continental.edu.pe](http://www.continental.edu.pe)