

# IV Feria Virtual de Prototipos

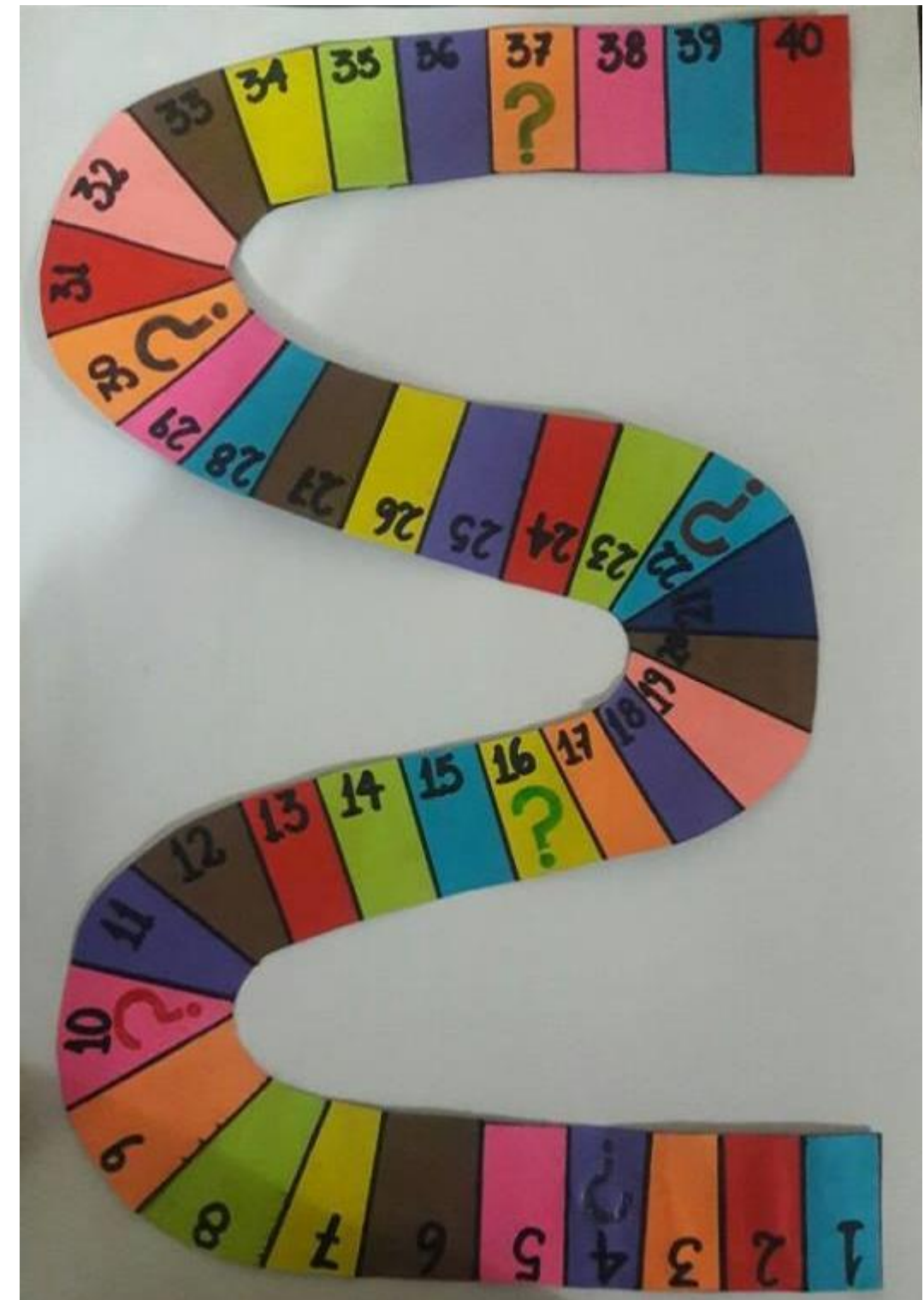
Nombre del prototipo:

**“Pukllay Wanka”  
Juego cultural  
sobre Huancayo.**

CENTRO DE EMPRENDIMIENTO CONTINENTAL



Universidad  
Continental

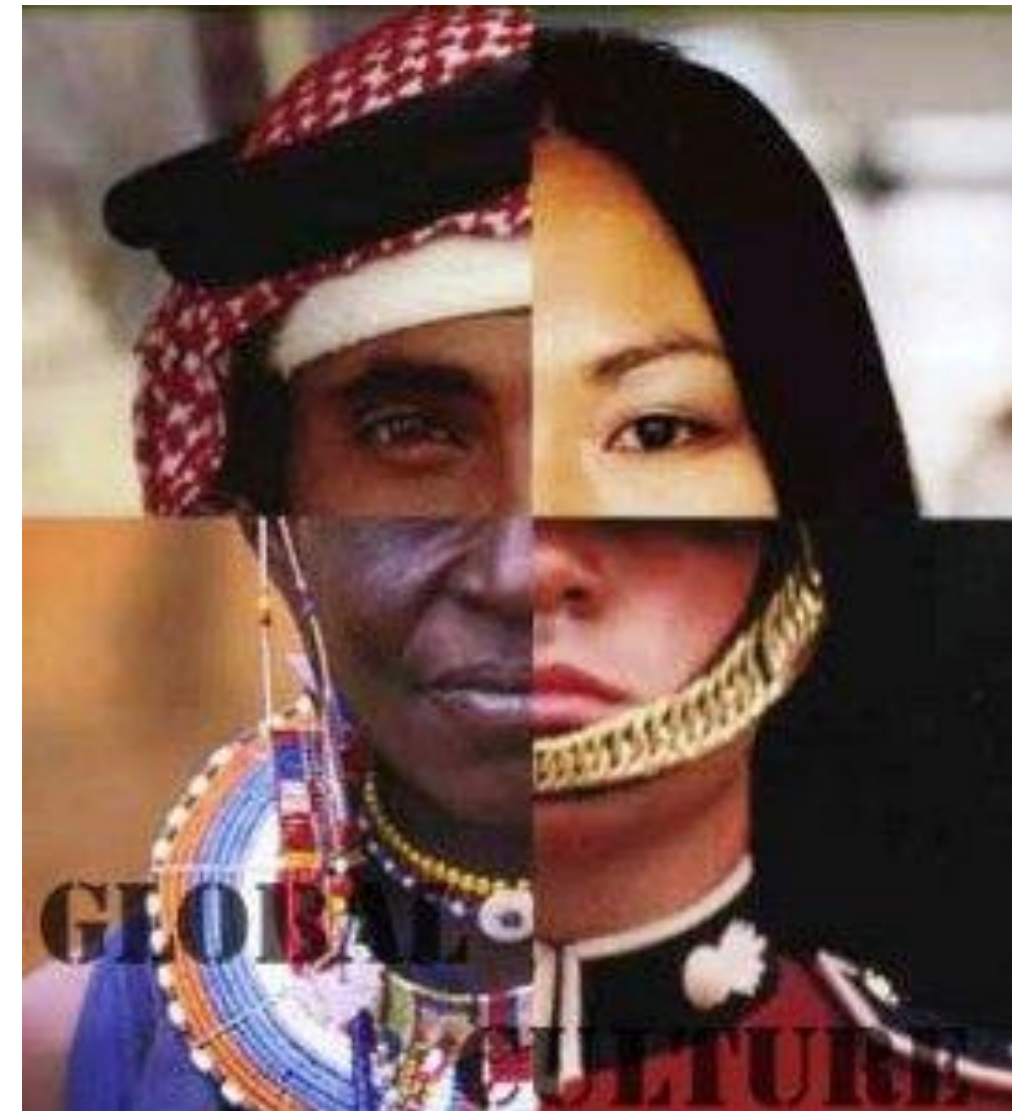


## Equipo de trabajo:

- ARCOS CÓRDOVA, Juan Diego | Adm. Y Marketing.
- HASSINGER VEGA. Geraldine | Psicología.
- RIVAS SOTO, Danitza Taiz | Psicología.
- PEÑA RAMOS, Maria | Psicología.
- TORRICO GARCIA, Milagros | Psicología.
- HILARIO MENENDEZ, Johan | Administración

# Definición del problema

- Según el diario el comercio 8 de cada 10 personas no tienen conocimiento sobre la cultura huancaína, 7 de cada 10 no se sienten identificados con la identidad de Huancayo.
- El problema principal es que siendo huancaínos netos, no sabemos nada sobre nuestra cultura, y estamos cada día mas alienados con las culturas y costumbres de otros países y/o influencer's
- Entonces nos preguntamos ¿Cómo podemos aprender mas sobre nuestra cultura, sentirnos identificados e incentivar al fututo de Huancayo (niños) como pueden divertirse y aprender al mismo tiempo?





# (Escribe aquí el Nombre Del prototipo)

Pérdida de valores tradicionales y culturales por influencias, y por la globalización.

Juego de mesa en el que se plantearan preguntas sobre la cultura wanka, en el contexto actual y real de la ciudad incontrastable de Huancayo.

Prevalencia de clientes.  
Cantidad de clientes nuevos al mes.  
Número de juegos vendidos al mes.

Es un juego diseñado especialmente para púberes, con la finalidad de que se aprenda más sobre la cultura wanka, la cual esta constituida por preguntas con relación al contexto y realidad

Se pueden realizar clases dinámicas con el juego. Fácil alcance económico. Juego de aprendizaje y no solo de entretenimiento.

- . Anuncios en redes sociales
- . Colegios estatales (horas de computo)
- . Familiares, equipo de trabajo (familia, amigos, etc.)

Púberes de los distritos céntricos de Huancayo, de la edad de 12 años.

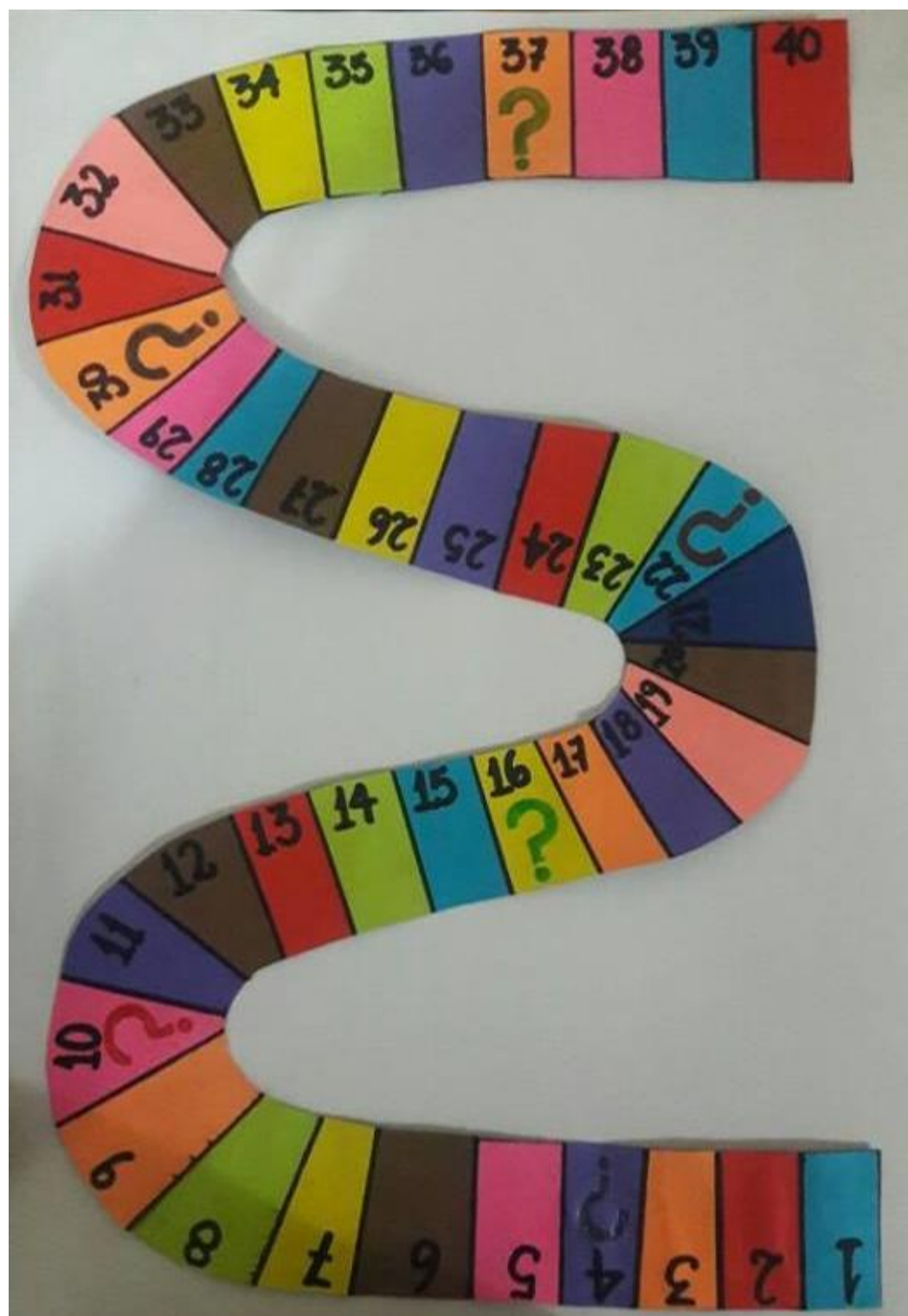
- . Publicidad (anuncios)
- . Materiales para la elaboración de un producto
- . Crear una patente al juego.

- . Venta del producto
- . Auspiciadores



Universidad  
Continental

## “Pukllay Wanka” Juego cultural sobre Huancayo



El juego contiene 40 casilleros de los cuales 6 tienen preguntas que se encuentran en las cartillas, así mismo tienen algunos casilleros que tienen ventajas y desventajas para avanzar retroceder o perder turnos durante el juego, de igual manera el juego contiene 2 escaleras que permite acortar distancias entre los casilleros, el juego está diseñado para un máximo de 4 participantes.



Universidad  
Continental

# IV Feria Virtual de Prototipos

***¡GRACIAS!***

CENTRO DE EMPRENDIMIENTO CONTINENTAL  
Conti-emprende@continental.edu.pe

