



ECOCINE

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Comunicación
Audiovisual Multimedia

AUTOR:

GABRIEL ALEJANDRO ALVARADO SORIA

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

AUTOR:

SAMANTA STEPHANIE MORENO JURO

● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
2	coursehero.com Internet	<1%
3	gestion.pe Internet	<1%
4	catedraecoembes.upm.es Internet	<1%
5	bibliotecafepai.fepai.org.ar Internet	<1%
6	signify.com Internet	<1%
7	revistaganamas.com.pe Internet	<1%
8	utero.pe Internet	<1%

9	bbvaopenmind.com	Internet	<1%
10	siar.minam.gob.pe	Internet	<1%
11	slideshare.net	Internet	<1%
12	elcomercio.pe	Internet	<1%
13	americaeconomia.com	Internet	<1%
14	cdn.gob.pe	Internet	<1%
15	abcfinanzas.com	Internet	<1%
16	view.genial.ly	Internet	<1%
17	dafo.cultura.pe	Internet	<1%
18	locationow.io	Internet	<1%
19	prezi.com	Internet	<1%
20	scholarworks.lib.csusb.edu	Internet	<1%

21	infocapitalhumano.pe Internet	<1%
22	webquery.ujmd.edu.sv Internet	<1%
23	Universidad Manuela Beltrán on 2023-05-08 Submitted works	<1%
24	docplayer.com.br Internet	<1%
25	encolombia.com Internet	<1%
26	blog.elinsignia.com Internet	<1%
27	Universidad Internacional de la Rioja on 2018-02-02 Submitted works	<1%
28	monografias.com Internet	<1%
29	wiki.ead.pucv.cl Internet	<1%
30	digibug.ugr.es Internet	<1%
31	liderempresarial.com Internet	<1%
32	quepasa.cl Internet	<1%

33	Mendoza, César Jorge Chávez Rosas, Elizabeth Del Milagro Lopez S...	<1%
	Publication	
34	Universidad Anahuac México Sur on 2022-11-30	<1%
	Submitted works	
35	busquedas.elperuano.pe	<1%
	Internet	
36	doaj.org	<1%
	Internet	
37	drustage.unep.org	<1%
	Internet	
38	hdl.handle.net	<1%
	Internet	
39	news.un.org	<1%
	Internet	
40	pt.slideshare.net	<1%
	Internet	
41	hortalizas.com	<1%
	Internet	
42	scribd.com	<1%
	Internet	
43	misionsostenible.com	<1%
	Internet	
44	Renteria Sacha, Jose Manuel. "Factores criticos de exito de una asocia...	<1%
	Publication	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Ecocine se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Enseñanza, busca disminuir la contaminación de dióxido de carbono generada por la industria audiovisual y a su vez entregar conocimiento de técnicas de producción sostenible, a los jóvenes universitarios de 20 a 30 años, que se encuentren estudiando Comunicación Audiovisual Multimedia en la escuela Toulouse Lautrec, que residan en Lima Metropolitana y que vean importante cuidar del medio ambiente, aplicándolo en vida diaria y de manera que les sea posible.

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.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en crear un programa complementario que fomente la educación sostenible dirigido a estudiantes de la carrera de CAM en Toulouse Lautrec, se trata de un programa que tiene como objetivo promover prácticas sustentables, donde aprenderán a gestionar y administrar proyectos alineados con los objetivos de sostenibilidad globales y europeos, a través de herramientas como la regla de las 3R: Reducir, Reutilizar y Reciclar; como por ejemplo, la reducción de energía en un set de grabación, reutilización de vestuarios y reciclaje de utilería.

Para la experimentación se diseñó como prototipo el temario del programa y dos talleres para probar e informar acerca del proyecto, y de cómo adecuaríamos las clases de manera dinámica, para que los participantes tengan un aprendizaje mucho más rápido. Como resultados obtuvimos, que, al ser un taller corto y participativo, los estudiantes captaron mejor la información y por la actitud y respuestas en el taller de prueba, pudimos confirmar que les gustó y el programa les pareció una idea bastante innovadora y dinámica.

Se concluye que la solución de la propuesta desea apoyar la idea, de que todo Comunicador Audiovisual, posea el conocimiento sobre Producciones Sostenibles y Eco-Amigables rumbo a la Agenda 2030 y se recomienda que el programa complementario se pueda expandir a otras universidades que cuenten con la misma carrera o similar a la de Comunicaciones o Cinematografía.