

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



## **EDU**

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

**AUTOR:**  
**SIDNEY CHIRINOS SAAVEDRA**  
(0009-0007-6364-1154)

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

**AUTOR:**  
**CRISTOFER DARWIN ASTETE FLOR**  
(0009-0003-9439-3246)

**Asesor**  
**BARRETO BARDALES CHRISTIAN MARTÍN**  
(0009-0000-3086-0376)

Lima - Perú  
**2023**

NOMBRE DEL TRABAJO

**CRISTOFER DARWIN ASTETE FLOR - ED  
U - SIDNEY CHIRINOS SAAVEDRA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**3472 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**19630 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**87 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**13.3MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 9, 2024 12:30 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 9, 2024 12:32 PM GMT-5****● 17% de similitud general**

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 5% 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

El proyecto de innovación “EDU” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza e información y comunicaciones y busca resolver la carencia de conciencia de consumo en las mallas curriculares de colegios a nivel secundaria, teniendo como población beneficiaria las comunidades educativas de La Molina.

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 la aplicación de una narrativa transmedia e interactiva que transmita de manera eficaz el mensaje de conciencia de consumo responsable, mediante una plataforma con acceso a recursos sobre el tema para estudiantes, orientada al cambio y con conciencia social, incentivando prácticas de consumo sustentable en la escuela y el hogar con una metodología de aula invertida. Teniendo en cuenta el triple balance, empezando por el social, por fomentar la conciencia de consumo responsable en las comunidades educativas, siguiendo con el económico, por la contribución a una mejor economía al gestionar mejor los insumos y servicios y nuestra huella ambiental, y por último el ambiental, al generar estilos de vida en armonía con la naturaleza.

Para la experimentación se diseñaron dos talleres generativos, el primero de información sobre el consumo responsable, donde los estudiantes de secundaria se familiarizaron con el tema y en el segundo se realizó el prototipado de la plataforma transmedia donde los estudiantes, profesores y padres pudieron interactuar con el contenido y validarlo según sus intereses y formas de aprendizaje.

Se concluye que la solución propuesta es válida debido a la interacción que se tiene por medio de la plataforma, y los comentarios positivos de la misma, y se recomienda un monitoreo continuo de la experiencia, así como también el desarrollo de un mundo transmedia completo a través de apps y más recursos digitales.