

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



“CICLOJUEGO”

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

Autor:

LUANA, LOPEZ LOZADA

(<https://orcid.org/0009-0001-8036-0318>)

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

Autor:

VANIA MARGOT, MEDINA CONTRERAS

(<https://orcid.org/0009-0002-1464-7799>)

Asesor

SARA BEATRIZ, IBARRA VARGAS

(<https://orcid.org/0000-0002-1819-059X>)

Lima - Perú

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN_CICLOJUE
GO_VANIAMEDINA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

30694 Words

RECUENTO DE CARACTERES

163863 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

87 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.9MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 9, 2024 12:30 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 9, 2024 12:31 PM GMT-5**● 10% de similitud general**

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

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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

Ciclo Juego busca resolver el problema de los desechos generados por juguetes utilizados por los niños, nuestro proyecto pertenece al área estratégica de desarrollo prioritario Salud y bienestar social y la actividad económica en la que se aplicará la innovación son otras actividades de servicios. Por ello, va enfocado en la reutilización de juguetes para fomentar la reducción, reutilización y reciclaje con la oportunidad que espera facilitar el inconveniente de la acumulación de juguetes en desuso que afecta la seguridad del medio ambiente, los beneficiarios corresponden tanto a los padres de familia con hijos de 3 a 5 años. Es importante abordar este problema que afecta a un porcentaje de la población peruana para contribuir con la reducción de desechos generados por los juguetes utilizados por los niños en Lima Metropolitana.

El enfoque metodológico es el de Toulouse Lautrec, este proceso facilita el desarrollo del tema prolongando distintas alternativas de solución, logrando resultados en base a un proceso ligero, comprensivo y reiterado. El método utilizado consiste en varias etapas como Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Cada fase tiene como propósito mejorar la idea desde lo más básico a lo complejo, otra herramienta utilizada fue el "Mapa de Actores", hace referencia a la observación de la relación que tienen con respecto al tema. Por otro lado, también se implementó el "Arquetipo" el cual consiste en conocer más a profundidad el comportamiento, estilo de vida y necesidades. Finalmente, el "Reto de Diseño" nos ayuda en la definición de todos los arquetipos centrándonos en solo uno con ello la "Propuesta de Valor" ayuda a orientar la ideación del proyecto.

La propuesta de valor consiste en facilitar a los padres de familia de 3 a 5 años a reutilizar responsablemente los juguetes usados por sus hijos, proporcionando una plataforma web con el fin de recolectar juguetes en centros comerciales y la donación a instituciones sociales ayudando a contribuir en la prolongación de su ciclo de vida, beneficiando así al medio ambiente y a la comunidad.

Se logró de manera efectiva cumplir con el desafío de innovación a través de nuestro proyecto "Ciclo Juego". Este ha demostrado ser una excelente iniciativa que fomenta la circulación responsable de juguetes en desuso, reduciendo así el impacto ambiental relacionado con el incorrecto desecho de estos objetos en Lima, Perú. La creación del prototipo de la página web homónima fue bien recibida por los usuarios que la probaron y validaron, mostrándose como una herramienta accesible y efectiva para facilitar la donación y reutilización de juguetes.

Una de las principales fortalezas de la plataforma es su capacidad para que los usuarios carguen archivos multimedia de los juguetes que desean donar. Esta función ha contribuido a mejorar la experiencia del usuario al brindar una visualización detallada de los artículos disponibles para su donación, lo que ha

incrementado la participación y el compromiso de la comunidad con nuestra causa.

Los resultados de validación que el servicio brinda ha tenido con potenciales usuarios, las métricas de venta y los hallazgos relevantes que están presentes en la investigación es que a los padres les gustaría involucrar a sus hijos en la toma de acción al momento de llevar los juguetes a ser donados. La mayoría de casos, se desecha los juguetes porque son malogran o ya no son de interés para el niño. Tomando en cuenta el sentimiento de incertidumbre al no saber qué hacer con los juguetes que ya no se usan o están dañados, es más común de lo que parece.

En conclusión, la iniciativa fomenta la circulación responsable de juguetes usados, ya que el sitio web ha sido bien recibido por los usuarios que lo probaron o validaron. Una herramienta accesible y eficaz que simplifica la donación y reutilización de juguetes garantizando conveniencia y accesibilidad para el proyecto. El hallazgo principal del proceso, es que a los padres les gustaría involucrar a sus hijos en la toma de acción al momento de llevar los juguetes a ser donados. En la mayoría de casos, se desechan los juguetes porque se malogran o ya no son de interés para el niño y el sentimiento de incertidumbre al no saber qué hacer con los juguetes que ya no se usan o están dañados, es más común de lo que parece. Los próximos pasos como seguimiento vendrían a ser talleres de reparación para los padres y personas que deseen arreglar sus juguetes, también dentro de la web se podrían donar piezas, que podrían ser usadas para darle mantenimiento a otros juguetes o puestos de recolección presenciales que podrían ser enviados a escuelas u otros espacios que nos contactes por nuestros canales.