

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



**ECOGUARDIÁN**

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

**AUTOR:**

**IVÁN JOEL RÍOS JIMÉNEZ**

(<https://orcid.org/0009-0005-3864-4252>)

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

**AUTOR:**

**ANGELA ALESSANDRA URIBE ULLOA**

(<https://orcid.org/0009-0007-2491-9889>)

Asesor:

**DANIELA RUIZ HIDALGO**

(<https://orcid.org/0000-0002-6872-6460>)

Lima-Perú

**Marzo, 2024**

NOMBRE DEL TRABAJO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN\_ANGELA\_U  
RIBE.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**26437 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**143168 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**124 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**8.6MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 2, 2024 9:24 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 2, 2024 9:27 PM GMT-5****● 5% de similitud general**

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

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% 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

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto de innovación "EcoGuardián" busca reducir la inadecuada gestión de residuos sólidos, dando una solución al área de Tecnología ambiental aplicada en la enseñanza; reforzando el conocimiento de niños de 8 a 10 años en Lima Metropolitana mediante la creación de un aplicativo móvil, con el objetivo de promover una mayor conciencia en los niños sobre el cuidado del medio ambiente, incorporar buenos hábitos orientados a la sostenibilidad e influenciar en las personas de su entorno. Además de fomentar la educación, se busca transformar a los niños en nuevos agentes de cambio. Utilizamos la metodología Toulouse Thinking para diseñar soluciones de valor y lograr una mejora constante en el proyecto. Empleamos herramientas como el mapa de actores para identificar el contexto, canvas propuesta de valor para reforzar la idea innovadora y canvas modelo de negocio para analizar la sostenibilidad de la propuesta.

La propuesta de valor se basa en proporcionar un servicio en forma de juego digital, donde los niños potencien sus conocimientos sobre reciclaje y sostenibilidad, identificándose con un personaje para completar desafíos. Buscamos transformar la educación ambiental integrando la gamificación e incorporando actividades aplicadas en el mundo real.

Basándonos en la hipótesis planteada sobre los niños como los nuevos agentes de cambio de su entorno, se pudo validar la idea a través de las actividades que se desarrollaron en los talleres generativos.

También se pudo diseñar un prototipo de baja y de alta fidelidad; utilizando la herramienta Miro, definimos el concepto y las fases del juego. Luego se utilizó Figma

para conocer las opiniones sobre el aplicativo, se evaluaron las impresiones sobre el funcionamiento y se consideraron las sugerencias y reacciones, lo cual nos permitió identificar las áreas de mejora. Por último, se mejoraron características del aplicativo teniendo en cuenta los comentarios de los niños en los talleres generativos.

Se concluye que la solución será una oportunidad beneficiosa y atractiva para nuestros usuarios. Con la implementación de herramientas como talleres, merchandising y actualizaciones continuas, nos ayudará a perdurar en el tiempo, mantenernos en constante innovación y aumentar la fidelización de nuestro público.