

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



EDUCA H2O

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

AUTOR:

CLAUDIA MORENO PARETTO

(<https://orcid.org/0009-0007-9242-233X>)

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

AUTOR:

RENATO ANDRÉ MARCHINARES VIDALÓN

(<https://orcid.org/0009-0007-0488-8018>)

Asesor

JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS

(<https://orcid.org/0000-0002-1350-0405>)

Lima - Perú

2024

PAPER NAME

GRUPO 6 EDUCAH20 TURNITING.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

22664 Words

CHARACTER COUNT

114737 Characters

PAGE COUNT

82 Pages

FILE SIZE

3.7MB

SUBMISSION DATE

Aug 27, 2024 6:20 PM GMT-5

REPORT DATE

Aug 27, 2024 6:21 PM GMT-5

● 3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 2% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 1% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

PROYECTO DE INNOVACIÓN

En el presente proyecto EDUCA H2O, se busca dar solución a la realidad notoria de falta de conciencia por parte de los pobladores de la urbanización Musa en el distrito de La Molina, acerca del uso correcto y responsable del agua potable.

El servicio está direccionado principalmente a empresa que busquen mejorar la relación con su personal o clientes y a su vez generar conciencia en sus trabajadores, logrando de esta forma abarcar un grupo más amplio de beneficiarios, siendo así el personal que, al adquirir estas herramientas y conocimientos, podrá aplicar lo aprendido tanto en su hogar como en su centro laboral y a su vez las empresas que se verán beneficiadas al tener trabajadores conscientes e informados del tema.

Abarcar este tema y aportar soluciones que sumen al proceso de combatir esta problemática es de suma importancia debido no solo a la ya conocida escasez del recurso, sino también a la necesidad de poner en práctica políticas relacionadas al uso responsable del agua potable y la importancia de su preservación y uso eficiente.

Metodología aplicada:

La metodología aplicada al proyecto fue Toulouse Thinking ya que brinda herramientas muy completas que abarcan varios campos requeridos al momento de plantear una propuesta innovadora acompañada de un proceso, desde el entendimiento del usuario hasta la viabilidad del proyecto.

Técnicas aplicadas:

Entrevistas: Planteamiento y realización de preguntas a los usuarios de manera virtual, enfocadas en obtener información valiosa tanto de sus necesidades, preocupaciones y maneras de pensar que sirva para entender mejor qué les molesta y dar paso al proceso de análisis de resultados.

Observación: Parte fundamental del proceso y fase de investigación que permite ver el comportamiento de los usuarios en el día a día, su entorno y manera de actuar, para así entender el contexto y también necesidades.

Taller Generativo: Sesión grupal en la cual se presenta la propuesta de solución planteada con el fin de recibir propuestas de mejora y apreciaciones tanto positivas como negativas, buscando de esta forma adecuar y pulir el proyecto.

Herramientas:

Se emplearon diversas herramientas a lo largo del proceso, entre ellas el mapa de actores como base para determinar los actores y organismos, así como su nivel de acción en el proyecto. De igual forma, el mapa del problema que permitió hacer un análisis acerca de los motivos por los cuales se genera la problemática planteada y poder darle un orden de relevancia. A su vez el customer journey map como herramienta para entender de manera clara el proceso y experiencia que tendrá el usuario planteado por fases a la hora de usar el servicio y finalmente el lienzo de modelo de negocio para tener una vista más completa de la propuesta y los aspectos claves que la engloban.

Propuesta de valor:

La propuesta de valor se basa en ayudar a los pobladores de la urbanización Musa en el distrito de La Molina a reforzar el conocimiento acerca del uso correcto del agua potable, esto mediante la creación de módulos de experiencia lúdicos en los cuales se realizarán actividades dinámicas con el fin de educar a los asistentes para así poder brindarles herramientas y conocimientos que apliquen en su día a día para mejorar su calidad de vida.

Esta enseñanza se realizará a través de actividades de aprendizaje y el módulo de experiencia que nos permite trasladar y colocar el material didáctico. Los materiales para su desarrollo son de MDF empleado como material sostenible, cuyo acabado en pinturas serán American Colors Semi Satinado - línea ecológica, con acabado de resina epóxica que permite darle un acabado liso e impermeable, contará con ruedas y algunos accesorios en aluminio cromado en pintura electrostática para mayor durabilidad.

A su vez se realizará la creación de un disfraz que complemente el servicio permitiéndonos acercarnos a las personas y lograr una conexión e identificación con mayor facilidad es por ello que Hydrobob, es un complemento vital para cerrar una experiencia completa y satisfactoria.

Se desarrollarán actividades de características de concurso como: charadas, collage, dibujo, juegos, etc. Estas estarán estructuradas con información de aprendizaje sobre el cuidado del agua potable, pues nuestro propósito final es la enseñanza a través del juego.

Se obtuvieron 2 hipótesis centrales siendo la de más alto impacto que a los usuarios les resultaría interesante aprender acerca del correcto uso del agua potable siempre y cuando sea presentado de manera atractiva y entretenida, es por ello que se realizaron entrevistas y a su vez talleres de validación como actividades centrales, en los cuales se mostraron prototipos tanto del módulo de experiencia como del personaje identificador Hydrobob y a su vez se explicaron las actividades y dinámicas a realizar, permitiendo así generar interacción y tener la opinión y punto de vista de los usuarios para clarificar tanto la eficacia como la aceptación de la propuesta.

La respuesta de los asistentes durante los talleres realizados fueron positivas y receptivas, mostrando interés en ver el proyecto en ejecución y pudiendo rescatar observaciones valiosas relacionadas en su mayoría con hacernos notar que el valor diferencial estaba en la forma lúdica y dinámica en la cuál se impartía el conocimiento. Entendiendo así que debíamos ajustar la propuesta para centrarnos en no perder ese valor. Además, pudimos notar luego de las validaciones, que sería importante asociarnos con empresas para que el proyecto tenga un alcance superior y esto a su vez nos genere ingresos que permitan mantener la propuesta en constante mejora.

Hallazgos:

Gamificación: Se pudo validar que implementar esta técnica de aprendizaje basada en utilizar el dinamismo, la interacción y los juegos como medio para educar, permite que absorban el conocimiento ya que el interés por aprender y la predisposición de los usuarios incrementa cuando se emplean este tipo de estrategias que potencian la motivación.

Concientización: El desarrollo del proyecto validó que los residentes de la urbanización manifiestan un interés considerable en promover la concientización sobre el uso responsable del agua potable, motivados por una profunda preocupación por el bienestar de las generaciones futuras y un compromiso social en aumento.

Sostenibilidad: El proyecto valida ser sostenible en el tiempo ya que reduce el uso irresponsable del agua potable y utiliza materiales sostenibles en la construcción de sus módulos educativos, garantizando un impacto ambiental positivo a largo plazo. Esta doble estrategia no solo garantiza un impacto duradero en la gestión del recurso hídrico, sino que también minimiza la huella ecológica del propio proyecto.

Próximos pasos:

En búsqueda de seguir enriqueciendo el proyecto, planteamos 2 pasos principales, primero el análisis e implementación de nuevas actividades que nos permitan seguir llevando el conocimiento de diversas formas y segundo el mejoramiento de los módulos para brindar una experiencia aún más completa, considerando el escalamiento progresivo del negocio.

Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

Salud y bienestar social

Actividad económica en la que se aplicará la innovación:

Enseñanza