ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

GOTI

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:
CESAR AUGUSTO SAM SALAZAR
(https://orcid.org/0009-0006-2101-8623)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:
FRANK GINO VALENCIA MORENO
(https://orcid.org/0009-0008-9904-9977)

Asesor
SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS
(https://orcid.org/0000-0002-1819-059X)

Lima - Perú
2024

PAPER NAME

GRUPO 4 - SOMOS PATAS.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

14249 Words

CHARACTER COUNT

72577 Characters

PAGE COUNT

85 Pages

FILE SIZE

11.5MB

SUBMISSION DATE

Jul 8, 2024 11:16 PM GMT-5

REPORT DATE

Jul 8, 2024 11:17 PM GMT-5

6% Overall Similarity

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

- 5% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 2% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

Goti es un proyecto de innovación incremental que busca implementar hábitos de consumo responsable de agua en la higiene de niños de 3 a 6 años en Lima, Perú. Parte de la problemática del alarmante desperdicio de agua que ocurre en los hogares de dicha ciudad, donde, según el Servicio de Agua Potable y Alcantarillado de Lima (Sedapal, 2024), el 94% de la población cuenta con acceso al agua de forma segura, pero el consumo promedio ha aumentado hasta alcanzar los 200 litros por persona, lo que contrasta con las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), que establece un consumo promedio entre 50 y 100 litros por persona.

Ante la alarmante situación del desperdicio de agua en los hogares de Lima, se deduce que no se practican acciones que regulen el consumo de agua y que no existe una preocupación al respecto. Esto se relaciona con el área estratégica de la salud y el bienestar social, ya que se propone la creación de una herramienta lúdica y entretenida que fomente hábitos de consumo responsable, involucrando tanto a padres como a hijos en áreas como la higiene personal. Esta herramienta, Goti, tiene aplicación dentro de la enseñanza según la lista de actividades económicas en el Perú, ya que busca complementar la enseñanza de los padres, facilitándoles el proceso con Goti.

Es fundamental implementar rutinas que complementen la educación y que logren generar hábitos de consumo responsable en las futuras generaciones. Esto se puede lograr mediante una herramienta que involucre a padres e hijos para facilitar la enseñanza de hábitos de consumo responsable, generando así un impacto tanto en el presente como en el futuro.

La metodología utilizada para esta investigación se basa en el método de innovación Toulouse Thinking, que facilita la atención en abordar desafíos y concebir respuestas, priorizando siempre a las personas en el proceso. Se aplicaron en la plataforma Miro diversas técnicas y lienzos (mapa de actores, arquetipo usuario, brief de diseño, canvas propuesta de valor, modelo de negocio, entre otros) que brinda dicho método. Se diseñó una idea de impacto que permite solucionar la problemática abordada. Se realizaron entrevistas virtuales a profundidad mediante Zoom y Meet, además de diversas dinámicas para recolectar información de los principales objetivos implicados para conocer sus preferencias y responder a las hipótesis.

La propuesta de valor ofrece ayudar a padres de preinfantes de 3 a 6 años a implementar rutinas efectivas que faciliten la enseñanza en el hogar sobre el cuidado del agua en la higiene personal. Goti cuenta con un tablero físico y una app que genera rutinas estratégicas con retos dinámicos que se conectan al mundo físico gracias al tablero y la realidad aumentada. Ayuda a los padres de familia de entre 24 y 34 años a facilitar la enseñanza y la interiorización del uso responsable del agua durante el aprendizaje de la higiene personal de sus hijos, convirtiendo las tareas repetitivas en actividades divertidas mediante retos diarios que conectan el mundo físico y digital. Así, los niños son visualmente

estimulados sobre su progreso gracias al tablero. Además, se cuenta con un sistema de gamificación mediante logros que se relacionan con las actividades de higiene identificadas en las entrevistas, como el lavado de manos, cepillado de dientes, lavado de cara y la ducha.

A lo largo del desarrollo del proyecto se llevaron a cabo diversas hipótesis que permitieron entender mejor las necesidades y el comportamiento del público objetivo. Inicialmente, se buscó comprender cuál sería el método más efectivo para usar el agua de manera responsable en actividades de aseo personal. El método que usa menos agua para cepillarse los dientes es utilizando un vaso medidor de 150 ml, comparado con realizar dicha actividad con el grifo abierto. Se validó mediante el taller generativo realizado con niños que se desperdicia menos agua usando un vaso medidor, logrando ahorrar más de un 50% de consumo. De la misma manera, se realizaron estudios con las demás actividades.

Después realizamos otras hipótesis sobre el modelo de negocio: los niños y los padres usarán Goti de manera conjunta para fomentar hábitos de cuidado del agua. En primera instancia, se mostraron los productos al niño y a la madre, obteniendo una aceptación positiva. El tablero le pareció llamativo y divertido al niño debido a los colores, texturas, formas y la manera didáctica de usar cada pieza, además de recibir un premio brindado por su madre al cumplir con los retos dados. De manera similar, la madre tuvo una experiencia aceptable con la navegación dentro del aplicativo móvil, que fue entendible e intuitiva, observando que potenciaría la conexión entre madre e hijo.

Se recibieron comentarios positivos de ambas personas, además de críticas constructivas, como la idea de incrementar la realidad aumentada que integra el mundo físico con el virtual. Específicamente, se creó un segmento para el reconocimiento facial para actividades entre padres e hijos y el escaneo de los implementos usados para realizar las actividades.

Se llegó a la conclusión de que el proyecto de innovación descrito tiene un impacto positivo para el uso responsable del agua, conforme a los talleres generativos realizados con el público objetivo en el proceso de la realización del proyecto, obteniendo su aceptación y logrando reducir el uso irresponsable del agua.

Al desarrollar el proyecto de innovación se tiene previsto realizar un monitoreo constante a los usuarios mediante notificaciones en la aplicación, en la cual se seguirán actualizando actividades para realizar más retos al finalizar cada nivel, además de responder todas las dudas. En relación al tablero, al finalizar los niveles y necesitar el incremento de actividades, se deberán comprar las fichas respectivas de "Goti realizando cada actividad". También se proyecta captar y negociar con marcas que vendan productos de aseo personal para niños, para poder incrementar nuestras ganancias mediante la publicidad y recomendación de estos productos a los usuarios de Goti.