ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

OPERACIÓN PLAYA

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

AUTOR:
JEAN PAUL CUADRADO PANDURO
(https://orcid.org/0009-0008-8802-0263)

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

AUTOR:
CARLA TATIANA FILOMENO TEJEDA
(https://orcid.org/0009-0001-6264-339X)

Asesor
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA
(https://orcid.org/0000-0003-3451-8310)

Lima - Perú
2025

CUADRADO PANDURO JEAN PAUL 2020255183 - FILOMENO TEJEDA CARLA TATIANA 982G028.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:425349612

Submission Date
Jan 31, 2025, 2:27 PM GMT-5

Download Date
Jan 31, 2025, 2:34 PM GMT-5

File Name
CUADRADO PANDURO JEAN PAUL 2020255183 - FILOMENO TEJEDA CARLA TATIANA 982G028.pdf

File Size
11.1 MB

140 Pages

21,578 Words

114,498 Characters

5% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

4% Internet sources
1% Publications
2% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El presente proyecto Operación playa, tiene como fin implementar una experiencia lúdica que ayude a mejorar los hábitos de desecho de residuos en la playa Las Sombrillas de Barranco, ocasionada por la falta de educación ambiental. La acumulación de desechos afecta la biodiversidad marina y deteriora la experiencia de quienes disfrutan del entorno. Enfoca en la salud y bienestar social, el proyecto promueve prácticas responsables en el manejo de residuos.

Dentro del ámbito de salud y bienestar social, Operación playa aprovecha la creciente preocupación por la sostenibilidad y el interés en experiencias interactivas para fomentar una conciencia ecológica. A través de un recorrido lúdico - educativo con incentivos, se busca motivar a los visitantes a desechar correctamente los residuos.

El proyecto está dirigido principalmente a familias, en especial a madres y padres interesados en la educación ambiental de sus hijos, así como a visitantes de la playa Sombrillas que desean adoptar mejores prácticas de reciclaje. También beneficia a organizaciones ecológicas y empresas comprometidas con la sostenibilidad.

Abordar esta problemática es fundamental para reducir el impacto ambiental en las playas, proteger la fauna marina y fomentar un cambio de hábitos en la sociedad. Además, el proyecto contribuye al cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible, mejorando la calidad de vida.

La metodología implementada fue la de recolección de datos, mediante observaciones de campo, encuestas y entrevistas a profundidad. Entre las herramientas usadas, se emplearon medios virtuales como formularios en línea para las encuestas y videollamadas para las entrevistas. Los resultados arrojaron que su calidad de vida y nivel de relajación de los visitantes de las playas se ven afectados por la presencia de basura, quienes a su vez creen que una de las principales razones de esta es la falta de educación y concientización de los bañistas irresponsables. Esta fase nos ayudó a recabar mucha información, así como encontrar los principales usuarios con los que queríamos usar nuestro proyecto.

Operación Playa busca ayudar a los padres/madres de familia conscientes fomentando buenos hábitos en sus hijos, mediante actividades lúdicas y educativas que faciliten e incentiven el cuidado del ecosistema marino y el manejo correcto de residuos en la playa.
Se hará uso de una infraestructura en la playa que simulará sumergirlos en el mar, mostrando datos importantes respecto al impacto de la basura en los animales y cuántos kilos de basura generamos actualmente. Aquí también te

invitarán a registrarte con tu correo y DNI para poder acumular puntos mientras desechas basura en la zona de contenedores.
Caminando en línea recta, llegamos a la zona de actividades, donde habrán dos minijuegos. Uno que consiste en alinear los cubos correctamente para descifrar la información de un animal del ecosistema. El otro minijuego consiste en un laberinto, donde debes conducir al animal marino hacia su alimento ideal, resaltando que los caminos incorrectos solo conllevan a alimentos dañinos para él, como el plástico.
Más adelante encontraremos la zona instagrameable, donde las personas podrán tomarse fotos viralizando el proyecto. Es en este punto también, donde los aliados clave pueden mostrar sus marcas hacia el público.
Del lado derecho de Operación Playa, se encuentra la zona de contenedores, donde el panel trasero te mostrará claramente en cuál de ellos debes desechar el residuo que lleves. Cada vez que deseches algún residuo, el contenedor enviará unos puntos hacia tu cuenta.
Finalmente, cerca de ahí está la zona de recompensas y merchandising. Aquí encontrarás ítems a la venta de la marca, donde algunos de estos ítems pueden ser adquiridos a menor precio con los puntos que hayas acumulado hasta el momento.

Durante la fase de validación, nos encontramos con muchas hipótesis. Buscamos esclarecer si realmente a los padres les “relajaría” pasar un día de playa recogiendo basura, incluso si fuera con su hijo(a). Algunas de las más claves fueron si el juego realmente sería cómodo de usar, pues en una fase temprana pensamos en un aplicativo y su uso bajo el sol era algo que consideramos fundamental validar. Otra conjetura que tuvimos fue la de creer que una propuesta en físico sería más recordada que una virtual.
Posteriormente, en el experimento 2, mostramos a los participantes el recorrido en cuestión y los aspectos importantes del mismo. En algunos casos, los experimentos se llevaron a cabo con toda la familia, y en otras invitamos a los padres/madres de familia a responder por sus hijos(as) sin que ellos estuvieran presentes. Guiamos los experimentos de forma que los padres interactuaran con lo mostrado, se aplicó esto tanto en físico como en virtual.

Los resultados de la validación del proyecto con nuestro público objetivo fueron muy favorables. Todo el recorrido tuvo una gran aceptación, destacándose especialmente la zona "Instagrameable" y la estación de contenedores, que fueron las áreas más votadas como las preferidas para su uso frecuente.
Además, la zona de actividades de aprendizaje fue muy bien recibida, ya que la mayoría de las personas consideró que resultaba entretenida. En cuanto a las métricas sobre la eficacia del recorrido, se calificaron con un 5/5, lo que indica que los usuarios pudieron entenderlo fácilmente sin necesidad de ayuda.
Respecto a la practicidad de los minijuegos y del recorrido en general, los comentarios fueron positivos, ya que los participantes señalaron que eran fáciles de realizar. Reflejando un alto porcentaje de aceptación.

Un hallazgo clave ha sido la participación activa de los padres de familia junto a sus hijos en todo el proceso de experimentación y validación del proyecto. Esto

indica que la propuesta responde de manera satisfactoria a sus necesidades y contribuye a fomentar mejores hábitos en cuanto al manejo de los residuos.

Finalmente, concluimos que la educación ambiental puede ser más efectiva cuando se combinan actividades lúdicas con recompensas tangibles atractivas. Operación Playa ha demostrado que la conciencia ecológica puede fomentarse no solo con información, sino con propuestas que involucren participación activa.

Uno de los pasos a seguir sería el monitoreo del recorrido para recopilar feedback con respecto a qué les interesa o no, o qué otros animales o minijuegos quisieran ver. Luego podríamos fortalecer la marca con otros aliados estratégicos, a fin de ampliar el espacio del recorrido y recibir ayuda financiera mediante materiales. Finalmente, vamos a visualizar el impacto de Operación Playa, es de primera necesidad conocer la cantidad de residuos desechados en los contenedores, si se están empleando correctamente y la general participación del público.

Este proyecto tiene escalabilidad, ya que en la fase de investigación encontramos más playas de Barranco y Chorrillos (como Agua Dulce) que podrían verse beneficiadas de una implementación similar. Además, los productos que se ofrecen en la zona de recompensas pueden ampliarse. Se podrían incluir talleres o experiencias recreativas a modo de atraer a aún más visitantes. Por último, el proyecto tiene potencial tecnológico, pues durante la fase de ideación se consideró el desarrollo de un aplicativo dónde visualizar tus puntos. Los elementos de realidad aumentada también podrían verse mejorados exponencialmente con una inversión correcta.