ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

EDUGREEN

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

AUTOR:
MARY COLINS VELARDE PASAPERA
https://orcid.org/0000-0002-0004-9010

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

AUTOR:
DIEGO ALONSO ZUÑIGA FLORIAN
https://orcid.org/0000-0003-2337-2387

ASESOR:
JONATAN SAYÁN CHUMBIRIZO
https://orcid.org/0000-0002-3436-5249

Lima-Perú
2022

EDUGREEN - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

30.7.25

30.7.25

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:477442569

Fecha de entrega
31 jul 2025, 3:59 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
31 jul 2025, 4:08 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
EDUGREEN - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

Tamaño de archivo
19.7 MB

67 Páginas

1909 Palabras

9697 Caracteres

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

15% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
3218 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Taller Itinerante para incentivar la educación y práctica sobre el cuidado del medio ambiente mediante las 3rs en el perú, en el año 2022, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de enseñanza y busca resolver la falta de educación sobre el cuidado del medio ambiente en adolescentes de lima antigua, teniendo como población beneficiaria Estudiantes de secundaria, adolescentes entre 12 y 16 años, que estudian en colegios de Lima antigua.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en Educar e incentivar a cuidar el medio ambiente proporcionando información relevante y concisa, presentando emprendimientos que se relacionen con las 3R y en donde además los alumnos crearán proyectos sobre el cuidado del medio ambiente que se llevarán a cabo en un escenario real, se trata de un taller itinerante que estará de forma temporal en los colegios públicos, su estructura está diseñada con un sistema modular que permite armar y desarmar las piezas para que sea fácil de transportar, el diseño está dividido en 3 secciones, una para cada R, que son reciclar, reutilizar y reducir, cada una cuenta con un área en donde se podrá presentar la información y un emprendimiento como ejemplo real de cómo está ayudando a esa R en la actualidad, también tendrá una mesa en donde se jugarán juegos para comprender mejor la información que se va a brindar, al finalizar el taller se les otorgará un reto basado en Design Thinking para que ellos pongan en practica

loa prendido y busquen un problema y solución, creando un prootoipo que presentarán al final de la semana y el ganador obtendrá cupones de descuentos que podrá usar en los emprendimientos. Con esto queremos lograr que los estudiantes sean conscientes, aprendan y tengan la iniciativa para buscar soluciones ante problemas ambientales y sobre todo valoren y cuiden de forma persistente el planeta, disminuyendo así las consecuencias del cambio climático que está afectando la salud y la economía mundial.

Para la experimentación se diseñó un prototipo 3D mostrando de forma detallada el taller itinerante con 3 secciones que representa cada R para mostrar la información relevante y concisa junto con el ejemplo de emprendimiento, juegos para una mejor comprensión y el reto de design thinking sobre problema solución en donde desarrollarán un prototipo, todo se hará en físico y presencial, también estos prototipos será usados por la municipalidad para hacer real los proyectos del taller itinerante en lo cual consiste en hacer la actividad de las tres R (Reutilizar, Reciclar y Reducir).

Mediante las encuestas, talleres generativos y entrevistas descubrimos que los estudiantes son conscientes de las consecuencias del cambio climático y los efectos del mal cuidado del medio ambiente, también notamos un alto interés en aprender pero sienten que no tienen las herramientas ni la información necesaria para tomar acción ante lo que está pasando. Notamos también que se preocupan por los animales y la salud.

Se concluye que la solución propuesta que los estudiantes serán beneficiados por este taller ya que aprenderán sobre la responsabilidad medioambiental y además podrán aportar a la sociedad y se recomienda tomar acción sobre este tema ya que estos estudiantes son actores importantes para el futuro del cuidado del medio ambiente.