**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA**

**"TOULOUSE LAUTREC"**

# YAKUVERSO

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

**AUTOR:**

**CELVIS ALFONSO ROSILLO ENCALADA**

https://orcid.org/0009-0004-9770-6401

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

**AUTOR:**

**KARINA FRANCHESCA CÁCERES MUÑOZ**

https://orcid.org/0009-0001-3748-8834

**Asesor**

**CARLOS OMAR MEDRANO MALDONADO**

https://orcid.org/0009-0005-0671-5490

Lima - Perú

**2024**

# YAKUVERSO - Proyecto de innovacion.pdf

28.7.25

28.7.25

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Detalles del documento

Identificador de la entrega
**trn:oid:::11391:476948881**

Fecha de entrega
**29 jul 2025, 12:08 a.m. GMT+2**

Fecha de descarga
**29 jul 2025, 12:18 a.m. GMT+2**

Nombre de archivo
**YAKUVERSO - Proyecto de innovacion.pdf**

Tamaño de archivo
**5.9 MB**

**77 Páginas**

**11.601 Palabras**

**62.644 Caracteres**

# 12% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

## Fuentes principales

10% Fuentes de Internet
3% Publicaciones
6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

**N.° de alerta de integridad para revisión**

**Texto oculto**
24460 caracteres sospechosos en N.° 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 aborda la falta de conciencia sobre el consumo responsable del agua en San Isidro. A pesar de residir en un distrito con acceso adecuado al agua potable, muchos habitantes desconocen sus patrones de consumo y no adoptan medidas sostenibles. Este problema contribuye a un uso desmedido de recursos hídricos, afectando tanto el entorno local como la sostenibilidad a largo plazo.

La iniciativa se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 6 de las Naciones Unidas, relacionado con el acceso al agua limpia y saneamiento, y busca generar un cambio en los hábitos de consumo a través de tecnología inmersiva. El público objetivo son los residentes de San Isidro, quienes serán beneficiados con conocimientos y herramientas prácticas para un consumo eficiente.

Asimismo, este proyecto se desarrolla debido a que la escasez de agua no es solo un desafío en zonas remotas sino que también puede afectar a comunidades privilegiadas si no se toman medidas proactivas. Abordar esta problemática es crucial para asegurar la disponibilidad de recursos hídricos en el futuro, mejorar la calidad de vida y promover prácticas sostenibles en una comunidad urbana. El proyecto utilizó un enfoque mixto, combinando técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa.

El proyecto ofrece una experiencia educativa basada en realidad virtual, complementada con talleres prácticos que brindan a los residentes herramientas para ahorrar agua, simulaciones inmersivas que muestran el impacto de un uso irresponsable del agua en el distrito y el efecto positivo de hábitos sostenibles. Los usuarios participan en experiencias en centros comunitarios, parques o espacios públicos, donde aprenden mediante actividades y pueden acceder a recomendaciones prácticas para implementar en sus hogares, demostrando que la combinación de tecnología avanzada con educación práctica garantiza un impacto profundo y duradero en la percepción de los participantes.

Como resultado, obtuvimos que más del 80% de los encuestados valoraron positivamente el uso de realidad virtual como herramienta educativa. Además, el 50% de los encuestados indicó un interés directo en participar, mientras que el otro 50% mostró disposición dependiendo de las actividades complementarias.

En base a ello, concluimos que el proceso ha demostrado que existe un interés significativo en la comunidad de San Isidro por adoptar prácticas responsables con el agua. La tecnología inmersiva y los talleres prácticos son herramientas efectivas para sensibilizar y educar a la población. La aceptación del enfoque propuesto valida la relevancia de combinar educación y tecnología para abordar problemas de sostenibilidad.