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

# LA ORILLA

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

**AUTOR:**
Q’ORY WAYRA NÚÑEZ DEL PRADO BRUCKMANN
(https://orcid.org/0009-0007-5490-520X)

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

**AUTOR:**
ANDREA GISELL MILLA PADILLA
(https://orcid.org/0009-0006-6605-3019)

**Asesor**
DANIELA CHAVARÍA DEVIA
(https://orcid.org/0009-0002-6022-7402)

Lima - Perú
**2025**

# Proyecto de innovaci%C3%B3n %2B Resumen - Turnitin 2.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Document Details

**Submission ID**
trn:oid:::11391:434364721

**Submission Date**
Feb 26, 2025, 7:20 PM GMT-5

**Download Date**
Feb 26, 2025, 8:02 PM GMT-5

**File Name**
Proyecto de innovación + Resumen - Turnitin 2.pdf

**File Size**
3.0 MB

57 Pages

12,858 Words

69,426 Characters

# 4% Overall Similarity

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

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

## Top Sources

3% Internet sources
0% 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 proyecto *La Orilla* busca disminuir la contaminación generada por los bañistas y visitantes a través de estrategias educativas y recreativas. Se enfoca en fomentar buenos hábitos ambientales, abordando la falta de conciencia ecológica mediante activaciones en playas y contenido digital. Esta problemática afecta la biodiversidad marina, la experiencia de los usuarios y el atractivo turístico de la zona, por lo que su solución resulta clave para garantizar la sostenibilidad del ecosistema costero. El proyecto beneficia a bañistas, surfistas, turistas, pescadores y comunidades locales que dependen del turismo y las actividades económicas en la costa.

La metodología utilizada combina enfoques cualitativos y cuantitativos. Se realizaron entrevistas a actores clave, encuestas para medir la percepción y comportamiento de los visitantes, observaciones en playas y un análisis documental sobre estrategias de concienciación ambiental. Además, se desarrollaron pruebas piloto con actividades de recolección de residuos, talleres educativos y activaciones interactivas para evaluar su impacto en los usuarios.

La propuesta de valor del proyecto se basa en una combinación de activaciones educativas en playas y una estrategia digital de concientización. En el ámbito físico, incluye talleres de reciclaje, ferias sostenibles y dinámicas interactivas como competencias de recolección de residuos. Digitalmente, se complementa con contenido en redes sociales que refuerza el mensaje y mantiene la conexión con la comunidad. El servicio se desarrolla de manera periódica durante los meses de verano con eventos mensuales, y durante el resto del año se mantiene la campaña de sensibilización a través de redes sociales y pequeñas intervenciones en las playas.

Las hipótesis planteadas se centraron en analizar cómo la educación ambiental, las dinámicas interactivas y el refuerzo digital pueden modificar el comportamiento de los visitantes. Para validar estas hipótesis, se realizaron actividades en playa con usuarios reales, quienes participaron en talleres y retos ecológicos. Se midió su disposición inicial frente a la contaminación y se evaluó el impacto de la intervención en sus hábitos.

Los resultados obtenidos confirman que la combinación de educación ambiental y experiencias recreativas genera una mayor participación y compromiso con el cuidado del entorno. Se observó un incremento en la conciencia ambiental de los participantes y una mayor disposición a cambiar hábitos contaminantes. Asimismo, el uso de redes sociales permitió ampliar el alcance del proyecto y reforzar el mensaje a largo plazo.

En conclusión, el proyecto ha demostrado que las activaciones educativas y recreativas son una estrategia efectiva para generar conciencia ambiental y reducir la contaminación en las playas. Como próximos pasos, se plantea fortalecer las alianzas con municipalidades, ONGs y empresas privadas para ampliar el alcance del proyecto y asegurar su sostenibilidad. Además, se

evaluará la posibilidad de implementar nuevas herramientas tecnológicas para mejorar la medición del impacto y escalar la iniciativa a más playas de la región.

**Área estratégica de desarrollo prioritario:**

**3. Tecnología ambiental sostenible:** El proyecto aborda la reducción de la contaminación en playas mediante estrategias educativas, activaciones ambientales y herramientas digitales, promoviendo prácticas sostenibles en la comunidad.

**Actividad económica en la que se aplicará la innovación:**

**16. Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas:** El proyecto incluye dinámicas interactivas, ferias sostenibles, activaciones educativas y concursos ambientales para incentivar la participación de los visitantes en la conservación del entorno costero.