ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ECOTORRE

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

AUTOR:
PEDRO LUIS VICENTE GONZALES
(https://orcid.org/0009-0003-9345-7877)

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

AUTOR:
BENJAMIN JOSE CHARCAPE SANCHEZ
(https://orcid.org/0009-0006-7516-0350)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(https://orcid.org/0000-0002-3436-5249)

Lima - Perú
2025

RESUMEN %2B PPT PROCESO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:439606078

Submission Date
Mar 15, 2025, 3:10 AM GMT-5

Download Date
Mar 15, 2025, 7:50 AM GMT-5

File Name
RESUMEN + PPT PROCESO.pdf

File Size
2.9 MB

77 Pages

14,988 Words

81,575 Characters

3% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

2% 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

ECOTORRE surge como respuesta a la creciente contaminación en la Playa Pescadores, ubicada en Chorrillos, Lima. Este espacio natural enfrenta una grave acumulación de residuos sólidos, en especial plásticos y microplásticos, generados por el turismo, la pesca y la falta de conciencia ambiental de los visitantes. Este problema no solo afecta la biodiversidad marina, sino que también impacta negativamente la economía de los pescadores locales y la experiencia de los turistas y residentes. A pesar de los esfuerzos de diversas campañas de concientización, la contaminación persiste debido a la ausencia de estrategias efectivas de educación ambiental. Esta problemática se alinea con la ODS 14 (Vida Submarina), específicamente con la meta 14.1 que busca prevenir y reducir significativamente la contaminación marina de todo tipo. Además, este proyecto se enmarca dentro del área estratégica de tecnología ambiental sostenible y se desarrolla en el sector de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas.

En lo que refiere a las metodologías y herramientas utilizadas para la Ecotorre, el proceso fue respaldado en gran medida por la metodología Toulouse Thinking. Gracias a este enfoque de diseño centrado en el usuario, se emplearon herramientas como el mapa de actores, arquetipos de usuario y mapa del problema para analizar la contaminación en la Playa Pescadores y su impacto. El juego fue diseñado con el lienzo de propuesta de valor y el mapa del recorrido del cliente , asegurando una experiencia educativa y atractiva. Además, se realizaron entrevistas y talleres generativos , y se crearon prototipos físicos con materiales sostenibles. Tras realizar pruebas en la playa con usuarios, se ajustó la dinámica del juego según la retroalimentación obtenida.

Para abordar esta problemática, se diseñó EcoTorre , un juego de mesa basado en la mecánica del Jenga, cuyo propósito es incentivar la conciencia ecológica en un entorno lúdico y participativo. A través de una serie de retos ecológicos , el juego busca que los jugadores adopten hábitos responsables, comprendan el impacto de la contaminación y tomen acciones concretas para reducirla. El proyecto se basa en la premisa de que el aprendizaje vivencial y la gamificación pueden generar un cambio de comportamiento más efectivo en los usuarios.

El proceso de desarrollo del juego incluye tres fases clave . En la primera, se diseñó y fabricó un prototipo con bloques de madera sostenible, asegurando su estabilidad en la arena y su atractivo visual para el público. También se crearon 25 desafíos ecológicos , equilibrando pruebas físicas y reflexivas. En la segunda fase, el prototipo se probó con distintos grupos de usuarios en la playa, evaluando la interacción con el juego y midiendo su impacto en la sensibilización ambiental.

Los resultados de la implementación de EcoTorre fueron positivos. Se observó un incremento en la conciencia ambiental de los participantes, quienes mostraron una mayor disposición a cuidar la playa y adoptar prácticas sostenibles. La experiencia del juego fue bien recibida por los bañistas, quienes destacaron su valor educativo y recreativo. Además, desde una perspectiva económica, el modelo de negocio demostró ser viable, con interés tanto en la compra como en el alquiler del juego.

En conclusión, EcoTorre se posiciona como una herramienta innovadora para la educación ambiental en espacios públicos. Su impacto positivo en la Playa Pescadores sugiere que puede ser replicado en otras playas y espacios urbanos. Como siguientes pasos, se propone mejorar la mecánica del juego, fortalecer alianzas con entidades ambientales y expandir su implementación a nivel regional, contribuyendo a la sostenibilidad de los ecosistemas costeros y fomentando una cultura de respeto y protección del medio ambiente.