ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ECO RETO PICNIC

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Marketing Estratégico e Innovación

Autor:

NIKOLE ARENA FLORES VASQUEZ

(https://orcid.org/0009-0002-9519-6642)

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

Autor:

MARYORY JHONMIRA VELARDE PASAPERA

(https://orcid.org/0009-0005-7637-7204)

Asesor

LUIS ENRIQUE ORMEÑO PALOMINO

(https://orcid.org/0009-0004-1809-0902)

Lima - Perú
2025

Flores Vasquez Nikole Arena 2019246846 - Velarde Pasapera Maryory Jhonmira 2021163163.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:464834797

Submission Date
Jun 5, 2025, 3:02 PM GMT-5

Download Date
Jun 5, 2025, 3:15 PM GMT-5

File Name
Flores Vasquez Nikole Arena 2019246846 - Velarde Pasapera Maryory Jhonmira 2021163163.pdf

File Size
69.1 MB

129 Pages

19,970 Words

112,064 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

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.

RESUMEN

Eco-Reto Picnic nace como una propuesta de innovación con enfoque social y ambiental, cuyo propósito es despertar una mayor conciencia ecológica mediante actividades educativas y recreativas en espacios públicos. El proyecto responde a la problemática del deterioro progresivo de áreas verdes, causado en gran parte por la escasa participación ciudadana en su cuidado. Esta falta de conexión afecta no solo al ecosistema del parque, sino también al bienestar de quienes lo rodean. La iniciativa se alinea con los objetivos de la educación ambiental y el desarrollo sostenible, ofreciendo una alternativa creativa y accesible que busca motivar hábitos responsables hacia el entorno. Está dirigida principalmente a jóvenes, familias y residentes del distrito de La Victoria, a quienes se invita a reconectarse con la naturaleza a través de una experiencia dinámica y participativa.

En un contexto donde la basura, el desinterés vecinal y el mal uso del espacio público son problemas frecuentes, el juego se convierte en una poderosa herramienta para conectar, enseñar y transformar. Para el desarrollo de esta iniciativa, utilizamos metodologías centradas en el usuario, como Design Thinking, combinando herramientas de investigación cualitativa (entrevistas, observación, mapeo de actores) y co-creación de un taller. Además del uso de tableros conceptuales, prototipos físicos del juego, sesiones de testeo y retroalimentación con potenciales usuarios.

La propuesta de valor es un juego educativo llamado “Eco Reto Picnic”, compuesto por un juego de mesa con actividades sostenibles, con retos que contribuyen conocimientos prácticos sobre sostenibilidad urbana, limpieza, reciclaje y respeto por la biodiversidad local, también se integraron tarjetas con retos ecológicos y componentes gráficos que incorporan el mensaje ecológico y una destreza de aprendizaje colaborativa. El producto está disponible para compra física o puede ser utilizado en eventos comunitarios, que se complementa con

campañas en redes sociales y actividades presenciales que amplían su impacto y fortalecen el compromiso a la comunidad.

Durante el proceso de trabajo, se formularon algunas ideas clave, como la posibilidad de que marcas con compromiso social se sintieran motivadas a respaldar esta iniciativa como parte de sus acciones de responsabilidad. Para comprobarlo, se realizaron pruebas del prototipo con usuarios, lo que permitió recopilar observaciones y comentarios a través de entrevistas y análisis de su interacción. También se aplicaron encuestas para medir su interés, el entendimiento del mensaje ambiental y la experiencia general con la propuesta. Los resultados brindaron datos positivos: los usuarios presentaron una actitud positiva hacia la propuesta, destacando la originalidad del enfoque y la claridad del mensaje. Además, se midieron niveles de interés, intención de compra, y se recibieron comentarios que permitieron ajustar la mecánica y el diseño del producto.

Como conclusión principal, el proyecto evidenció que una actividad lúdica, adecuadamente diseñada e integrada en el entorno urbano, puede funcionar como un impulsor de la conciencia ambiental. Dentro de las próximas acciones se prevé mejorar los materiales del juego según las opiniones recibidas, reforzar la comunicación digital, y explorar alianzas con organizaciones municipales o ambientales para su implementación a mayor escala. Asimismo, se planea establecer un sistema de mantenimiento y actualización de las piezas del juego para garantizar su sostenibilidad.