ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

CERVI

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Diseño y Gestión de moda

AUTOR:
MEYLING GABRIELA ROJAS BELLO
https://orcid.org/0009-0001-2802-8924

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

AUTOR:
ALESSANDRO AARON ASIS ARELLANO
https://orcid.org/0000-0003-1902-0004

ASESOR:
JUAN PABLO ARENAS VARGAS
https://orcid.org/0009-0006-3325-3938

Lima - Perú
2025

ASIS ARELLANO ALESSANDRO AARON 2021160932 - ROJAS BELLO MEYLING GABRIELA 2019144155.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:462349351

Submission Date
May 26, 2025, 9:30 AM GMT-5

Download Date
May 26, 2025, 10:11 AM GMT-5

File Name
ASIS ARELLANO ALESSANDRO AARON 2021160932 - ROJAS BELLO MEYLING GABRIELA 2019144155.pdf

File Size
19.2 MB

173 Pages

43,842 Words

226,507 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
1% 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 CERVI: Robot educativo ambiental para parques urbanos nace como respuesta a la creciente degradación ambiental generada por residuos sólidos en el Parque Miguel de Cervantes, ubicado en el Cercado de Lima, donde se ha identificado una acumulación constante de envolturas de snacks, papel, plásticos, vidrios, anillas de latas y colillas de cigarro. Esta situación evidencia una falta de conciencia ambiental entre los visitantes, en su mayoría estudiantes universitarios. El proyecto se alinea con la Meta 15.3 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que busca combatir la desertificación, restaurar tierras degradadas y frenar la pérdida de biodiversidad, promoviendo un entorno urbano más limpio y saludable. En este marco, CERVI se posiciona en el área estratégica de tecnología ambiental sostenible y en la actividad económica de enseñanza, al integrar educación ambiental interactiva y accesible mediante una herramienta tecnológica de carácter lúdico. Su objetivo es transformar la manera en que los jóvenes se relacionan con el espacio público, fomentando el aprendizaje activo, la participación ciudadana y la protección del entorno natural urbano.

Para el desarrollo de este proyecto, se aplicó la metodología Toulouse Thinking, un enfoque ágil, flexible e iterativo que se basa en cuatro fases clave: investigar, idear, desarrollar y transferir. Esta metodología permite abordar desafíos complejos desde una perspectiva creativa e innovadora, integrando habilidades técnicas, socioemocionales y digitales. Además dicha metodología se centra en el usuario, entrevistas semiestructuradas, observación en campo, encuestas digitales, técnicas de prototipado rápido y validaciones iterativas.

La propuesta de valor consiste en un robot móvil con apariencia amigable(la cual es una fusión de dos perritos, que se desplaza por el parque emitiendo frases educativas sobre las 5 Rs (Reducir, Reutilizar, Reciclar, Rechazar, Repensar). Al interactuar con su pantalla, los usuarios acceden a una aplicación lúdica con minijuegos temáticos y contenido ambiental. CERVI también funciona como plataforma para pequeñas marcas, permitiéndoles publicitar de manera responsable y alineada a la misión ecológica del proyecto.

La hipótesis principal plantea que un robot educativo con diseño amigable, contenido lúdico y enfoque ambiental puede influir positivamente en el comportamiento de los visitantes del parque, promoviendo prácticas responsables en el manejo de residuos. Para validar esto, se desarrollaron pruebas presenciales con prototipos funcionales y se realizaron dinámicas interactivas con usuarios. Las actividades incluyeron juegos, encuestas y observación directa del uso, demostrando una alta conexión emocional con la propuesta y una mejora en la disposición al reciclaje.

Durante el proceso, se probaron dos prototipos, incluyendo interacciones reales en el área objetiva, el Parque Miguel de Cervantes Saavedra. Se validó la receptividad del público, especialmente de jóvenes, quienes mostraron alta disposición a aprender mediante el juego. Las alianzas con emprendimientos (Tea Friends, Chekybu) y la empresa tecnológica Theratronics, la cual financió el proyecto, permitieron validar el modelo de ingresos y la viabilidad del proyecto como plataforma educativa y comercial.

El principal hallazgo fue que la gamificación y el diseño empático del robot aumentan significativamente el interés de los jóvenes por el cuidado ambiental. Esto confirma que la tecnología lúdica puede ser una herramienta efectiva para generar conciencia ecológica. Como siguientes pasos se plantea el monitoreo continuo del impacto en el parque, el desarrollo de nuevas funciones educativas en la app, y la implementación del robot en otros espacios públicos para escalar el proyecto.