ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ZERO PAPEL

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

Autor:

SEBASTIÁN LUIS CARPIO MORENO

(https://orcid.org/0000-0001-5668-8439)

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

Autor:

TAMARA YAMILE ZEGARRA VALDELOMAR

(https://orcid.org/0000-0002-1124-0507)

Asesor

LUIS ENRIQUE ORMEÑO PALOMINO
(https://orcid.org/0009-0004-1809-0902)

Lima - Perú
2025

P_INNOV_ZERO PAPEL CARPIO Y ZEGARRA.pdf

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:484704749

Fecha de entrega
19 ago 2025, 7:34 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 ago 2025, 7:38 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOV_ZERO PAPEL CARPIO Y ZEGARRA.pdf

Tamaño de archivo
1.5 MB

82 Páginas

14.880 Palabras

81.440 Caracteres

2% 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

2% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
10704 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

Los estudiantes de la carrera de Diseño y Gestión de Modas en Toulouse Lautrec utilizan excesivamente papel en sus proyectos, produciendo gran cantidad de desperdicio y costos asociados. La comunidad estudiantil carece de hábitos y dinámicas que fomenten la reutilización del papel, resultando en un impacto ambiental negativo y en la pérdida de recursos valiosos. La baja conciencia sobre prácticas sustentables contribuye a un uso ineficiente de materiales y afecta el compromiso con la sostenibilidad.

Sostenibilidad y gestión responsable de recursos en la educación en diseño, enfocándose en reducir el desperdicio y promover el reciclaje y la reutilización de materiales, específicamente del papel.

Aprovechar la oportunidad de cultivar una cultura más consciente ecológicamente en los estudiantes, generando ahorro en costos y fomentando prácticas creativas que contribuyan a la sostenibilidad del entorno académico y profesional.

Principalmente, los estudiantes de la carrera de Diseño y Gestión de Modas en Toulouse Lautrec, así como docentes y el personal académico interesado en promocionar prácticas sustentables.

Reducir el desperdicio de papel ayuda a mitigar impactos ambientales, genera conciencia ecológica, disminuye costos y promueve una educación más responsable. Además, fomenta habilidades creativas en los estudiantes para transformar residuos en recursos útiles, alineándose con los objetivos de desarrollo sostenible.

Investigaciones cualitativas: entrevistas con estudiantes y docentes para comprender necesidades y comportamientos.

Mapas de empatía y análisis de insights: identificación de motivaciones y obstáculos en el uso del papel.

Propuestas de valor: creación de lienzos para definir soluciones relevantes y atractivas.

Ideación y diseño: generación de ideas innovadoras, prototipado y pruebas piloto.

Validación: interacción con usuarios mediante talleres, prototipos digitales y sesiones de feedback.

Se propone un sistema integral para fomentar la reutilización creativa y la gestión eficiente del papel sobrante en las clases de patronaje, a través de una solución educativa, sostenible y participativa. Esta incluye:

Tacho inteligente que facilita la separación de residuos, el seguimiento de participación y la acumulación de puntos canjeables por útiles escolares.

Redes sociales como canal principal de interacción, donde se compartirá contenido de valor, ideas creativas, tutoriales y retos que incentiven el reuso del papel.

Los estudiantes depositan sus residuos de papel en el tacho inteligente, que clasifica y registra sus aportes.

Acumulan puntos por su participación, que pueden canjear por útiles y materiales especializados para la carrera de Diseño de Modas.
Difunden retos creativos de reutilización.

- Comparten tutoriales para transformar el papel.
- Publican rankings de participación.
- Responden consultas y motivan la continuidad del hábito.

Solución física y comunicacional, sencilla, creativa y adaptada al entorno universitario.

Uso de redes sociales como espacio de aprendizaje colaborativo y motivación constante.

Incentivos alineados con los intereses y necesidades de los estudiantes.

Enfoque en la sostenibilidad práctica, el ahorro y la conciencia ambiental.

Los estudiantes valorarán una propuesta que une sostenibilidad, creatividad y recompensas útiles.

El uso de redes sociales será efectivo para mantener el interés y la participación activa.

La visibilidad del sistema de puntos y los canjes generará una cultura de reciclaje proactiva y constante.

Validación mediante prototipo funcional del tacho inteligente y presentación a estudiantes.

Testeo del sistema de puntos y canje por productos físicos.

Dinámicas presenciales con interacción directa y seguimiento por redes sociales.

- Comprensión del sistema.
- Participación y motivación.
- Impacto percibido.

Alta participación de estudiantes y docentes.

Reducción significativa de residuos en actividades de clase.

Interés creciente cuando se explicó claramente el sistema de puntos.

Feedback positivo sobre el uso de redes sociales como medio más accesible y familiar.

Se identificó que al inicio hubo confusión sobre cómo funcionaban los puntos, pero una mejor comunicación visual y verbal permitió que los estudiantes comprendieran y se sumaran activamente.

La comunicación simple, visual y constante en redes sociales facilita el cambio de comportamiento.

El uso de retos, rankings y contenido visual aumenta la participación.

La posibilidad de canjear puntos por herramientas necesarias aumenta el valor percibido del sistema.

El proyecto demuestra que es posible implementar soluciones sostenibles, tecnológicas y educativas de forma eficiente en clases prácticas como patronaje, utilizando herramientas accesibles y de bajo costo.

Próximos pasos:

Escalar la iniciativa a otras carreras relacionadas con diseño, arte y arquitectura.

Crear una identidad visual sólida en redes sociales, con contenido dinámico y participativo.

Establecer alianzas con marcas de útiles para diversificar los premios por puntos.

Documentar el impacto en términos de residuos evitados y participación mensual.

Mejorar el sistema de registro de puntos y reforzar la educación ambiental creativa.