ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ECOTRIBU

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

AUTOR:
ALBANIZ TANYA MEZA IBARGÜEN
(https://orcid.org/0000-0001-7033-4864)

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

AUTOR:
DIEGO ALONSO ZEVALLOS VASSALLO

(https://orcid.org/0009-0004-9727-1591)

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

Lima - Perú
2025

P_INNOV_ECOTRIBU_ZEVALLOS Y MEZA.pdf

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:484923983

Fecha de entrega

20 ago 2025, 9:36 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

20 ago 2025, 9:43 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

P_INNOV_ECOTRIBU_ZEVALLOS Y MEZA.pdf

Tamaño del archivo

8.9 MB

116 páginas

14.287 palabras

84.261 caracteres

3% 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.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
46670 caracteres sospechosos en N.º 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

El proyecto de innovación "Ecotribu" es una propuesta innovadora ideada para impulsar la adopción de prácticas ecológicas entre los residentes del área de Las Delicias de Chorrillos, una localidad colindante con la zona natural protegida de los Pantanos de Villa. Esta iniciativa surge como una respuesta a la urgencia de robustecer la sensibilidad ambiental en una comunidad que convive diariamente con un ecosistema frágil y de gran valor ecológico, pero que no siempre reconoce su papel activo en su preservación. El proyecto se inscribe dentro del ámbito estratégico de la "Tecnología Ambiental Sostenible" y se vincula con el sector económico de la "Enseñanza", al plantear una solución formativa que utiliza herramientas digitales para modificar las conductas cotidianas. "Ecotribu" se orienta a satisfacer la necesidad de cultivar una conciencia ambiental a través de la educación digital, incorporando elementos lúdicos, informativos y con capacidad de participación. El público objetivo está compuesto por adolescentes, jóvenes y adultos de entre 15 y 40 años que habitan en la zona, así como visitantes frecuentes del humedal, tales como estudiantes universitarios, voluntarios y miembros de organizaciones ecologistas. Abordar esta problemática resulta crucial para asegurar una interacción más responsable con el entorno y aprovechar la oportunidad de fortalecer a la ciudadanía mediante la innovación tecnológica con repercusiones sociales y ambientales.

Para el desarrollo del proyecto se empleó la metodología Toulouse Thinking, compuesta por cinco fases: contextualizar, investigar, idear, validar y comunicar. Se realizaron entrevistas, encuestas y trabajo de campo en la zona de Las Delicias de Chorrillos, lo que permitió construir arquetipos de usuarios, identificar actores clave y extraer insights relevantes. Con base en esta información, se elaboraron herramientas como el mapa del problema, el brief de diseño, el canvas de propuesta de valor y el canvas de ideas priorizadas. A través de talleres generativos, se formularon posibles soluciones, dando paso a la creación y prueba de un prototipo de aplicación con enfoque educativo y dinámico. Finalmente, se consolidaron los aprendizajes para presentar una propuesta clara y viable ante los actores involucrados.

Esta propuesta valor plantea el desarrollo de una app educativa diseñada para promover hábitos sostenibles entre los residentes cercanos a los Pantanos de Villa, incentivando la

disminución de la contaminación en agua y suelos. Se trata de una aplicación móvil de uso sencillo, con contenidos interactivos. La dinámica incluye desafíos semanales que invitan a realizar acciones ecológicas concretas; los usuarios ganan puntos, escalan posiciones en un ranking y obtienen recompensas virtuales. Es una solución que integra aprendizaje, tecnología y compromiso ciudadano, pensada específicamente para el entorno de los Pantanos de Villa. Así, el aplicativo no solo informa, sino que motiva a actuar, refuerza el sentido de pertenencia y crea una red de vecinos comprometidos con el bienestar del ecosistema y de su comunidad.

La validación de las hipótesis se llevó a cabo durante un taller generativo en el que se presentó un prototipo digital diseñado en Figma. En esta sesión, los participantes interactuaron con la propuesta y brindaron comentarios sobre su funcionalidad, contenido y diseño. La dinámica permitió observar reacciones reales, identificar aciertos y detectar oportunidades de mejora. Gracias a esta actividad, se comprobó el interés por una herramienta digital que incentive hábitos sostenibles, destacando la importancia de integrar elementos visuales motivadores y recompensas que refuercen el compromiso vecinal.

En la etapa de validación del aplicativo educativo, se trabajó con un prototipo funcional desarrollado en Figma, el cual permitió recrear la experiencia de uso y probar las dinámicas planteadas. Se analizaron métricas como el número de personas que interactuaron con el prototipo, su nivel de participación y los resultados obtenidos en encuestas de percepción. Los comentarios fueron favorables: se valoró la facilidad de navegación, la estructura clara de la interfaz y el uso de recompensas como factor motivacional. Además, más del 70% expresó que utilizaría la app si estuviera disponible. Con base en estos resultados, se decidió avanzar en el desarrollo técnico, conservar las dinámicas mejor recibidas y realizar ajustes de diseño según las sugerencias de los usuarios.

Llegamos a la conclusión que la validación del prototipo evidenció una respuesta favorable por parte de los usuarios, quienes destacaron la funcionalidad intuitiva de la app, su diseño accesible y el incentivo que brindan las recompensas. Se identificó como hallazgo clave que las personas se sienten motivadas a adoptar conductas sostenibles cuando las propuestas están bien explicadas, son prácticas y se relacionan con su entorno.

Con base en estos resultados, se tomó la decisión de avanzar en la construcción completa del aplicativo, integrando los aportes recibidos y reforzando las dinámicas más efectivas. El proceso de seguimiento incluirá el análisis del uso activo, la interacción con los retos semanales y la retroalimentación continua, permitiendo evaluar tanto el funcionamiento como el impacto en la comunidad de los Pantanos de Villa.