ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA "TOULOUSE LAUTREC"

GUARDIANAPP

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

Autor:

ALDO RAPHAEL VASQUEZ CORONADO

https://orcid.org/0000-0001-6175-5659

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

Autor:

SOFIA LOREN QUEZADA TORRES

https://orcid.org/0009-0005-4256-6613

Asesor

SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS

https://orcid.org/0000-0002-1819-059X

Lima - Perú
2025

PPT PROCESO .pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:460102370

Submission Date
May 17, 2025, 10:18 PM GMT-5

Download Date
May 18, 2025, 9:06 PM GMT-5

File Name
PPT PROCESO .pdf

File Size
4.8 MB

98 Pages

19,026 Words

97,950 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
1% Publications
1% 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 propósito de este proyecto es enfrentar el problema de la polución en las playas ocasionada por residuos sólidos, especialmente en Playa Venecia, que se encuentra en Lima, Perú. Este sitio padece por la acumulación de plásticos de un solo uso y por la falta de prácticas sostenibles entre los visitantes. Esta circunstancia impacta negativamente tanto en los ecosistemas marinos como en la experiencia recreativa de quienes lo frecuentan, además de afectar a varios actores locales, incluidos comerciantes, vecinos y autoridades de la ciudad. El proyecto se encuentra en el campo de la Tecnología ambiental sostenible y se centra en el sector económico vinculado a actividades artísticas, recreativas y de entretenimiento, promoviendo un turismo responsable y un uso consciente de espacios naturales de acceso público.

El grupo de enfoque principal son los habitantes locales que día a día viven el empeoramiento de la situación, por otro lado tanto jóvenes como adultos que la visitan con frecuencia. Asimismo, los residentes cercanos, comerciantes y entidades de la zona también se verán beneficiados. El propósito de la iniciativa es incentivar cambios en el comportamiento y hábitos que permita recuperar el sentido de pertenencia de los habitantes esto mediante una experiencia que sea tanto divertida como educativa.

La metodología utilizada es Toulouse Thinking basada en un método que pone al usuario en primer lugar, utilizando herramientas como un mapa de interesados, perfiles de usuarios, encuestas digitales, entrevistas semi-estructuradas, análisis de datos secundarios y comprobaciones mediante prototipos simples.

Así nace la propuesta de valor, que se presenta como una aplicación con enfoque educativo y lúdico que convierte las acciones sostenibles en experiencias colectivas significativas. A través de una dinámica similar a un juego, donde los usuarios se agrupan por equipos, asumen retos ambientales, suman puntos, completan misiones y ganan recompensas. Tiene como nombre GuardianApp que no solo modifica conductas individuales, sino también funciona como una plataforma de unión comunitaria, donde visibiliza los esfuerzos colectivos y conecta emocionalmente a los usuarios con la protección de la vida marina.

Para validar la propuesta respondía a las necesidades de los usuario se realizaron dos experimentos. Siendo el primero para validar si el usuario entendía el aplicativo, la interfaz era atractiva y si pagaría por una versión premium, por ello se realizó un video de tik tok mostrando la interfaz de manera detallada, donde los resultados fueron positivos. El segundo experimento se realiza para validar si las personas se sienten motivadas a cumplir retos sostenibles de forma didáctica, a través de una experiencia emocionante y la obtención de recompensas, fomentando así la creación de nuevos hábitos ambientales, para ello se creó una cuenta de instagram y se lanzó retos a través de posts con una recompensa de por medio.

Por otro lado GuardianApp no podía ser solo de enfoque ambiental, sino también viable, escalable, funcionando como modelo de negocio, para esto se observan diversas fuentes de ingreso que permiten sostener el proyecto en el tiempo como: una versión premium, publicidad de marcas y negocios que deseen promocionarse dentro de la app, venta de merchandising vinculados a la app, entre otros lleva como resultado una solución viable.

En conclusión los resultados indicaron que los participantes se sienten motivados a participar si existen recompensas tangibles. Asimismo existe una mayor participación si estas se realizan en equipo. El más del 65% de comentarios en el video de tik tok valida que estarían dispuestos a pagar por funciones premium si la aplicación ofreciera continuidad y desafíos regulares. Por

otro lado, concluimos que fomentar hábitos sostenibles a través de dinámicas lúdico-emocionales puede ser una vía efectiva para combatir la contaminación costera. La tecnología, cuando se alinea con los objetivos de educación ambiental y cohesión social puede convertirse en un agente de cambio poderoso. La solución propuesta no solo responde al reto de innovación planteado, sino que demuestra ser viable, replicable y alineada con las necesidades del territorio.