ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

SUPPLY

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

AUTOR:
AYLLIN BARBARA QUIJANO CHU

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

AUTOR:
CRISTOPHER ROMARIO MORENO ROJAS

Asesor
JOSE CARLOS PALACIOS URQUIZA
https://orcid.org/0009-0002-4876-263X

Lima - Perú
2022

P_INNOV_SUPPLY_QUIJANO Y MORENO.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:::11391:485784933

Fecha de entrega
22 ago 2025, 10:17 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
22 ago 2025, 10:20 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
P_INNOV_SUPPLY_QUIJANO Y MORENO.pdf

Tamaño del archivo
3.4 MB

22 páginas

1544 palabras

8453 caracteres

22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

12% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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 denominado *“Aplicativo móvil para concientizar y controlar el uso adecuado de los servicios públicos de suministro de agua y luz en los ciudadanos de Lima Moderna”* se enmarca dentro del eje estratégico de *Tecnología Ambiental Sostenible* y está vinculado a la actividad económica de *Electricidad, gas y agua*. Su finalidad es enfrentar la carencia de educación ambiental, enfocándose en jóvenes y adultos de Lima Metropolitana Moderna que pertenecen a los estratos socioeconómicos “A” y “B”.

Para su desarrollo, se adoptó una metodología basada en la resolución creativa de problemas, haciendo uso de herramientas propias del *Design Thinking* y del enfoque *Lean Startup*, los cuales promueven una orientación centrada en el usuario y favorecen la implementación efectiva de soluciones. Entre las herramientas aplicadas destacan la técnica de “persona” para representar arquetipos de usuarios, el mapa de actores para analizar el entorno y los involucrados, el mapa de trayectoria que define el recorrido del usuario dentro del sistema, el *canvas* de propuesta de valor que consolida la idea innovadora y el *canvas* de modelo de negocio que permite evaluar la sostenibilidad del proyecto. Todos estos recursos son presentados detalladamente en el documento anexo.

La propuesta innovadora, denominada *Supply*, consiste en una aplicación digital que facilita el monitoreo y control del consumo de agua y energía eléctrica de manera accesible. Como parte del proceso de validación, se crearon prototipos personalizados para observar cómo los usuarios interactuaban con la función de seguimiento de suministros dentro del entorno doméstico.

Finalmente, se concluyó que es viable el desarrollo de una aplicación móvil que permita a los ciudadanos —incluso aquellos sin conocimientos previos sobre cómo medir el consumo de servicios— gestionar y reflexionar sobre el uso responsable del agua y la electricidad. Asimismo, se recomienda que el diseño de la aplicación se enfoque en ofrecer una experiencia de usuario excepcional, a fin de promover su adopción y ampliar su alcance entre los hogares de Lima.