ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

NO LO COMAS

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

AUTOR:
XIMENNA FERNANDA JAEN VEGA
https://orcid.org/0009-0000-6234-5117

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

AUTOR:
JUAN PABLO CORTEZ LA ROSA
https://orcid.org/0009-0005-9128-4495

Asesor:
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA
https://orcid.org/0000-0003-3451-8310

Lima - Perú
2025

XIMENNA FERNANDA JAEN VEGA 2021159531 - JUAN PABLO CORTEZ LA ROSA 2020149497.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:485455150

Submission Date
Aug 21, 2025, 3:18 PM GMT-5

Download Date
Aug 21, 2025, 3:47 PM GMT-5

File Name
XIMENNA FERNANDA JAEN VEGA 2021159531 - JUAN PABLO CORTEZ LA ROSA 2020149497.pdf

File Size
31.6 MB

87 Pages

16,364 Words

90,702 Characters

2% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

1% Internet sources
0% 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

La contaminación marina por desechos plásticos es un peligro ambiental global que afecta a las costas de Lima, ya que los residuos plásticos significan una amenaza para la vida marina local.

A nivel internacional, se indica que el 80% de la basura en los océanos proviene de actividades realizadas en tierra, siendo los polímeros el principal componente de la mayoría de estos residuos que terminan en el mar. Los plásticos desechables, conocidos como plásticos de un solo uso, son los tipos de polímeros más frecuentes que llegan a impactar en la biodiversidad marina de todos los rincones del mundo.

Son muchas las causas que explican cómo es que los plásticos comunes acaban por afectar los ecosistemas acuáticos. En este proyecto, el problema identificado es que jóvenes de 20 a 24 años, residentes en distritos costeros de Lima (como San Miguel, Magdalena y San Isidro), contribuyen a la contaminación marina debido a una baja conexión emocional con el mar. Esto se refleja en prácticas diarias como el uso excesivo de plásticos o la disposición inadecuada de residuos.

El proyecto NO LO COMAS aborda esta problemática a través de una solución innovadora que combina entretenimiento y educación para incentivar el cuidado del mar en jóvenes adultos (quienes representan un grupo clave para fomentar hábitos más sostenibles), alineándose con el área estratégica de desarrollo prioritario de “Tecnología ambiental sostenible”, y siendo una actividad económica en el área de “Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas”.

Los plásticos desechables tienen una lenta degradación y contribuyen de manera importante a la contaminación de los océanos. Así que las prácticas contaminantes del día a día, combinados con una densidad poblacional alta, y el acceso directo a la costa en estos distritos mencionados, agrava el deterioro ambiental y afecta a la biodiversidad.

Para el desarrollo íntegro de este proyecto se utilizó la metodología Innovation Challenge. En el transcurso de sus etapas (investigación, ideación, validación), se emplearon distintas herramientas como: entrevistas cualitativas, mapas de viaje del usuario, mapas mentales, talleres generativos, matrices de priorización, modelos físicos, encuestas e iteraciones del producto con retroalimentación de usuarios.

La propuesta de valor adoptada consiste en ayudar a los jóvenes a reconectar con el mar, inspirándolos a acciones cotidianas para reducir la contaminación, sin juicios ni exigencias,

mediante una experiencia de entretenimiento educativo con la que pueden conocer sobre problemáticas marinas y aprender a aplicar acciones sostenibles para reducir el uso de plásticos.

El producto desarrollado, NO LO COMAS, es un juego de mesa de estrategia pensado para 3-6 jugadores, con una duración de entre 40 a 80 minutos. El objetivo principal es acumular puntos antes que los demás jugadores y al mismo tiempo cuidar de un animalito marino, evitando acumular plásticos y residuos contaminantes.

El paquete del juego se compone de 120 cartas, 1 dado y 1 reloj de arena. Las cartas se agrupan en distintos tipos, teniendo efectos o indicaciones variadas entre sí. Destacan dos grandes categorías: las cartas de tipo Pregunta, con las que se puede retar a los oponentes a contestar bien a la indicación de estas cartas, y el resto de las cartas, que representan animales aliados, situaciones de los ecosistemas marinos, y productos tanto sostenibles como contaminantes (cada uno con sus respectivos efectos, que pueden ser positivos o negativos y dar o restar puntos).

Las hipótesis trabajadas con los usuarios fueron estas dos: sobre el diseño del juego (con respecto a las mecánicas y a las características de ser un producto de entretenimiento educativo), y sobre la viabilidad económica del producto (con respecto a cuánto estarían dispuestos a pagar y si se les hacía un precio razonable).

En los dos experimentos realizados se les presentó a los usuarios el producto mínimo viable (de alta fidelidad) del juego de cartas NO LO COMAS. Cada experimento se realizó con la participación de 5 jóvenes de 20 a 24 años, y con la presencia de los autores del proyecto. Se comenzó repasando las instrucciones del manual en voz alta y se realizaron partidas de demostración para explicar el juego en acción. Al finalizar, se procedió a hacer las preguntas correspondientes a las hipótesis y a tomar nota de la retroalimentación.

Los resultados obtenidos del experimento fueron mayormente positivos: el 80% de los participantes consideró que la experiencia fue tanto entretenida como educativa, resaltando la sinergia alcanzada entre diversión y aprendizaje, fruto de la balanceada cohesión de mecánicas presentes en el juego.

Todos los participantes del experimento indicaron que estarían dispuestos a pagar entre S/90 y S/100 por el producto, confirmando así su viabilidad económica (considerando un margen de ganancia entre el 40-50%).

Se sugirieron también recomendaciones para iteraciones posteriores, como una versión del producto con una caja de tamaño reducido, o la adición de un mayor número de cartas de tipo Pregunta, y mejoras sobre el diseño de manual de instrucciones para hacerlo más amigable a la vista.

Como conclusión, estos resultados permiten confirmar que el juego de cartas NO LO COMAS cumple con su propósito educacional de promover hábitos sostenibles sin perder el componente de diversión en el proceso, y, como consecuencia, reconectar emocionalmente a los jóvenes con el mar en el proceso.