ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

LA VOZ DEL MAR

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

AUTOR:
FLAVIA MARIANA SANCHEZ RODRIGUEZ
https://orcid.org/0009-0003-7625-3805

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

AUTOR:
ANDREA ISABEL MONTERO SAAVEDRA
https://orcid.org/0009-0002-1234-0531

Asesor:
JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS
https://orcid.org/0000-0002-1350-0405

Lima - Perú
2025

FLAVIA MARIANA SANCHEZ RODRIGUEZ 2020254621 - ANDREA ISABEL MONTERO SAAVEDRA 2020150099.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:485470423

Submission Date
Aug 21, 2025, 4:50 PM GMT-5

Download Date
Aug 21, 2025, 5:31 PM GMT-5

File Name
FLAVIA MARIANA SANCHEZ RODRIGUEZ 2020254621 - ANDREA ISABEL MONTERO SAAVEDRA 202....pdf

File Size
50.6 MB

141 Pages

17,131 Words

100,365 Characters

1% 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 Voz del Mar es un proyecto de innovación social y ambiental que busca combatir la contaminación por residuos plásticos en espacios públicos, tomando como lugar de intervención la playa Agua Dulce, en el distrito de Chorrillos. Este proyecto propone transformar el acto cotidiano de desechar en una experiencia educativa, visual y emocional, a través de una escultura artística interactiva elaborada íntegramente con botellas plásticas recicladas, cuya forma conserva la silueta visible de dichos envases. Además, la escultura podrá representar distintos animales marinos emblemáticos (como tortugas, delfines o lobos marinos) que se ven afectados por la contaminación, reforzando así el mensaje ambiental desde lo simbólico y lo visual. El proyecto aborda un problema relacionado con la tecnología ambiental sostenible, ya que busca reducir el impacto de los residuos plásticos mediante una solución que combina arte, reciclaje y educación ambiental. La problemática que aborda es la falta de conciencia ambiental y el deficiente manejo de residuos en playas urbanas, lo cual impacta negativamente tanto en el ecosistema marino como en la experiencia de los visitantes. El proyecto se alinea con el área estratégica de desarrollo sostenible y educación ambiental, y responde a la necesidad urgente de fomentar prácticas responsables en espacios turísticos de alto tránsito. Su público objetivo son principalmente jóvenes entre 18 y 25 años, estudiantes y familias que acuden a la playa en busca de esparcimiento.

Durante su desarrollo, se utilizaron metodologías de innovación centrada en el usuario, lienzos de modelo de negocio, entrevistas, diarios de campo, experimentación en contexto real y validación de prototipos. Se aplicaron herramientas como mapa de actores, arquetipos, propuesta de valor, journey map y testeos de interacción.

La propuesta de valor radica en una escultura de más de un metro de altura, visualmente llamativa y construida íntegramente con botellas plásticas recicladas. Al recibir residuos reciclables, emite sonidos y frases motivadoras que sorprenden e invitan a reflexionar. Como parte de la mecánica, los usuarios reciben un pequeño llavero hecho con el mismo material recolectado, simbolizando la transformación positiva de sus acciones. Además, se fabricarán señaléticas y sillas recicladas con parte del material, las cuales se donarán a la municipalidad para mejorar la playa. El proyecto también contempla una estrategia digital: se utilizarán redes sociales para compartir contenido educativo, promocionar acciones sostenibles y amplificar el impacto de las campañas. Las actividades económicas

en la que se aplicará la innovación será actividades artísticas de entretenimiento y recreativas, dado que combina arte interactivo, intervención en espacios públicos y generación de experiencias culturales vinculadas a la sostenibilidad.

Entre las hipótesis validadas destacan: que una intervención visual e interactiva incrementa la disposición al reciclaje; que el uso de recompensas simbólicas refuerza la acción positiva; y que los estímulos sensoriales conectan emocionalmente con los visitantes. Estas fueron comprobadas mediante visitas a campo, entrevistas con usuarios, observación directa del comportamiento ante el prototipo y recopilación de datos sobre interacción.

Los resultados preliminares mostraron una alta aceptación del concepto. Personas de distintas edades se mostraron interesadas en participar al notar la escultura y reaccionaron positivamente al recibir los llaveros. Se identificó un mayor interés por parte de jóvenes en compartir la experiencia en redes sociales, lo cual valida su potencial replicable. Además, se definieron fuentes de ingreso realistas como la venta de productos reciclados simbólicos (llaveros) y el servicio de publicidad a emprendimientos sostenibles a través de sesiones fotográficas y difusión en las redes del proyecto.

Como conclusión, se confirmó que el arte interactivo y el reciclaje creativo pueden generar un cambio de conducta si están ligados a experiencias significativas. El siguiente paso es escalar el proyecto con más esculturas en otras playas, formalizar convenios con municipalidades, fortalecer la estrategia en redes sociales y consolidar alianzas con marcas responsables.