ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

AQUADLX

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

AUTOR:

FIORELLA ALCIRA CABANILLAS GRANDEZ

https://orcid.org/0009-0008-8258-1406

Asesor

CARLOS OMAR, MEDRANO MALDONADO

https://orcid.org/0009-0005-0671-5490

Lima - Perú

2024

PROYECTO DE INNOVACIÓN

AQUADLX - PROYECTO DE INNOVACION_compressed.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:543565337

Fecha de entrega
30 dic 2025, 5:18 a.m. GMT+1

Fecha de descarga
30 dic 2025, 5:20 a.m. GMT+1

Nombre del archivo
AQUADLX - PROYECTO DE INNOVACION_compressed.pdf

Tamaño del archivo
1.7 MB

82 páginas

10.774 palabras

58.625 caracteres

4% Similitud general

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

Fuentes principales

4% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
4210 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.

Resumen

AquaDlx es una aplicación móvil creada para promover el ahorro responsable de agua en San Isidro, el distrito con mayor consumo hídrico de Lima, Perú. El proyecto aborda la Percepción Errónea de Abundancia de Agua entre los residentes, quienes consumen más de los niveles recomendados por la OMS (50-100 litros diarios por persona). Este consumo elevado pone en riesgo la sostenibilidad hídrica de la ciudad.
Público objetivo: Miembros de familias de nivel socioeconómico medio-alto y alto en San Isidro, clasificados en tres arquetipos: Miembros distraídos, casi conscientes y conscientes.

Metodología utilizada:

- Diario de observaciones:
- Encuestas: Análisis del consumo de agua y encuestas a residentes para conocer hábitos y percepciones.
- Entrevistas: Implementación de retos, metas personalizadas y un sistema de recompensas llamado AquaPuntos.
- Experimentos: Desarrollo de mouckup para focus group

Propuesta de Valor: AquaDeluxe combina educación, gamificación y recompensas tangibles:

- Características: Retos interactivos, AquaPuntos canjeables por descuentos y contenido educativo.
- Mecánica: Los usuarios establecen metas y reciben notificaciones para motivar el ahorro.

Se planteó como supuesto principal que los usuarios están más predispuestos a adoptar hábitos responsables de consumo de agua cuando identifican beneficios tangibles, tales como el ahorro económico y el aporte a una causa ambiental. La validación de estas hipótesis se llevó a cabo mediante la aplicación de encuestas y entrevistas orientadas a

identificar hábitos y motivaciones de los usuarios, complementadas con pruebas piloto basadas en microacciones dentro de la aplicación para medir su eficacia.

AquaDlx evidencia un alto potencial para influir positivamente en los patrones de consumo hídrico en el distrito de San Isidro a través de estrategias de gamificación y recompensas concretas. Como etapa siguiente, se propone la expansión del modelo hacia otros distritos y el fortalecimiento de alianzas estratégicas.