

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC



SEAFRIENDS

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

AUTOR(ES):

JONATHAN ALVARADO SANCHEZ

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Diseño y Gestión de la Moda

MILAGROS GEOMARA SALINAS RENTERIA

Lima - Perú
Año 2022

● 4% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
2	mall.trunojoyo.ac.id Internet	<1%
3	Universidad de Cantabria on 2023-11-24 Submitted works	<1%
4	pucp.edu.pe Internet	<1%
5	gestion.pe Internet	<1%
6	Universidad San Ignacio de Loyola on 2017-11-09 Submitted works	<1%
7	rpp.pe Internet	<1%
8	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%

9	UTEC Universidad de Ingeniería & Tecnología on 2019-12-02 Submitted works	<1%
10	fdocuments.es Internet	<1%
11	educacionenred.pe Internet	<1%
12	Ruiz Alfaro, Frances. "Vinculos y roles: las posiciones del cuidador en I..." Publication	<1%
13	pactomundial.org Internet	<1%
14	slideshare.net Internet	<1%
15	archivo-es.greenpeace.org Internet	<1%
16	asylumaccess.org Internet	<1%
17	sites.austincc.edu Internet	<1%
18	catalogo.ecr.edu.co Internet	<1%
19	elcomercio.pe Internet	<1%
20	peru.com Internet	<1%

21	Universidad de Piura on 2021-11-13 Submitted works	<1%
22	choapa.cl Internet	<1%
23	issuu.com Internet	<1%
24	cepredenac.org Internet	<1%
25	Baraldi, Sara Margarita. "Drama and theatre practices in the elementar..." Publication	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Seafriends se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza, buscando resolver la insuficiencia de productos lúdicos que no generan conciencia ambiental sobre el uso de plásticos en la contaminación marina teniendo como población beneficiaria a niños y niñas de 6 a 10 años de Lima Metropolitana y Callao.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en el diseño y elaboración de dioramas lúdicos y creativos, que buscan promover el cuidado de la vida de especies marinas y el medio ambiente a través del reciclaje y la sensibilización de la cultura ambiental. Este consiste en un peluche, una bolsa de red hecha de pabito realizado con la técnica de macramé, ubicada en el bolsillo del peluche para que guarden sus plásticos al estar fuera de casa. Además, se incluye una pecera adornada con animales marinos que puede ser personalizada por los niños y usada como contenedor de reciclaje decorativo. La aplicación ayuda a reforzar el aprendizaje mediante retos, juegos, cuentos, tutoriales e información extra.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de los peluches y la bolsa de red en macramé, además de peceras de cartón a manera de prueba. Se realizó un modelo 3D de la pecera de plástico reciclado y los mockups de la aplicación. Se efectuaron entrevistas a 10 niños y 8 padres en la fase de investigación, obteniendo como resultado que los niños tienen interés en el reciclaje y la conservación, pero no lo ponen en práctica. Durante la fase de ideación y desarrollo se realizaron talleres generativos y de validación, en los cuales se pudo probar y validar la factibilidad de la propuesta, teniendo como resultado una alta aceptación por la funcionalidad del producto y comunicación del mensaje ambiental. Por otro lado, se realizaron encuestas dirigidas a familiares de niños, en las que se observa que el 85% indica que la interfaz de la aplicación Seafriends y el producto físico son amigables y adecuados.

Se concluye que la solución propuesta Seafriends es efectivo como recurso para la concientización ambiental y práctica del reciclaje en niños en etapa escolar, dado que transmite un mensaje ambiental de forma entretenida que logra conectar con ellos, entregando un valor emocional y vínculo con la causa.