

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE  
LAUTREC



**IMMET**

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

**AUTOR:**

ALEXANDRA VIVIANA CUETO BÉRNINZON

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

**AUTOR:**

PATSY ZORSHA CUADROS VÁSQUEZ

Lima - Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**CUADROS VASQUEZ PATSY ZORSHA - C  
UETO BERNIINZON ALEXANDRA VIVIAN  
A.pdf**

---

RECUENTO DE PALABRAS

**12311 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**64389 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**47 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**11.1MB**

FECHA DE ENTREGA

**Feb 9, 2024 2:57 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Feb 9, 2024 2:59 PM GMT-5**

---

● **17% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación, Servicio de Aprendizaje Vivencial “IMMET” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de la salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas que buscan resolver la discriminación de género en la publicidad tradicional en Lima Metropolitana al concientizar a un público joven, teniendo como población beneficiaria a las mujeres peruanas.

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, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor, se trata de un Servicio de Aprendizaje Vivencial cuya innovación incremental mezcla tres conceptos ya existentes para una concientización efectiva: Las exhibiciones en museos, el trabajo colaborativo y la realidad virtual. La metodología consiste en informar, actuar y promover el cambio. Informa haciendo uso de nuevas tecnologías para la empatía y a través de exhibiciones tradicionales, actúa mediante el trabajo colaborativo y promueve a través de charlas y talleres. Así también, recibe publicidad tradicional para su reciclaje y luego ser vendida como merchandising. Así cumpliendo con el triple balance: el impacto social al abordar una problemática social, el económico al emplear principalmente a mujeres contribuyendo a reducir la brecha salarial y finalmente el medioambiental al reciclar la publicidad tradicional transformándola en un nuevo objeto útil.

Para la experimentación se diseñó un flyer para invitar al usuario a ser parte de la experiencia para la simulación del servicio vía reunión digital en Zoom; la cual contenía la línea gráfica para la propuesta, acompañada del espacio en planos y 3D, una presentación de la dinámica de realidad virtual que consiste en una redacción y fotomontaje para una descripción gráfica, acompañado de ejemplos en video, así como mock-ups del merch a base del reciclaje. En la reunión se recibió comentarios positivos y constructivos. Hubo una sensación de admiración por la forma de abordar una problemática tan conocida pero poco hablada.

Se concluye que la solución propuesta cumplió satisfactoriamente con concientizar a un grupo de personas de Lima Metropolitana de manera creativa, dinámica y práctica sobre la problemática de discriminación de género en medios tradicionales publicitarios en Lima Metropolitana y se recomienda evaluar la implementación del espacio presencial así como el desarrollo de la experiencia de realidad virtual.