

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**FLORIPEDIA LIMEÑA**

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

**AUTOR(ES):**

IVAN GERARDO CHÁVEZ SÁNCHEZ

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

JUAN CARLOS ZAPATA TABAGUA

Lima - Perú  
Año 2022

## ● 24% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 20% 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	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	21%
2	<b>Universidad de Lima on 2017-06-23</b> Submitted works	3%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “FLORIPEDIA LIMEÑA” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de biotecnología y valorización de la biodiversidad y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la poca relevancia e interés que tienen los ciudadanos de Lima Metropolitana con respecto a las áreas verdes que existen en la capital, teniendo como población beneficiaria a la mayoría de ciudadanos de Lima metropolitana enfatizando en los jóvenes de 13 a 16 años quienes son los principales actores.

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 consiste en una plataforma digital de educación ambiental que busca promover y generar interés por el cuidado de la flora de las diversas áreas verdes al generar vínculos entre adolescentes con plantas mascota. Los principales beneficios de esta propuesta será que el usuario pueda identificarse e interactuar con su planta mascota al personalizarla a su gusto y recibir información de manera dinámica, interesante y llamativa por medio de diversas herramientas que ofrece la plataforma como notificaciones, juegos y, siendo la principal, un video podcast con dos plantas como personajes que entrevistarán a otras plantas de las diversas áreas verdes de la ciudad, hablarán de temas de educación ambiental, cuidado de áreas verdes y más. Hoy en día, no existe una propuesta similar en el mercado nacional que aplique de manera dinámica las tecnologías actuales para la difusión de educación ambiental como lo hace Floripedia Limeña. Sin embargo, para la creación de un aplicativo con las características mencionadas, así como la elaboración de macetas inteligentes, se tomó en cuenta que tiene un tiempo de desarrollo largo y se necesita una elevada inversión por lo que se consideró como principal cambio para un PRODUCTO MÍNIMO VIABLE una versión más sencilla de plataforma y macetas convencionales manteniendo la esencia customizable. El segmento se mantiene, sin embargo, se prioriza la elaboración de contenido audiovisual en youtube para poder darle énfasis al ingreso por suscripción, así como a la venta de macetas obtenidas al por mayor de un proveedor.

Cabe resaltar que la propuesta se centra en el contenido multimedia por lo que las actividades claves van relacionadas al desarrollo y la elaboración audiovisual

de este universo digital y la marca, teniendo un presupuesto relacionado principalmente en las fuentes de ingresos como auspicios de entidades públicas y privadas, las compras integradas como la suscripción mensual con el fin de tener contenido exclusivo del video podcast, y también la adquisición de la mascota planta en físico, así como, la de accesorios exclusivos para poder customizar tanto virtual como físicamente.

Para la experimentación se diseñaron prototipos del primer episodio, que fue producido, grabado y editado, junto al diseño de la página web versión móvil. El capítulo piloto tiene una duración de seis(6) minutos en donde se presentan conceptos básicos del cuidado de plantas y algunos tipos de plantas que ya existen en las áreas verdes de Lima Metropolitana. Con respecto a la aplicación móvil, se usó un software de diseño para poder realizar un prototipo interactivo, en donde sería posible navegar en las distintas secciones y categorías que presenta la app. El primer capítulo junto al prototipo de la aplicación móvil fueron presentados y visualizados por estudiantes de entre 13 a 16 años. Después de ver el episodio y navegar por la aplicación, los usuarios contestaron una encuesta para medir su nivel de satisfacción, evaluar dolores y molestias. Finalmente se escucharon sus opiniones y se tomaron en cuenta más soluciones por parte de los usuarios.

Se concluye que la solución propuesta cumple con satisfacer las necesidades y dolores de nuestro usuario y público objetivo, ya que abordar el tema en los formatos propuestos (video podcast) impactó positivamente a la mayoría de los usuarios, a demás que se comprobó que después de haber visto el episodio y meditar sobre ello, los usuarios poseían nuevos conocimientos sobre educación ambiental y podrían reconocer e identificar flora con mayor facilidad en las áreas verdes de Lima Metropolitana, aumentando así su cultura del medio ambiente.