

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"



GREEN GUARDIANS

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

AUTOR:

MARICIELO PATYMAR GONZALES ZAPATA

<https://orcid.org/0009-0005-7205-7166>

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

DARAH ALEJANDRA ARIAS CASTILLO

<https://orcid.org/0009-0001-8817-6339>

Asesor

MARLON ANTONIO CELEDONIO SALVADOR

<https://orcid.org/0000-1111-0000-1111>

Lima - Perú

2023

● 9% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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	esan.edu.pe Internet	1%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
3	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
4	revistaeconomia.com Internet	<1%
5	repositorio.sfx.edu.pe Internet	<1%
6	hdl.handle.net Internet	<1%
7	gob.pe Internet	<1%
8	revistas.uoosevelt.edu.pe Internet	<1%

9	marketdata.com.py Internet	<1%
10	coursehero.com Internet	<1%
11	cocacoladeperu.com.pe Internet	<1%
12	National University College - Online on 2023-03-29 Submitted works	<1%
13	gestion.pe Internet	<1%
14	elpopular.pe Internet	<1%
15	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-09-08 Submitted works	<1%
16	american-studies.as.uky.edu Internet	<1%
17	Ana G. Méndez University on 2023-11-13 Submitted works	<1%
18	issuu.com Internet	<1%
19	docs.google.com Internet	<1%
20	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC on 2023-1... Submitted works	<1%

21	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-09-07 Submitted works	<1%
22	anida.es Internet	<1%
23	es.scribd.com Internet	<1%
24	pactomundial.org Internet	<1%
25	fundacionkoinonia.com.ve Internet	<1%
26	Madison International School Merida on 2023-05-24 Submitted works	<1%
27	sip2013.sipsych.org Internet	<1%
28	unicef.org Internet	<1%
29	repositorio.unican.es Internet	<1%
30	derechopractico.es Internet	<1%
31	Universidad Manuela Beltrán on 2023-09-04 Submitted works	<1%
32	Universidad TecMilenio on 2024-01-24 Submitted works	<1%

33	publicadministration.un.org Internet	<1%
34	repositorio.upn.edu.pe Internet	<1%
35	worldwidescience.org Internet	<1%
36	earth.ac.cr Internet	<1%
37	uces.edu.ar Internet	<1%
38	amaze.org Internet	<1%
39	doczz.es Internet	<1%
40	mulpix.com Internet	<1%
41	researchgate.net Internet	<1%
42	the-digital-insurer.com Internet	<1%
43	Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-05-02 Submitted works	<1%
44	auroragov.org Internet	<1%

45	bienscommuns.org Internet	<1%
46	blog.hubspot.es Internet	<1%
47	laprensa-sandiego.org Internet	<1%
48	repositorio.unal.edu.co Internet	<1%
49	susiladharma.org Internet	<1%
50	bezzia.com Internet	<1%
51	clarin.com Internet	<1%
52	emudesc.com Internet	<1%
53	goodreads.com Internet	<1%
54	neivanos.com Internet	<1%
55	pec-americas.com Internet	<1%
56	Universidad San Ignacio de Loyola on 2021-04-19 Submitted works	<1%

57

Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-05-10

Submitted works

<1%

58

University of Edinburgh on 2014-08-28

Submitted works

<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Green Guardians se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas que busca resolver la contaminación a causa de la falta de hábitos sostenibles como estilo de vida, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes de 23 a 30 años de Lima Metropolitana.

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 generar una comunidad que brinde sentido de pertenencia y motivación con el objetivo de promover hábitos sostenibles mediante una actividad lúdica masiva, se trata de un juego interactivo al aire libre que desafía a los participantes a resolver enigmas y puzzles, mientras aprenden sobre el medio ambiente y cómo nuestras acciones pueden preservar el planeta.

Para la experimentación se diseñaron como prototipos un storyboard y una propuesta de diseño de vestuario con la finalidad de testear la narrativa, las dinámicas y la ambientación que tendría la actividad, esto se presentó en un taller generativo a un grupo de clientes potenciales para comprender sus perspectivas, actitudes y comportamientos hacia prácticas más sostenibles

presentadas en la experiencia diseñada. Los resultados revelaron la efectividad de la estrategia implementada, destacando cómo eje central el uso del enfoque lúdico. Esta metodología no solo captó la atención de los jóvenes limeños, sino que también tuvo un impacto concreto al promover la adopción de prácticas sostenibles mientras se concientizaba a la audiencia.

Se concluye que la solución propuesta genera un sentido de pertenencia a una comunidad donde se comparten valores sostenibles, además se recomienda considerar la escalabilidad de esta actividad lúdica en el futuro y establecer alianzas estratégicas con marcas que contribuyan a la sostenibilidad.