

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



RECORIMAC

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

ALBERT GUSTAVO BANCES SANTOS

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

AUTOR:

ANNIE VERONICA JARAMILLO DOCTO

Lima - Perú

2023

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 7% 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	2%
2	documentop.com Internet	2%
3	economia.elpais.com Internet	1%
4	innova.com.pe Internet	<1%
5	issuu.com Internet	<1%
6	inei.gob.pe Internet	<1%
7	rpp.pe Internet	<1%
8	unep.org Internet	<1%

9	es.scribd.com Internet	<1%
10	sdp.gov.co Internet	<1%
11	es.slideshare.net Internet	<1%
12	hablandoenvidrio.com Internet	<1%
13	saludvital.cl Internet	<1%
14	ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
15	datascienceportugal.com Internet	<1%
16	coursehero.com Internet	<1%
17	estudiosarabes.org Internet	<1%
18	procesos.org Internet	<1%
19	obsbusiness.school Internet	<1%
20	salvemaria.com.br Internet	<1%

21	82287d8d-55a5-4ea1-91fe-8dd4e9551ce4.filesusr.com	<1%
	Internet	
22	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-05-26	<1%
	Submitted works	
23	esbam on 2022-06-07	<1%
	Submitted works	
24	teceinfstella.blogspot.com	<1%
	Internet	
25	mindomo.com	<1%
	Internet	
26	Universidad Autónoma de Bucaramanga,UNAB on 2020-10-01	<1%
	Submitted works	
27	repositorio.upct.es	<1%
	Internet	
28	iberdrola.com	<1%
	Internet	
29	eltempolatino.com	<1%
	Internet	
30	actualidadambiental.pe	<1%
	Internet	
31	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-04-17	<1%
	Submitted works	
32	nacionarcade.net	<1%
	Internet	

33	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-04 Submitted works	<1%
34	TecnoCampus on 2023-05-30 Submitted works	<1%
35	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-28 Submitted works	<1%
36	prezi.com Internet	<1%
37	laprensa.hn Internet	<1%
38	trendingmagazine.mx Internet	<1%
39	researchgate.net Internet	<1%
40	cubanet.org Internet	<1%
41	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%
42	consumer.es Internet	<1%
43	Condori Oymas, Diego Augusto Hoyle Cosentino, John John López R... Publication	<1%
44	Revilla Vergara, Ana Teresa. "Acciones para impulsar las compras publ... Publication	<1%

45	hdl.handle.net Internet	<1%
46	eltiempo.com Internet	<1%
47	Hernández, Katherine Mabel Pévez Cayo, Wilbert Pascal Ascencio R... Publication	<1%
48	Reyes, Fiorella Paola Díaz Herrera, Gey Katerine Valverde Hernández... Publication	<1%
49	Universidad del Rosario on 2016-10-21 Submitted works	<1%
50	www4.congreso.gob.pe Internet	<1%
51	Universidad de Cádiz on 2023-12-22 Submitted works	<1%
52	tourclever.cl Internet	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación RECORÍMAC se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver los malos hábitos ambientales que se heredan desde la niñez, teniendo como población beneficiaria a niños de 6 a 12 años de distritos alrededor del Río Rímac.

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 personal 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 crear una experiencia divertida y educativa que fomente los hábitos ambientales en los distritos aledaños al río Rímac para disminuir la contaminación, se trata de una aplicación móvil lúdica para niños, que les permitirá recorrer diferentes distritos alrededor del río Rímac, resolviendo retos y actividades, esto se desarrolló a partir del tipo de innovación experimental, permitiendo mejorar aspectos a través de la investigación. Como valor diferencial la aplicación se compone de tres caracteres: portátil, estando disponible cuando el usuario lo necesite, lúdico, permitiendo que aprenda mientras juega y accesible, contando con un diseño comprensible y versátil para los usuarios, el tipo de servicio le permitirá al usuario aprender mientras juega teniendo intervalos informativos, cuando lo requiera para resolver una incógnita o reto. Al ser los usuarios centrales los niños, se determinó que la

asesoría en el progreso debía ser personalizada, que evidencie su progreso en la mejora de hábitos, pudiendo incorporar en el proceso a los padres, teniendo en cuenta que son ellos los que pagarán por el servicio, se determinó el flujo de ingresos a través de la adquisición de herramientas y vidas en niveles más complejos y la generación de publicidad en niveles simples.

Para la experimentación se diseñó un prototipo, aplicación informativa e interactiva para niños. Inicia con el personaje Recicla-Man que da información acerca de los desechos contaminantes, desperdicios y cómo clasificarlos para su reciclaje, con esa información luego viene la parte interactiva que son completar misiones de reciclaje con el fin de no contaminar el río y no seguir alimentando al monstruo de la basura. Al principio, para determinar el tipo de juego más atractivo para el usuario, se realizó un primer taller generativo, teniendo como resultado que a los niños no les parecían versátiles los juegos de orden, por lo que en el segundo taller generativo se realizó un juego de clasificación y localización más dinámico. Por último, para la validación del prototipo, se mostró al público objetivo algunos niveles, permitiéndole interactuar unos días con el juego con la finalidad que su hijo, sobrino o hermano pueda probarlo y realizar el feedback correspondiente.

Se concluye que la solución propuesta del aplicativo móvil RECORIMAC motiva a los usuarios a mejorar sus hábitos a través de actividades lúdicas, propuesta que no disponen actualmente y además que estarían dispuestos a pagar una membresía mensual, para poder acceder a más beneficios. Además, se recomienda la creación de nuevos retos a partir del último feedback obtenido de los usuarios, proponiendo estrategias que mejoren su interés en la mejora de hábitos ambientales. De igual manera, proponer actualizaciones y niveles para entornos educativos como pizarras interactivas o laptops, donde los padres o maestros puedan desarrollar las actividades con el niño, aprendiendo de manera conjunta.