

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**ENERGIGO**

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

**AUTOR**

CELINE DEL ROSARIO ROJAS FERNANDEZ

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

**AUTOR**

CRISTHELL MARGRET ARANA GUTIERREZ

**ASESOR**

JUAN PABLO ARENAS VARGAS  
CÓDIGO ORCID [0009-0006-3325-3938](https://orcid.org/0009-0006-3325-3938)

Lima - Perú

Año 2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**ENERGIGO\_T-ARANA CRISTELL.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**16871 Words**

RECUENTO DE PÁGINAS

**107 Pages**

FECHA DE ENTREGA

**Jul 11, 2024 12:46 AM GMT-5**

RECUENTO DE CARACTERES

**88666 Characters**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**5.0MB**

FECHA DEL INFORME

**Jul 11, 2024 12:48 AM GMT-5****● 11% de similitud general**

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

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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 Energigo 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 y busca resolver la problemática actual en el ambiente debido al cambio climático y la desinformación de la población relacionada a este, teniendo como población beneficiaria a ciudadanos jóvenes y adultos que transiten en el parque central de Miraflores (Kennedy).

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 diseñar y ejecutar un videojuego interactivo que genere conciencia sobre las energías renovables, siendo el usuario el agente clave para un cambio sostenible, se trata de un(a) videojuego interactivo, el cual logrará concientizar a la población y a su vez generar energía renovable para el alumbrado público. Dicho juego contará con un stand instalado en el parque central de Miraflores (Kennedy), este constará de:

- Tres bicicletas:  
Las cuales con el movimiento cíclico generarán energía cinética, para finalmente almacenarla en una batería, dicha energía que proveerá de luz a la zona donde se encuentre el juego.
- Tres tablets:  
Se recargarán con energía solar.
- Aplicativo:  
Los jugadores podrán visualizar su progreso, ganancias, escanear el código QR para jugar, entre otras opciones.
- Videojuego interactivo:

El usuario a medida que aumente su recorrido en el juego reclamará descuentos en diferentes productos, como también aprender sobre el cambio climático.

Para la experimentación se diseñaron prototipos como: un stand 3D, el layout de la página web y el diseño del videojuego (imágenes referenciales al videojuego), que incluye a los avatares. Para conocer las opiniones de posibles usuarios, se realizó un taller generativo. Como resultado, un total del 100% de los participantes consideraron que la propuesta es atractiva para que el público se sume a esta iniciativa y 57,1% afirman que serían usuarios regulares.

Se concluye que la solución propuesta es la mejor forma de concientizar a los ciudadanos, ya que mediante el videojuego, se facilita el proceso de aprendizaje, como también el uso de energía cinética y solar genera un impacto positivo en la problemática actual generada por el cambio climático y se recomienda incentivar a las personas para contar con su participación, ya que el uso continuo del stand generará mayor acumulación de energía renovable y por ende un alumbrado público sostenible.

Se sugiere ejecutar un monitoreo constante al proyecto y a la actividad de los usuarios, con el fin de obtener resultados cada vez más eficientes.