

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



TÍTULO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN:
DISMINUIR LOS EFECTOS CONTAMINANTES QUE GENERAN LOS
JÓVENES UNIVERSITARIOS EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA
METROPOLITANA

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y
Diseño Gráfico

AUTOR:

Brandon Seth Paitamala Cuba
(ORCID: 0000-0001-9384-367X)

Silvana Sofía Córdova Aparcana
(ORCID: 0000-0002-4404-9776)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller
en Publicidad y marketing digital.

AUTOR

Anngly Yvonne Chávez Alvarez
(ORCID: 0000-0001-5186-2100)

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación AIToque se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Otras actividades de servicios y busca resolver los efectos contaminantes provocados por los desechos empleados en proyectos y actividades educativas, para mejorar la calidad de vida, costumbres y el impacto medio ambiental, teniendo como población beneficiaria a estudiantes universitarios 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 ofrecer una herramienta que permita intercambiar materiales con otros estudiantes de forma rápida y segura. Se trata de una interfaz digital que permitirá a los estudiantes intercambiar materiales reutilizables de manera segura para poder desarrollar sus proyectos y acceder a beneficios como vales de descuento, premios por intercambio, además de la opción de generar valuaciones de sus materiales y el soporte de nuestra parte minimizando así el impacto ambiental y con ello generando conciencia social no solo en la comunidad estudiantil si no en las marcas y asociaciones de la App, con ello además se creará un nuevo sistema de desarrollo sostenible.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) del aplicativo que consta en el recorrido del usuario por la interfaz del aplicativo, permitiéndole ver el modo de uso, beneficios y diseño, para ello se utilizaron 31 personas que fueron la muestra de validación las cuales hicieron un recorrido prueba del prototipo, interactuaron directamente con la metodología y les dio tiempo a observar el proceso, diseño, metodología y asociaciones con las cuales se tuvieron aportes significativos para la conclusión y probable ejecución del proyecto. Se halló que el 73,3% de los usuarios hizo un recorrido completo dentro de la prueba, de este porcentaje un 80,4% respondió que sí planifica realizar acciones de reciclaje. Sumado a ello se encontró que las respuestas para mejorar la experiencia y el aplicativo en un 68% fueron positivas, además del alto índice de aceptación del diseño de la plataforma.

Se concluye que la solución propuesta ha obtenido un 80,7% de aceptación por parte de los usuarios y se recomienda mejorar la experiencia de usuarios a través de la guía de un boot, para hacerla más amena, generar mayores categorías de intercambio y brindar soporte de manera constante a los usuarios.