

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



AQUA RETO

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

AUTORES:

KIMBERLY NAYELY FRANCIA FLORES

<https://orcid.org/0009-0007-2119-7294>

FÁTIMA JOLIE GAMARRA NÚÑEZ

<https://orcid.org/0009-0004-4707-4290>

ASESOR:

ELIZABETH DUARTE GUARDIA

<https://orcid.org/0009-0003-4024-5176>

Lima - Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**AQUA RETO - P_INNOV – KIMBERLY NA
YELY FRANCIA FLORES.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

27189 Words

RECUENTO DE CARACTERES

138620 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

122 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 10, 2024 12:11 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 10, 2024 12:13 PM GMT-5**● 3% de similitud general**

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

- 3% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Aqua Reto se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Electricidad, gas y agua y busca abordar la problemática del uso inadecuado del agua potable originado por la falta de interés y desinformación, que conduce a un consumo irresponsable y contribuye a la escasez del recurso hídrico, teniendo como población beneficiaria a los adolescentes, jóvenes y adultos de 15 a 50 años en los hogares 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 el diseño de un juego de mesa con fines educativos, que busca transformar la comprensión y aplicación del uso eficiente del agua en los hogares, mediante una herramienta didáctica diseñada para inculcar prácticas sostenibles. A través de una experiencia lúdica, los participantes aprenderán de manera práctica y sencilla sobre la importancia de preservar el agua, con el objetivo principal de orientarlos hacia prácticas más conscientes y respetuosas con este valioso recurso.

Aqua Reto se presenta como un juego de mesa conectado a un código QR, donde un personaje expone la problemática del mal uso del agua y te invita a ayudarlo a superar los desafíos en su hogar. El tablero cuenta con 25 casillas repletas de Desafíos, Preguntas y Consejos relacionados a la conservación del agua. Incorpora cartas con preguntas y sus respectivos puntajes, y se avanza al lanzar el dado; el ganador es quien acumula más puntos al final de la partida. Este juego es interactivo y de fácil uso, está diseñado para disfrutarse en familia y con amigos. Como incentivo, el jugador más destacado recibe una corona y un diploma de "Ahorrador del Mes", estimulando así la continuidad de la práctica de aprendizajes a lo largo del tiempo.

En cuanto al triple balance, en el aspecto social, se busca concientizar y ofrecer orientación acerca de métodos que promuevan la implementación de buenas prácticas dentro de su comunidad. Asimismo, en el ámbito económico, se busca mejorar los costos de los recibos mensuales de las familias de las zonas de Lima Metropolitana. El objetivo es explorar opciones para reducir y optimizar los gastos asociados con los recibos, logrando así disminuir la carga económica que

recae sobre las familias. Finalmente, en el ámbito ambiental, se destaca el impacto positivo que se logrará al tomar medidas para reducir el consumo del agua y emprender acciones para ahorrar y reutilizar este recurso.

Se diseñó un prototipo de interacción para la experimentación que constaba de un tablero, dados y cartas que incluían (desafíos, preguntas y consejos). Se trabajó con tres grupos de familias, compuesto por diferentes edades. El enfoque se centró en comprender la interacción de los usuarios y sus experiencias durante el juego. Se evaluó la aceptación de la estructura, el diseño y su practicidad.

Tras la participación en el juego, se observó un cambio positivo del 80% en total. Conseguimos influir en la modificación de comportamientos y hábitos vinculados al consumo de agua, promoviendo la adopción de prácticas para reducir su consumo.

Se concluye que la solución propuesta ha sido efectiva en la incorporación de nuevos métodos de reutilización del agua en la vida diaria de personas de 15 a 50 años en Lima Metropolitana. Ahora de cada 10 personas, 8 utilizan un vaso de agua para lavarse los dientes, también se han limitado a 15 minutos el baño de 7 personas, asimismo 7 personas contribuye a la reducción del desperdicio de agua del grifo de los lavaderos, contribuyendo así a la reducción del desperdicio del agua. Estas prácticas respaldan el desarrollo de hábitos conscientes del buen uso del agua entre nuestros usuarios.

El siguiente paso implica reinvertir parte de las ganancias para integrar procesos automatizados adicionales en el juego y ampliar su presencia en todo el país.