

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



RECIAPP

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

AUTOR:

AYALA TORRES STEVE EDISON

<https://orcid.org/0000-0001-9044-4817>

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

AUTOR:

BRENDA PAOLA CUZCANO TORRES

ASESOR:

FARFAN RAMOS MARÍA DEL CARMEN

<https://orcid.org/0009-0009-0597-6364>

Lima - Perú
Año 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN_STEVE AY
ALA_UNIDO.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

5757 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

66 Pages

FECHA DE ENTREGA

Oct 2, 2024 9:24 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

31132 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.8MB

FECHA DEL INFORME

Oct 2, 2024 9:26 PM GMT-5**● 5% de similitud general**

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

- 5% 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

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación RecíAPP se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de comercio y busca resolver la desestimación del reciclaje como herramienta o recurso sostenible, teniendo como población beneficiaria a los consumidores de productos de un solo uso, principalmente, a los recolectores, diseñadores/startups sostenibles y finalmente a consumidores de productos sostenibles.

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 hacer del reciclaje una práctica amigable, divertida y beneficiosa., se trata de un aplicativo que otorga el beneficio de poder reciclar, acceder a la compra y venta de productos sostenibles, acumular y canjear puntos, mantenerte informado a través de nuestro Instagram linkeado directamente con el aplicativo, conectando a una comunidad que va en misma dirección sostenible que tu, contribuyendo así a la causa de manera activa y constante.

RecíAPP consiste en tres interacciones principales con el usuario. Las cuales son: solicitar recojo de material reciclado, compra y venta de productos sostenibles, siendo esta la versión Beta que busca bugs para posteriores mejoras.

RecíAPP, engloba el círculo sostenible de manera integral; en lo social, mejora la dinámica de trabajo los recolectores, culturiza a la población con información y tips para la reutilización de los productos de un solo uso como elementos decorativos, concientización de los usuarios sobre el reciclaje; en lo económico, impulsa y da una ventana donde mostrarse a los diseñadores y startups, así como también grandes empresas, genera inversión en el ámbito sostenible, al ser un aplicativo, no genera sobre costos operativos ni fijos; con respecto a lo ambiental, abarca el reciclaje de manera integral, desde el consumidor de productos de un solo uso, hasta el consumidor de productos sostenibles, cerrando el círculo de flujo del reciclaje. Facilita el reciclaje poniéndolo al alcance de un clic, volviéndolo una práctica amigable y fácil, esto genera un impacto medio ambiental positivo.

En términos generales RecíAPP, es un aplicativo que tiene como visión generar un estilo de vida respetuoso con el medio ambiente, en el proceso se generan ventanas laborales, se impulsan y repotencian negocios y se culturiza y concientiza a la población.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de aplicativo beta y un modelo de negocio acorde a este. Para el aplicativo se desarrollaron piezas, con funciones de usuario y

operativas, principalmente: Portada, bienvenida, registro o ingreso, perfil, menú con funciones principales, booking para recojo y compra.

Se llevó a cabo un focus group con cinco participantes, en el cual se validó la funcionalidad del aplicativo, teniendo un feedback muy positivo de parte de los participantes, quienes lo encontraron intuitivo y práctico, también mencionaron que con este aplicativo "no habrían más excusas para no reciclar", que podían incorporar el uso de este aplicativo en su vida cotidiana. Como hallazgo a resaltar, es que cuatro de los participantes mencionaron que estarían dispuestos a pagar un fee por el recojo de su reciclaje, lo cual es muy positivo para los recolectores y sería un punto a evaluar, sin embargo tal función no se incorporó en ninguna de las versiones. Para el prototipo de modelo de negocio, se desarrolló un lienzo, en el cual se identificó la siguiente información: segmento de clientes, propuesta de valor, canales, relación con los clientes, fuentes de ingresos, recursos claves, actividades clave, aliados clave y presupuesto. Los participantes concordaron con la fuente de ingresos propuesta, sin embargo uno de ellos hizo la acotación de que quizá para los recolectores les sería difícil poder afrontar los 10 soles mensuales de tarifa plana propuesta, este participante propone que este monto sea acorde con lo recolectado en el mes.

Se concluye que la solución propuesta cumple con las expectativas planteadas como proyecto, tal y como el plan de investigación, mediante las encuestas, entrevistas y observaciones y talleres generativos desarrollados, nos dieron las herramientas para alegar que la población está en pro del reciclaje pero por falta de herramientas o facilitadores no lo practica, a pesar de ello, lo entienden como parte de su responsabilidad como individuo dentro de la sociedad y como habitante del planeta.

Según información que resulta del plan de investigación, la sociedad asume responsabilidad y compromiso, sin embargo, se comprueba que necesitan una herramienta o recurso que facilite esta contribución, así como información y culturización sobre el tema. Por lo tanto, se recomienda, incorporar el aplicativo a fin de comenzar con la revolución del reciclaje. Como próximos pasos post implementación, motivaremos el uso del app, con el principal beneficio la descarga gratuita y trabajar en un monitoreo y seguimiento que nos permita encontrar errores y optimizaciones con el uso del app. Esto nos permitirá agregar nuevas características al aplicativo y mejorar algunas ya existentes. A modo de modelo de negocio tendremos un monitoreo constante sobre la aceptación de las distintas categorías propuestas y a la vez buscar a mediano plazo inversionistas y alianzas que nos permitan extender a Reciapp en nuevas locaciones. Buscando finalmente tener como meta un aumento en la inversión y aceptación de productos sostenibles.