ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

APLICATIVO MÓVIL COMO SOLUCIÓN DEL USO INADECUADO DEL AGUA POR PARTE DE JÓVENES DENTRO DEL DISTRITO DE MIRAFLORES EN LIMA - PERÚ

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller

en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

ANTONELLA ADRIANA INGA CAHUAPASA

https://orcid.org/0009-0001-5217-1720

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en

Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

ANDREA ALONDRA ARROYO MEDINA

https://orcid.org/0009-0001-7304-1554

Asesor:

MARIA CONSUELO ALBÁN SOLISs

https://orcid.org/0000-0001-7464-9687

Lima-Perú

2024

APLICATIVO MÓVIL COMO SOLUCIÓN DEL USO INADECUADO DEL AGUA POR PARTE DE JÓVENES DENTRO D...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:470223716

Fecha de entrega
27 jun 2025, 12:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
27 jun 2025, 12:59 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
APLICATIVO MÓVIL COMO SOLUCIÓN DEL USO INADECUADO DEL AGUA POR PARTE DE JÓVENES....docx

Tamaño de archivo
3.2 MB

55 Páginas

7340 Palabras

41.320 Caracteres

12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

11% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Trabajo de Investigación

En la actualidad, la accesibilidad al agua es un tema del dia a dia en la vida de todo peruano, en las noticias resalta siempre el tema de que en las zonas rurales no llega el agua necesaria para los ciudadanos, pero poco se habla del gasto excesivo que existe en otros distritos de Lima, en este caso centrándonos en Miraflores, que se encuentra en el top de distritos con más uso de agua en toda la capital y también es uno de los lugares donde puedes encontrar más turismo, oportunidad empresarial y diferentes actividades de ocio.

Realizamos una investigación en el cual determinamos una escasa información desde temprana edad sobre el uso del agua y cómo cuidarla, es por ello que nuestra propuesta de valor busca mejorar los malos hábitos a través de estrategias de gestión brindadas de una manera dinámica y atractiva para el usuario por medio de un application móvil. Logrando reducir paulatinamente el mal uso del agua dentro de las viviendas, generando que los ciudadanos adquieran más conciencia sobre estos hábitos y poder compartirlos con su entorno.

Por ello se creó “Aqua Vibe” siendo una herramienta en la cual se brindarán las estrategias de gestión de agua, la cual ayudará a los ciudadanos de Miraflores a poder informarse e interactuar constantemente con nuestro personaje “John” quien les guiará a como cuidar nuestro recurso vital. Resaltando que esta propuesta es innovadora por su dinámica de enseñanza, ya que no solo se queda en informar con artículos o material audiovisual, sino que vas más allá, mostrándose como una herramienta que se puede implementar en tu día a día, además que tiene un incentivo interesante que te invita a seguir usándolo.

Finalmente se estima que el actual proyecto brinde un impacto positivo en los ciudadanos de Miraflores, esperando que pueda expandirse a otros distritos que presentan el mismo problema, generando así conciencia en la juventud actual asegurando el futuro de próximas generaciones.

Palabras claves: aplicativo móvil, gestión de agua, conciencia, hábitos, herramienta, impacto.

Abstract

Currently, accessibility to water is a day-to-day issue in the life of every Peruvian. The news always highlights the issue that rural areas do not receive the necessary water for citizens, but little is said about the expense. excessive that exists in other districts of Lima, in this case focusing on Miraflores, which is among the top districts with the most water use in the entire capital and is also one of the places where you can find more tourism, business opportunities and different recreational activities.

We carried out research in which we determined little information from an early age about the use of water and how to care for it, which is why our value proposition seeks to improve bad habits through management strategies provided in a dynamic and attractive way for the user. user through a mobile application. Managing to gradually reduce the misuse of water within homes, causing citizens to become more aware of these habits and being able to share them with their environment.

For this reason, “Aqua Vibe” was created, being a tool in which water management strategies will be provided, which will help the citizens of Miraflores to be able to inform themselves and constantly interact with our character “John” who will guide them on how to take care of our water. vital resource. Highlighting that this proposal is innovative due to its teaching dynamics, since it not only stops at informing with articles or audiovisual material, but goes further, showing itself as a tool that can be implemented in your daily life, in addition to having an interesting incentive that invites you to continue using it.

Finally, it is estimated that the current project provides a positive impact on the citizens of Miraflores, hoping that it can expand to other districts that present the same problem, thus generating awareness in current youth, ensuring the future of future generations.

Keywords: mobile application, water management, awareness, habits, tool, impact.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación

1. Contextualización del problema…….7
2. Justificación……....9
3. Reto de Innovación……..…11
4. Sustento teórico……..….12
   4.1 Estudios previos…….…...12
   4.2 Marco teórico……....15
5. Beneficiarios…….…..20
6. Propuesta de valor……..21
   6.1 Propuesta de valor……21
   6.2 Segmento de clientes……23
   6.3 Canales…….……24
   6.4 Relación con los clientes……..25
   6.5 Actividades clave…….26
   6.6 Recursos clave…….….27
   6.7 Aliados clave……28
   6.8 Fuentes de ingreso……29
   6.9 Presupuesto…….……..31
7. Resultados…….….34
8. Conclusiones…….….35
9. Bibliografía…….……....37
10. Anexos…….…...41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Inversión inicial para el proyecto*……..……..... 31

Tabla 2. *Inversión mensual para la continuidad del proyecto*…….. 32

Tabla 3. *Información sobre los ingresos del proyecto.*…….. 33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Tipos de aplicaciones móviles.*……. 17

1. Contextualización del Problema

A nivel mundial, el agua representa una de las problemáticas más grandes para la supervivencia humana, al punto que la normativa sobre el derecho humano al agua ha sido notoriamente ausente, su reconocimiento fue lento y controversial. Debido a su omisión en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (ICESCR), la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) votó sobre su inclusión en julio de 2010, creando un dilema para muchos países. Aunque es un derecho crucial para la supervivencia humana, los temas relacionados con el agua necesitan un amplio consenso político y legal (Castro et al. , 2023).

En Latino América, la Organización Panamericana de la Salud (2019) afirma que la calidad del agua es el principal problema en el abastecimiento de agua potable. Teniendo como resultado niños menores de 5 años que cuentan con recursos limitados padeciendo enfermedades hídricas. Dentro de Sudamérica se genera el 26% de los recursos hídricos mundiales, su distribución es irregular, limitando el acceso al agua para la población. Esto se debe a una gestión inadecuada de los recursos hídricos. Además, el 40% de la población mundial enfrenta escasez de agua, y se prevé que la demanda aumentará un 55% para 2050 debido al crecimiento demográfico e industrial. (Valer, 2020).

El Perú se encuentra en el puesto ocho a nivel mundial y puesto 3 de Latinoamérica que cuentan con una reserva de agua dulce, sin embargo, solo un 50% de la población tiene un fácil acceso a este recurso. En la costa del Perú, tienen hasta un

90% de cobertura de saneamientos, mientras que en la Sierra y Selva el número varía entre el 65% y 51% (Ojo Público, 2023).

Miraflores fue uno de los distritos con mayor consumo de agua en Lima en 2022, con 238 litros por habitante al día, superando el rango óptimo de 100 a 200 litros diarios recomendado por la OMS (Gestión, 2023). Asimismo, si Lima se quedará sin agua potable durante una semana, las pérdidas económicas podrían ser de S/1,113 millones (Superintendencia Nacional de Servicios de Saneamiento [SUNASS], 2023) Es por ello, que con la finalidad de mitigar el malgasto del agua se formuló la campaña "Con 100 es suficiente" de Sunass la cual promueve el uso responsable del recurso, siendo esencial implementar políticas y prácticas de consumo eficiente (Gestión, 2023).

Según Infobae (2023) existen diferentes factores que lleva a que haya esta problemática, entre las cuales resaltamos:

- La falta de concientización.
- El crecimiento de la población no planificado.
- La falta de información sobre los cuidados del agua y las graves consecuencias que desencadenaría esto.
- El cambio climático.

Si seguimos llevando esta mala gestión del agua, esto terminará convirtiéndose en un problema grave para todos, existen la posibilidad de que en un futuro, este recurso

podría terminar siendo reducido o cortado a nivel de todo el país, no nos olvidemos que la capital está asentada en un desierto y con poca lluvia, llegando apenas a 9 milímetros de agua al año. Además del gran gasto económico, que, como se ha mencionado anteriormente, sería una pérdida de alrededor de S/1113 millones, en negocios de alojamiento, restaurantes, comercios, entre otros.

Con esta información recopilada se decidió trabajar en el distrito de Miraflores, Lima - Perú. Con la finalidad de mejorar la gestión del agua de los ciudadanos dentro de las viviendas y poder reducir el malgasto del agua en el país.

2. Justificación

Este proyecto tiene como propósito resolver la falta de información sobre el uso y la regulación adecuada del agua en el distrito de Miraflores, en busca de generar conciencia y promover mejores hábitos. Para ello se propone desarrollar estrategias dinámicas que sean atractivas y comprensibles para las familias de dicho distrito.

2.1. Justificación Social

Es por ello, que a través del presente proyecto se espera contribuir con la formulación de una solución a los problema del uso inadecuado del recurso hídrico en el distrito de Miraflores beneficiando a las familias y residentes. La Municipalidad, edificios empresariales, ferias y negocios locales reducirán costos y atraerán inversiones. Además, el alcalde, SEDAPAL, la ANA, el Estado peruano y las

constructoras optimizarán sus servicios, fortalecerán su gestión y mejorarán su reputación.

La actual situación del agua en Lima y Callao es severamente crítica. Diversos informes ambientales indican que, de seguir así, múltiples actividades empresariales y la calidad del entorno ecológico se verían gravemente afectadas. Es urgente buscar una solución que involucre el interés y las acciones de todos los actores y usuarios del agua para lograr una gestión sostenible (Zucchetti et al., 2012).

2.2. Justificación Práctica

Este estudio tiene como prioridad promover el uso adecuado del agua en el distrito de Miraflores, Lima - Perú.

En la actualidad, este distrito experimenta un consumo desmedido e irresponsable de agua, lo que resulta en un desperdicio considerable de este recurso vital. Esta gestión ineficiente no solo afecta la disponibilidad de agua para las futuras generaciones, sino que también genera repercusiones económicas y ambientales adversas para la comunidad.

Se realizará una plataforma transmedia que tiene como objetivo principal promover una mejor gestión del agua a conciencia.Se espera cambiar los hábitos y comportamientos de la comunidad, fomentando prácticas sostenibles en el uso del recurso hídrico. Al abordar este problema, esta solución contribuirá a la conservación del agua, la reducción del desperdicio y la creación de una cultura de consumo responsable en Miraflores.

2.3. Justificación Metodológica

La metodología utilizada para el desarrollo del proyecto será Toulouse Thinking, ya que esta guía facilita un proceso centrado en el usuario, integrando las necesidades de las personas con el uso de tecnologías innovadoras. La metodología se divide en cuatro etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Cada una de estas fases permite perfeccionar la idea, evolucionando de lo básico a lo más avanzado.

3. Reto de innovación

Creación de una aplicación en la cual el usuario podrá informarse sobre cómo mejorar la gestión del agua dentro de su vivienda de una manera sencilla e interactiva.

3.1. Pregunta General

¿Cómo la propuesta de Aqua Vibe mejorará el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú?

3.2. Preguntas Específicas:

P1: ¿Cuál es la situación actual del uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú?

P2: ¿Cuáles son las herramientas que permitirán desarrollar la propuesta de Aqua Vibe con el fin de disminuir el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú?

P3: ¿Cuál sería el impacto esperado de la propuesta Aqua Vibe para disminuir el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú?

3.3. Objetivo General

Demostrar cómo la propuesta de Aqua Vibe mejorará el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú.

3.4. Objetivos Específicos

O1: Conocer la situación actual del uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú.

O2: Determinar las herramientas que permitirán desarrollar la propuesta de Aqua Vibe con el fin de disminuir el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú.

O3: Definir el impacto de la propuesta Aqua Vibe para disminuir el uso inadecuado del agua dentro del distrito de Miraflores en Lima - Perú.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Rochina et al. (2022). En este artículo se buscó comprobar que la implementación de un aplicativo que mejorará los servicios en la recolección, registros, actualización de datos sobre el consumo de agua y los cobros mensuales, permitiendo que se tenga esta información en tiempo real.

Lograron comprobar que su aplicación logró optimizar la entrega de información de los medidores del agua a cada consumidor, así teniendo una información a tiempo real de ellas y facilitando el pago, actualizando el obsoleto sistema que tenían, el cual se basaba en impresiones y papel.

En este trabajo pudimos rescatar para nuestro proyecto que nos permite respaldar la elección del por qué se decidió utilizar los celulares como medio fundamental para este proyecto , resaltando la importancia de las apps en los usuarios y la gran ventaja que da tener una aplicación que facilite su día a día.

Naoki et al.(2022). En su estudio se mostró el interés sobre concientizar y moderar el uso de los servicios públicos de agua y luz en los ciudadanos de Lima Moderna, buscando comprobar de que existe una manera dinámica de poder cambiar los hábitos de los limeños.

Dentro de su solución, propusieron un aplicativo que les permitió concientizar y controlar el uso de agua y luz dentro de los hogares de lima, mostrando mediante esta tres etapas importantes, habla sobre la visualización y comprensión del uso hídrico, introduce también la educación ambiental y, además alerta sobre posibles fugas o consumos inusuales de estos recursos.

Encontramos que este proyecto aporta a nuestra investigación ya que, de acuerdo a los datos y las conclusiones, se comprobó la falta de información y concientización del tema, además de que se muestra a la app como una manera fácil para poder tener un control de su uso de agua y luz, afirmando que tendría un gran impacto en los ciudadanos limeños, los cuales son muy ajenos al tema de cuidado de estos recursos.

Orozco J.(2023) En el presente artículo se buscó mejorar el proceso de la gestión de los sistemas de abastecimientos de agua potable , mediante el uso de una aplicación

móvil para los dispositivos Android el cual realice una lectura eficiente de los contadores en la Aldea El Tizate, San Juan Ostuncalco, Quetzaltenango, Guatemala.

Lograron demostrar que el aplicativo móvil mejoró significativamente la precisión y eficiencia en el proceso de lectura de los sistemas de abastecimiento hasta un 82%. Reduciendo así la pérdida de agua potable a comparación con la tradicional lectura manual.

Sánchez C. (2021) presenta "Aquappolis", una aplicación móvil diseñada para mejorar la gestión de recursos hídricos en la Ciudad de México mediante la recolección de agua de lluvia. El estudio analiza cómo esta práctica puede beneficiar dos áreas específicas: Iztapalapa, que enfrenta escasez de agua, y Cuajimalpa, que sufre de encharcamientos e inundaciones. Utilizando datos de sensores, "Aquappolis" estima la cantidad de agua de lluvia recolectable en diversas zonas, complementando el suministro de agua potable en Iztapalapa y ayudando a reducir el rebasamiento y acumulación de agua en Cuajimalpa.

Este proyecto propone realizar un sistema para monitorear el consumo de agua en el hogar en tiempo real mediante un medidor de flujo de caudal, tecnologías inalámbricas y una aplicación móvil amigable. Los datos se envían vía Bluetooth a la app, que guarda un historial de consumo y puede emitir alertas y recordatorios sobre el uso del agua. Además, cuando la app está en uso también envía mensajes recordatorios sobre el cuidado del agua y puede emitir una alerta cuando se sobrepasa el límite de consumo regular de agua registrado en el hogar.

Illaisaca, P. y Barrera, B. (2022). Desarrollo de una aplicación móvil y web para la inspección de juntas de agua potable usando servicios de geolocalización y almacenamiento en la nube.

Este trabajo aborda la falta de control en las Juntas de Agua de Ecuador debido a su lejana ubicación, lo que impide un monitoreo continuo y adecuado del agua potable. Para resolver este problema, se desarrolló una aplicación móvil y web que utiliza geolocalización y almacenamiento en la nube. El proceso incluyó la definición de requerimientos, diseño y arquitectura de la aplicación, implementación con la metodología Scrum, y pruebas de funcionamiento. Se usaron las plataformas Ionic y Firebase para crear y almacenar datos. El resultado fue una aplicación que permite a los usuarios subir, editar y consultar información sobre las Juntas de Agua en Ecuador.

4.2. Marco teórico

Creación de un aplicativo móvil donde al usuario se le permite aprender de manera interactiva y dinámica sobre estrategias de gestión del agua, generando un cambio en sus hábitos y educación ambiental.

4.2.1. Conocimiento de la importancia del agua

El agua apta para el consumo es un recurso importante dentro del planeta tierra, siendo fundamental en la salud humana y en todas las formas de vida. Los seres humanos necesitan de este elemento para poder subsistir, ya que, aproximadamente el 60% del cuerpo humano está conformado por agua, esto quiere decir que es un elemento crucial

para nuestro organismo. Sin este recurso vital el ser humano no puede sobrevivir más de 4 días. (Aquae Fundación, 2021).

Según Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (Enapres) del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021) en Lima Metropolitana más del 6% de la población no cuentan con fácil acceso al agua potable. Debido a eso es importante generar conciencia sobre el uso del agua y cómo conservarla para futuras generaciones.

4.2.2. Aplicación móvil como herramienta de cambio

Desde hace más de 20 años la tecnología ha cambiado nuestra vida por completo, gracias a ellos, se nos ha permitido facilitar nuestro día a día, permitiendo tener un vista diferente a las habilidades de aprendizajes y a las actividades que se quieren ejecutar. (Quispe et al., 2020).

Las aplicaciones móviles nos han permitido tener un estilo de vida mucho más fácil, partiendo del punto que podemos de todo en ellas, como por ejemplo: comprar, vender, abonar, transferir dinero, mirar videos, ejercitarnos organizarnos, comunicarnos con amigos o familiares, etc, Esto ha dado una vuelto de 360 grados a la sociedad y ha creado un impacto profundo en la manera de hacer negocios. (Revista Empresarial & Laboral, 2021).

4.2.2.1. ¿Qué es una aplicación móvil?

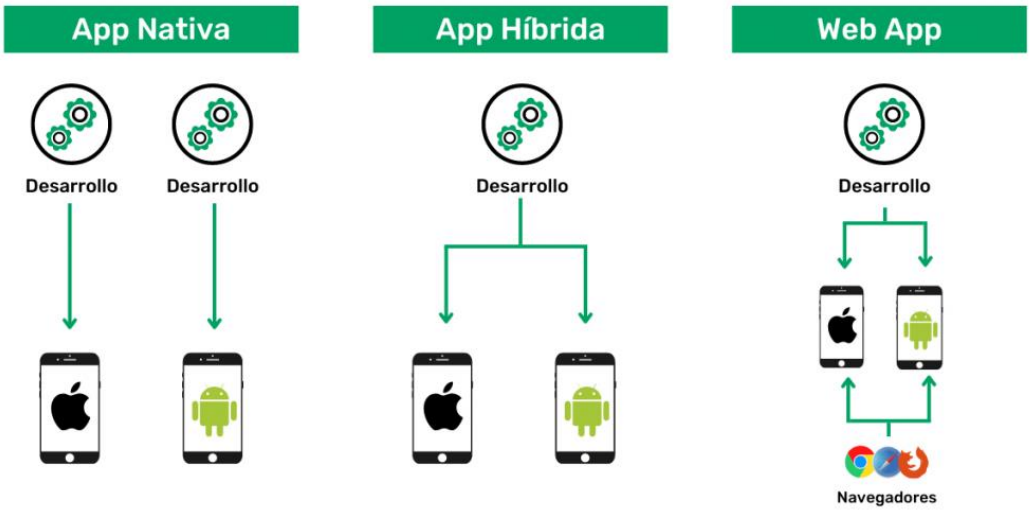
Una aplicación móvil, o más conocida “app”, es aquel software diseñado para utilizarse en dispositivos móviles, no solamente limitándose a los smartphones, sino también llegando a otros aparatos como tabletas, smartwatch, etc. Su mayor propósito es

poder cubrir o satisfacer las necesidades del usuario, mediante la ejecución de acciones constantes. Cabe resaltar que las apps no siempre pueden ser utilizadas en todos los aparatos móviles, más bien son creadas para que puedan funcionar en un sistema operativo específico el cual ofrece un acceso a una tienda con todas sus apps, en este espacio, las aplicaciones ya han sido revisadas y verificadas de que la gran mayoría no contenga un software malicioso. (Árbol de Tinta - Universidad de Ibagué, 2017)

Cabe resaltar que las aplicaciones móviles pueden ser de tres tipos: Apps nativas, las cuales han sido creadas para un sistema operativo en específico, ya sea Android o IOS; Apps híbridas, las cuales han sido desarrolladas para que les permitan trabajar en Android o IOS; y por último, las apps Webs, las cuales no se necesitan descargar y se pueden encontrar en los navegadores web.

Figura 1.

Tipos de aplicaciones móviles.



Nota. Imagen referente a los tipos de aplicaciones móviles. Fuente: EMMA (2023)

4.2.2.2. Interfaz de usuario

La creación de esta ha sido objeto de investigación enfocado a diferentes ángulos, entre ellos destacaremos el lugar de intercambio de usuarios, desde la visualidad y su relación con el rendimiento del software, esta interconexión es producto del desarrollo del software combinado con elementos teóricos hechos a base de diseño gráfico, todo creado por un profesional con un gran conocimiento de ingeniería de software y la aplicación de métodos de experiencia de usuarios. Por último, cabe resaltar que la interfaz de usuario es un instrumento que permite el intercambio de los clientes. (Labrada, 2020)

Por eso es un paso fundamental para la creación de nuestra aplicación, ya que queremos crear una aplicación que permita que el usuario se sienta cómodo y disfrute de manera dinámica su experiencia en la app, atrayéndolo a quedarse.

4.2.2.3 Diseño estético

En la parte estética del proyecto, es imperativo ser muy cuidadosos con esto, ya que se busca utilizar un buen manejo de la teoría del color, composición de los elementos en la app, iconos, tipografía, etc. Esto se debe elegir en base a una investigación profunda del público objetivo al cual está apuntando nuestro proyecto y al modelo del aplicativo que estamos desarrollando, se busca ser muy cuidadoso en este aspecto ya que dependiendo de la forma en la que el diseño se genere, se podrá ver una aceptación o negativa del usuario al interactuar en nuestra app, incluso puede ser algo mínimo como un color mal elegido o un ícono que no tiene que ver con la acción que realiza, cualquier

factor podría generar una mala experiencia lo que haría que nuestro público no le interese el aplicativo. (Delgado, 2020)

4.2.3. Estrategias de Gestión del Agua

Las estrategias para gestionar de una forma correcta el agua son aquellas que nos permiten controlar el uso de este elemento de una manera eficiente y responsable al realizar nuestras necesidades básicas, con el fin de evitar el malgasto innecesario del agua, logrando preservar este recurso para futuras generaciones (Thecircularcampus ,2023)

4.2.4. Cambio de Hábitos dentro de los jóvenes

4.2.4.1 Hábitos

Los hábitos son acciones repetitivas y automatizadas que se realizan diariamente. Son una parte integral de la vida y pueden tener un impacto significativo en la felicidad, salud y éxito. Según investigadores de la Universidad de Duke, “los hábitos representan aproximadamente el 40% de los comportamientos en un día determinado”. Es decir, casi la mitad de lo que se hace a lo largo del día se repite automáticamente porque siempre se ha hecho así. Es por ello que realizar una actividad nueva requiere mucha motivación y esfuerzo (SAN JUAN BAUTISTA- PERÚ 2023).

Los hábitos permiten ser más eficientes en la rutina diaria. El cerebro automatiza las acciones repetitivas, lo que permite ejecutarlas con mayor rapidez y menos esfuerzo. Además, los hábitos pueden ayudar a alcanzar objetivos y metas, ya que son una

herramienta poderosa que facilita tomar acción de manera consistente y sistemática en la dirección de las metas (LinkedIn, 2023).

4.2.4.2 Cambio en los Hábitos

Cambiar los hábitos es posible pero requiere dedicación y esfuerzo debido a su integración en la vida cotidiana. Sin embargo, este esfuerzo es temporal y, en pocos días, el nuevo hábito se integrará de manera natural en la rutina diaria, logrando una reprogramación exitosa.

En la década de los sesenta, se popularizó la idea de que era posible cambiar un hábito en 21 días, una noción que tenía cierto atractivo comercial. Esta creencia se basaba en un libro del cirujano Maxwell Maltz. Como dice el refrán, "si un grupo numeroso de personas repite algo muchas veces, se convierte en verdad". Sin embargo, se omitió que Maltz señalaba que se necesitaba un mínimo de 21 días para cambiar un hábito. Por lo tanto, muchas personas, al llegar al día 21 y abandonar los esfuerzos necesarios, concluían que el cambio no era posible y se sentían frustradas. (La Psicocibernética, Maxwell Maltz)

5. Beneficiarios

Dentro de los beneficiarios de esta investigación están los jóvenes de 22 a 35 años de edad que viven en el distrito de Miraflores, los cuales son personas que no gestionan bien el uso del agua en sus hogares, ya que utilizan equipos que requieren grandes cantidades de agua, sin considerar una gestión adecuada para esta, además desconocen sobre las prácticas del uso eficiente del agua o los beneficios del ahorro de agua.

Además de ellos, también se benefician de una manera directa todas aquellas entidades como la Municipalidad de Miraflores, negocios y empresas que forman parte del distrito. Por otro lado, se beneficiarán las organizaciones públicas y privadas, las cuales no mantienen un contacto directo con el público objetivo. Estos vendrían a ser el Estado Peruano, la Autoridad Nacional del Agua (ANA), y Sedapal.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Como bien se ha mencionado en todo el proyecto, uno de los principales problemas que encontramos por partes de los ciudadanos miraflorinos es la poca información que conocen sobre el cuidado del agua y su desconocimiento sobre la situación actual de su distrito, es por eso que nuestra propuesta busca informar sobre la problemática actual y ayudar brindando diferentes tipos de maneras de como cuidarlo, utilizando un incentivo para generar más interés.

En el aplicativo móvil podremos observar como al inicio, nos darán una introducción del problema actual y un tutorial de como utilizar la app, aquí observaremos una interfaz sencilla pero eficaz para el usuario, en el que se meterán en los zapatos de un gato miraflorino, que es nuestro personaje principal, llamado “John” en honor al parque Kennedy, él tiene un problema, que es el gran desperdicio de agua que existe, así que busca solucionarlo y guiando al usuario por su casa, donde podrá interactuar en los puntos donde más gasto de agua existe y resolver preguntas sobre el cuidado e información de este, ganando “litros” en el proceso, que se transformarán en puntos, si se recolecta una buena cantidad de estos, se podrán utilizar en el apartado de la tienda donde, con estas

monedas, podrás conseguir descuentos en estos productos que son eco amigables, utilizando esto como un incentivo para que vuelvan a entrar.

Se busca resaltar este diferencial, ya que si bien existen apps que ayudan en este aspecto, esta propuesta es llamativa debido a su interfaz dinámica y diferente, que te invita a interactuar cada día y obligarte a saber más sobre los cuidados y la situación actual del agua, empatizando con nuestro personaje, que poco a poco irá contando más de sí mismo.

6.1.2 “Aqua Vibe” como aplicativo educativo

El aplicativo móvil Aqua Vibe es una herramienta diseñada con el objetivo de mejorar el uso inadecuado del agua dentro de las viviendas de Miraflores, Lima - Perú. Esta le otorgará al usuario estrategias de gestión de una manera ágil y dinámica, generando consciencia y nuevos hábitos debido a su constante interacción e insentivos dentro de este mismo. Finalmente el uso de este aplicativo brindará información educativa a los usuarios de una manera directa, mejorando la gestión del agua dentro de los hogares.

6.2. Segmento de clientes

Este proyecto se hizo para aquellas personas que quieren hacer un cambio pero no saben cómo, son conscientes que existe un gran gasto de agua pero no saben por dónde empezar o no tienen el suficiente tiempo para hacer una búsqueda sobre esto, queremos facilitar este cambio para ellos.

Como ejemplo para estos casos, tenemos a Giuseppe Mendoza que es un ciudadano de 28 años que reside en Miraflores junto a sus compañeros de piso. Él es consciente de la importancia de gestionar adecuadamente los recursos disponibles, dado que entiende que son limitados. Sin embargo, desde que convive roomies, ha observado un incremento significativo en las facturas de los servicios públicos, especialmente debido a la inadecuada gestión del consumo de agua en la vivienda, utilizando como si fuera ilimitada. A pesar de sus esfuerzos por inculcar hábitos de ahorro de agua entre sus compañeros, estos no le prestan la atención necesaria y continúan desperdiciando esta.

Así como él, existen casos como los de como los de María Alexandra Quispe, que es una joven de 23 años, residente de miraflores, que busca que su madre y ella hagan un cambio en su consumo de agua, pero no tiene la información necesaria y nunca se le fue informado a gran medida, o Valeria Oyola, una jóven de 27 años que vive actualmente con su pareja, ella es consciente sobre el tema pero no sabe cómo empezar a hacer un cambio, por último, tenemos a Elizabeth Ramos, una joven de 25 años, que cuenta que en su casa no tiene ningún cuidado con el agua, desperdiciandolo en gran medida y solo siendo conscientes de esto cuando les llega el recibo del agua, pero no saben como cambiar sus hábitos.

La segmentación de clientes son jóvenes adultos de 20 años a 35 años que residen dentro del distrito de Miraflores y estén interesados en hacer un cambio en sus hábitos sobre el consumo de agua.

6.3. Canales

6.3.1. Publicidad Informativa por Medios Digitales

Uno de los canales principales para informar a los ciudadanos de Miraflores sobre la existencia y beneficios de la aplicación es mediante el uso de medios digitales, especialmente RRSS como Instagram y TikTok. Estos medios son elegidos estratégicamente debido a su alta visualización y uso frecuente entre el segmento de clientes identificado, es decir, jóvenes adultos de 20 a 35 años.

Instagram y TikTok, son ideales para atraer al público objetivo, serán utilizados para crear contenido educativo y atractivo sobre el desperdicio de agua y la iniciativa para descargar la aplicación. Se usará storytelling con el "gato miraflorino" y se publicarán videos cortos e infografías para mostrar la aplicación, destacando su interfaz amigable y los incentivos.

Además, se aprovecharán las funcionalidades de publicidad pagada en estas plataformas para segmentar audiencias específicas dentro del distrito de Miraflores, asegurando que la información llegue a las personas más interesadas en hacer un cambio en sus hábitos de consumo de agua.

6.3.2.Canales para Entregar el Producto

El canal principal para la entrega del producto será a través de aplicaciones móviles, disponibles tanto en dispositivos Android como iOS. Se eligieron las siguientes

aplicaciones para hacer una herramienta más accesible y fácil de usar, que los usuarios puedan llevar consigo en todo momento.

Para garantizar una distribución efectiva, la aplicación estará disponible en las principales tiendas de aplicaciones, Google Play Store y Apple App Store. Se implementarán campañas de optimización en las tiendas de aplicaciones para mejorar la visibilidad de la aplicación y facilitar su descubrimiento por parte de los usuarios miraflorinos.

6.4. Relación con los clientes

La relación con los clientes en este proyecto se caracteriza por ser directa y cercana, centrada en un acompañamiento continuo y personalizado para fomentar hábitos sostenibles en el uso del agua. La aplicación no solo ofrece información y herramientas prácticas, sino que también crea una conexión emocional y educativa con los usuarios miraflorinos.

Mediante la aplicación, los usuarios reciben una introducción detallada sobre la problemática del desperdicio de agua, seguida de un tutorial que explica cómo utilizar la plataforma. Los usuarios pueden interactuar con diferentes puntos dentro de una casa virtual, respondiendo preguntas y recibiendo consejos sobre el cuidado del agua. A medida que avanzan, acumulan "litros" que se convierten en puntos canjeables por descuentos en productos ecológicos, lo que incentiva el uso continuo de la aplicación.

El compromiso constante y la personalización de la experiencia del usuario aseguran que la relación con los clientes sea cercana y efectiva. La aplicación se convierte

en una herramienta cotidiana que acompaña a los usuarios en su día a día generando que se conviertan en hábitos de consumo de agua más responsables.

6.5. Actividades clave

6.5.1 Creación de Contenido

Esta actividad implica el desarrollo de materiales educativos y de sensibilización sobre la gestión eficiente del agua. Los materiales pueden incluir artículos, videos, infografías, guías prácticas y módulos interactivos.

6.5.2 Gestión de Alianzas

La gestión de alianzas implica establecer y mantener colaboraciones con emprendimientos eco-sostenibles, ONGs y entidades gubernamentales que puedan aportar valor al proyecto y ayudar a expandir su alcance.

6.5.3 Recolección de Datos

La recolección de datos es fundamental para entender el comportamiento de los usuarios, medir el impacto de la app y mejorar continuamente la plataforma. Los datos recolectados incluyen información sobre el uso del agua, participación en actividades educativas y redención de recompensas.

6.5.4 Desarrollo del Aplicativo

Desarrollar el aplicativo es una actividad clave que involucra diseñar, programar, probar y lanzar la app que servirá como herramienta de gestión del agua para los usuarios. La app debe ser funcional, intuitiva y segura.

6.6. Recursos clave

6.6.1 Recursos Financieros

Financiamiento necesario para desarrollar y mantener la app, cubriendo costos de desarrollo, operación, marketing y recompensas.

6.6.2 Servidores y Hosting

Servidores y servicios de hosting confiables para garantizar que la app sea accesible y funcione sin problemas, incluyendo el mantenimiento y la seguridad.

6.6.3 Programadores

Un equipo de programadores calificados para desarrollar, actualizar y mantener la app, asegurando su funcionalidad y eficiencia.

6.6.4 Diseñadores

Diseñadores expertos en UX/UI para crear una experiencia de usuario intuitiva y atractiva, mejorando la interacción y satisfacción de los usuarios.

6.6.5 Tecnología

Tecnología y equipos informáticos necesarios para el desarrollo y operación de la app, incluyendo computadoras, dispositivos móviles, conexión a internet y software de gestión.

6.6.6 Marcas Afiliadas

Colaboración con marcas afiliadas que ofrezcan recompensas atractivas para los usuarios, incentivando la gestión eficiente del agua y aumentando el valor percibido de la app.

6.7. Aliados clave

Los aliados directos del presente proyecto serán las organizaciones gubernamentales de Lima - Perú, junto a la municipalidad del distrito de Miraflores. También están presentes los medios de comunicación que ayudarán a divulgar y fomentar la concientización del cuidado del agua, junto a la aplicación desarrollada.

6.8. Fuentes de ingresos

6.8.1 Modelo de sostenibilidad económica: Peer to peer

Modelo de negocio sostenible Peer to peer (P2P) es un método el cual se pueden intercambiar servicios y/o productos desde una plataforma el cual es creado por un emprendedor o empresa, con el fin de generar un mercado sin necesidad de intermediarios

tradicionales. La ventaja que nos otorga este modelo de sostenibilidad se basa en crear conexión con los usuarios gracias a los convenios con diferentes marcas relacionadas al propósito.

6.8.2 Modelo de sostenibilidad económica: Freemium

La implementación de ese modelo de sostenibilidad denominada “Freemium” consiste en permitir que el usuario tenga una alternativa adicional al utilizar el aplicativo móvil, es decir, podrán utilizar el producto en su versión premium, obteniendo una mayor comodidad al navegar por la aplicación, mientras que, el resto de usuarios navegan con la versión gratuita de este mismo. Este modelo permite generar ingresos en base a brindarle al usuario una mayor comodidad al usar el aplicativo “Aqua Vibe”.

6.8.3 Publicidad en RR.SS

La publicidad en redes sociales tiene como propósito llegar al público objetivo debido a que en la actualidad el uso de la tecnología es indispensable, gracias a esto, el uso de las plataformas digitales podrán viralizar el aplicativo móvil “Aqua Vibe” generando así mayor cantidad de descargas.

6.8.4 Anuncios dentro del aplicativo

Publicidad móvil o “In App Ads” consiste en la implementación de anuncios automatizados el cual puede ser visualizado en distintos formatos generando una cantidad considerable de ingresos. Dentro la aplicación “Aqua Vibe” se utilizará anuncios el cual otorgará una recompensa al terminar de visualizar la publicidad.

6.8.5 Convenios con marcas eco-amigables

Implementación de mercado verde dentro de la aplicación, fomentando el estilo de vida eco-friendly al público objetivo gracias al convenio con marcas sostenibles. Este método nos ayuda a mejorar el posicionamiento de nuestro servicio estando de la mano con la sostenibilidad.

6.8.6 Auspicio de entidades públicas

Aporte comercial que brindarán las entidades públicas que estén relacionadas a la sostenibilidad, estas mismas financiarán las actividades cuyo propósito es difundir la concientización sobre el uso inadecuado del agua.

6.9. Presupuestos

Se presentarán los cuadros de inversión inicial y presupuestos mensuales para realizar el aplicativo y lanzarlo al mercado actual.

Tabla 1

Inversión inicial del proyecto.

Recursos producción	• Programador • Diseñador Gráfico (Profesional de la agencia) • Publicista (Profesional de la agencia)	**S/.6,000**
Recursos logísticos	• Servidores • Hosting	**S/1,471.0**
Recursos de difusión	• Pago de pauta en redes sociales • Publicista/marketero (Profesional del equipo)	**S/1,000.0**
	TOTAL	***S/8,471.0***

Nota. Información a detalle sobre los recursos que se necesitarán para sacar a el aplicativo móvil al mercado.

Fuente: Propia.

Tabla 2

Inversión mensual para la continuidad del proyecto.

Recursos producción	• Diseñador Gráfico (Profesional de la agencia)	**S/0.0**
Recursos logísticos	• Servidores	**S/1,000.0**

	• Hosting	
Recursos de difusión	• *Pago de pauta en redes sociales* • *Publicista/marketero (Profesional del equipo)*	**S/1,000.0**
	TOTAL	**S/2,000.0**

Nota. Información a detalle sobre los gastos que se realizarán para la continuidad y expansión del app.

Fuente: Propia.

Tabla 3

Información sobre los ingresos del proyecto.

Costo unitario	**Estimado del total de unidades vendidas al**	**Ingreso estimado**	**Ingreso estimado trimestral**

		mes	mensual	
Ingreso por descarga dentro de plataforma de google play	**s/.2.99**	**1100**	**s/.3,289**	**S/.9,867**
Suscripción mensual normal (Publicidad)	**s/.0.75**	**1000**	**s/.750**	**S/.2,250**
Suscripción mensual Premium	**s/.9.90**	**100**	**s/.990**	**s/.2,970**
Comisiones a marcas sostenibles dentro del mercado P2P	**s/.150**	**5**	**s/.750**	**s/.2,250**
Ganancias por impresiones RR.SS	**s/. 0.77**	**6000**	**s/.4,620**	**s/.13,860**
		Total:	**s/10,399**	**s/31,197**

Nota. Información sobre los ingresos que brindará el proyecto pasado los 6 meses de estar en el mercado.

Fuente: Propia.

7. Resultados

Se realizó un prototipo de la propuesta presentada para poder probar cómo funciona el proyecto en el público objetivo, cabe resaltar que para la recolección de

datos se realizó un taller generativo y una encuesta por medio de Formularios de Google.

Taller generativo:

Según los resultados que pudimos rescatar del taller, el 89% de los participantes mostró un notorio interés en el aplicativo móvil, además, de que el diseño les parecía novedoso e interactivo.

Un punto muy importante fue que buscaban encontrar otros tipos de incentivos tangibles para que se vuelva más atractivo, resaltando que sería interesante que se integre una métrica que muestra sus progresos sobre el cuidado del agua.

Por último, dieron a resaltar la implementación de una sección dedicada a la comunidad y la colaboración. Esta sección permitiría a los usuarios compartir consejos, éxitos y desafíos relacionados con la gestión del agua. Crear una red de apoyo entre los usuarios, facilitará el intercambio de experiencias y conocimientos, promoviendo un aprendizaje colectivo.

En resumen el aplicativo presenta elementos visuales y funcionales que facilitan la experiencia del usuario promoviendo así la buena gestión del agua de una manera interactiva. Las áreas de mejora como el interfaz, representan oportunidades para perfeccionar aún más esta herramienta prometedora y bien recibida.

Encuesta:

Según los resultados, podemos observar que un 71.4% de las personas utilizaría la app en su día a día, comentando que lo que más les atrajo es la propuesta y su

manera de presentarlo en el aplicativo, con un formato progresivo para los nuevos usuarios y el diseño que tiene.

Cabe resaltar que un 85.7% menciona que el incentivo es lo suficientemente atractivo para ellos, mientras que la otra parte le atraería otro tipo de incentivos como entradas al cine.

Eso sí, mencionan que si pudieran agregar algo a la app, sería interesante agregar un apartado de videos que te muestre tipos de cuidado, poder personalizar al personaje o un apartado de misiones diarias.

8. Conclusiones

En un primer punto, mediante la investigación y los resultados de las entrevistas realizadas a los residentes del distrito de Miraflores, se llegó a la conclusión de que los ciudadanos pertenecientes a este distrito tienden a dejar en segundo plano la importancia de una buena gestión del agua por la falta de información.

Además, gracias a los talleres generativos desarrollados dentro del proyecto se comprobó que la herramienta adecuada para el desarrollo de la propuesta de valor sería mediante los dispositivos móviles, siendo más específicos, por medio de redes sociales y apps, utilizando una interfaz de usuario dinámica de la mano con un diseño innovador que será útil al momento de concientizar a los usuarios sobre la problemática y ayudarlos a cambiar sus hábitos.

Por último, se comprobó que el impacto que tendría el proyecto sería positivo ya que, gracias a la encuesta de validación del prototipo "Aqua Vibe", pudimos notar un interés y aceptación por parte del público objetivo el cual mencionan que lo implementarían dentro de su rutina diaria, además de sentirse atraídos por la propuesta y los incentivos incluidos en el aplicativo, mencionando como innovador y atraídos por el formato interactivo incluido en la app.

Finalizando con la conclusión que el proyecto presentado cambiaría la importancia y cuidados que se le da al agua en este distrito de Lima, siendo una solución que beneficiaría considerablemente a cada uno de los ciudadanos y a la Municipalidad de Miraflores, con el objetivo de que próximamente se proponga como una solución atractiva para otros distritos que tiene el mismo problema.

9. Bibliografía

Agua para Todos. (s.f.). *Agua para Todos*. https://aguaparatodas.org/?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwupGyBhBBEiwA0UcqaGlN7Rnd4aDhhYmh5Nuq1OCeI6Q2Z7ZCzIkBlgKcYL-6fPTLLqLN-BoCUJIQAvD_BwE

Castro, J. E., Heller, L., Morais, M. D. P. E., & Caldera Ortega, A. R. (2023). *El Derecho al agua como política pública en América Latina: una exploración teórica y empírica.*

Cotrina Trosclair, D. D. J. (2023). *Caries dental en niños de 6 a 12 años y su relación con los hábitos alimenticios e higiene bucal de la II. EE. N° 60023.* Iquitos 2022.

Ecoembes The Circular Campus. (2023, enero 18). Gestión sostenible del agua. https://www.ecoembesthecircularcampus.com/gestion-sostenible-del-agua/

El Comercio. (2023). *¿Cuáles son los distritos de Lima que más agua consumieron en 2023 y cuánta agua utilizaron?* https://elcomercio.pe/respuestas/trends/cuales-son-los-distritos-de-lima-que-mas-agua-consumieron-en-2023-y-cuanta-agua-utilizaron-tdpe-noticia/#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1les%20son%20los%20distritos%20de%20Lima%20que%20menos%20agua%20consumieron,agua%20asciende%20a%20107%20litros

El Mundo. (2019). *10 pasos para ahorrar agua en casa*. https://planetainteligente.elmundo.es/2019/eco/10-pasos-para-ahorrar-agua-en-casa.html

Emprelatam. (2019). *Hábitos para el éxito* [eBook]. https://emprelatam.com/wp-content/uploads/2019/05/Emprelatam-Ha%CC%81bitos-para-el-e%CC%81xito-eBook.pdf

Fundación Aquae. (2021, diciembre 12). Importancia del agua. https://www.fundacionaquae.org/wiki/importancia-del-agua/

Gestión. (2023, julio 4). Lima: ¿Cuáles son los distritos de Lima que consumieron más y menos litros de agua por habitante al día en el 2022? https://gestion.pe/peru/lima-cuales-son-los-distritos-de-lima-que-consumieron-mas-y-menos-litros-de-agua-por-habitante-al-dia-en-el-2022-sunass-san-isidro-miraflores-la-molina-barranco-san-borja-noticia/#google_vignette

Illaisaca Tenecota, P. X., & Barrera Chungata, B. J. (2022). Desarrollo de una aplicación móvil y web para la inspección de juntas de agua potable usando servicios de geolocalización y almacenamiento en la nube (Bachelor's thesis).

Infobae. (2023, agosto 23). Desafíos del desabastecimiento de agua en Lima: Un llamado a la acción. Infobae.

https://www.infobae.com/peru/2023/08/23/desafios-del-desabastecimiento-de-agua-en-lima-un-llamado-a-la-accion/

Laura Nunez (2023) .Tipos de aplicaciones, características, ejemplos y comparativa. EMMA. https://emma.io/blog/tipos-aplicaciones-caracteristicas-ejemplos/

Mazariegos, J. R. O. (2023). Análisis del uso de una aplicación móvil para reducir el agua potable no contabilizada. Agua, Saneamiento & Ambiente, 18(1), 1526-1526.

Municipalidad de Miraflores. (2023). Miraflores y SUNASS impulsan campaña “Con 100 es suficiente” para racionalizar uso del agua en Lima. https://www.miraflores.gob.pe/miraflores-y-sunass-impulsan-campana-con-100-es-suficiente-para-racionalizar-uso-del-agua-en-lima/

Quispe Mori, W., Gutiérrez Crespo, H., Matzumura Kasano, J. P., & Pastor García, C. (2020, March). *Aplicativo móvil en el trabajo colaborativo: valoración en estudiantes de postgrado de gerencia de servicios de salud.* In Anales de la Facultad de Medicina (Vol. 81, No. 1, pp. 58-62). UNMSM. Facultad de Medicina.

Revista Empresarial & Laboral. (2020, agosto 4). La importancia de las aplicaciones web y móviles en el éxito empresarial.

https://revistaempresarial.com/tecnologia/la-importancia-de-las-aplicaciones-web-y-moviles-en-el-exito-empresarial/

Rochina Chisag, A. G., Guashpa Pasto, E. W., & Coloma Garofalo, J. A. (2022). Gestión de información de lecturas del consumo de agua potable mediante una aplicación móvil.

Sánchez-Vargas, C., & Salinas-Estévez, J. L. (2021). Aquappolis: aplicación móvil para la captación de agua de lluvia en la CDMX. Tecnología y ciencias del agua, 12(5), 423-454.

Organización Mundial de la Salud. (2023). *Agua para el consumo humano*. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/drinking-water

Universidad de Ibagué. (2017, octubre 3). ¿Qué son las aplicaciones móviles? *Árbol de tinta.* https://arboldetinta.unibague.edu.co/k2/que-son-las-aplicaciones-moviles

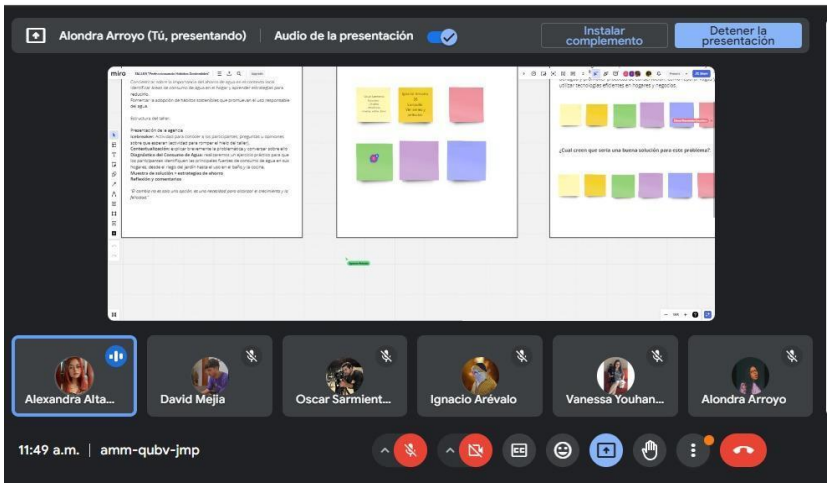
Uyehara Mantilla, S. N., Zapata Becerra, A. R., & Rojas Oroz, A. S. (2023). Aplicativo móvil para concientizar y controlar el uso adecuado de los servicios públicos de suministro de agua y luz en los ciudadanos de Lima moderna.

Valer, J. O. (2022). Participación en la gestión de recursos hídricos en Latinoamérica 2017-2022: Una revisión sistemática. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(3), 486-512.

Javiel, D. (2023, febrero 12). ¿Por qué son importantes los hábitos? LinkedIn. https://www.linkedin.com/pulse/porqu%C3%A9-son-importantes-los-h%C3%A1bitos-daniel-javiel/

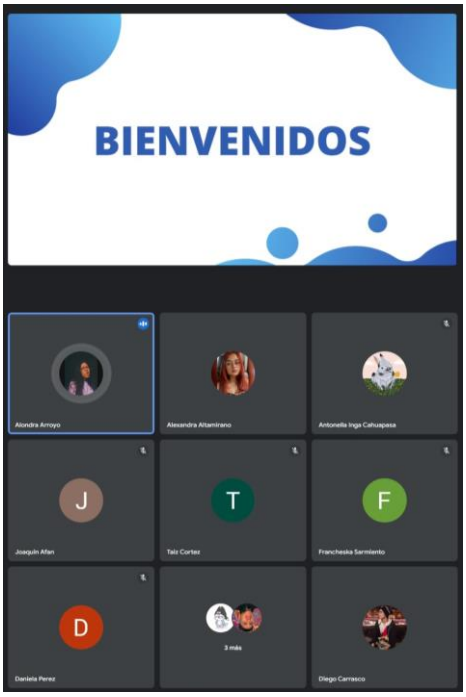
10. Anexos

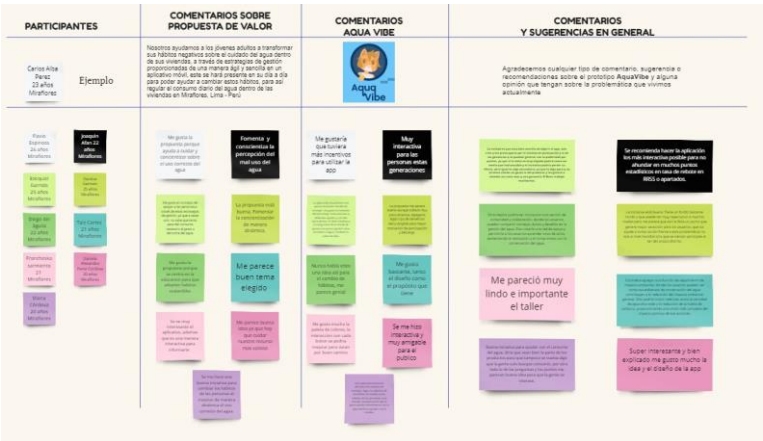
- Anexo 1: Primer Taller Generativo: Perfeccionando Hábitos Sostenibles - Estrategias para el Ahorro de Agua en Hogares.



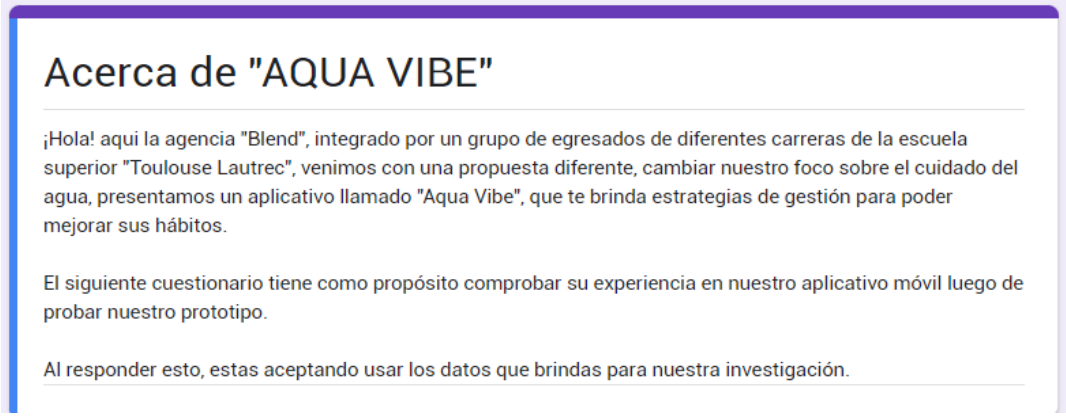


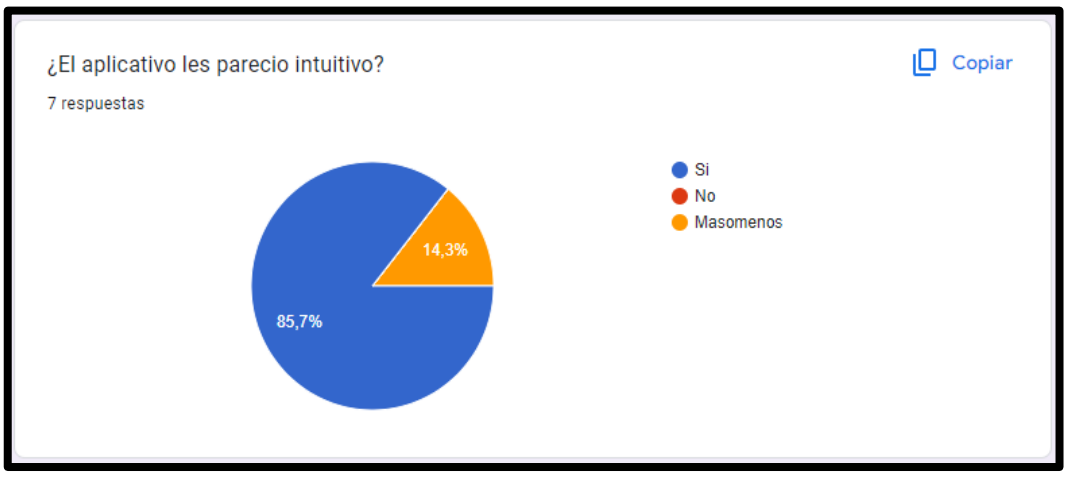
- Anexo 2: Segundo Taller Generativo : Validación de prototipo Aqua Vibe.





-Anexo 3: Encuesta acerca de “Aqua Vibe”.

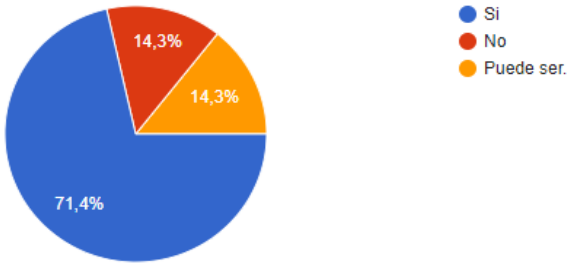




¿Seria algo que usarias en tu día a día?

Copiar

7 respuestas



¿Qué es lo que más te atrajo de la aplicación?

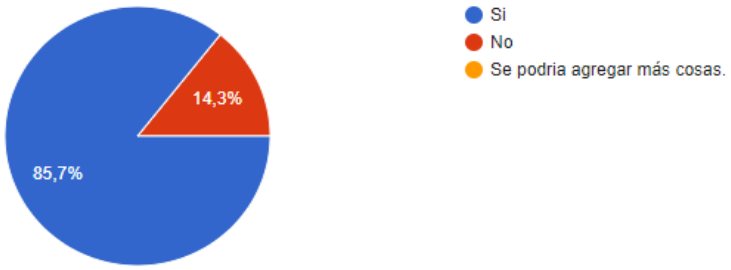
7 respuestas

- La propuesta de valor, ya que no es algo común de escuchar o ver
- Qué es muy dinámico
- el personaje de la app y las preguntas del agua con sus puntos.
- La creatividad ya que es algo no común
- la promoción con los productos como incentivo
- Me gusta que sea acumulativa la experiencia, vas de menos a mas y aprendes en el proceso.
- El diseño

¿El incentivo te fue lo suficientemente atractivo para ti?

Copiar

7 respuestas



En caso de que tu respuesta fuera no. ¿Qué te gustaria como recompensa?

2 respuestas

- temas ahorrativos
- Descuento en entradas al cine

¿Qué te gustaria agregar al aplicativo?

6 respuestas

- vídeos recomendación para ahorrar mucho más
- Me parece muy completo
- algo adicional para personalizar al personaje conforme vas avanzando con la app
- Colores más llamativos
- mas variedad de promociones
- Podría agregar alguna barra del progreso diario para identificar mejor visualmente mi objetivo del día, osea tienes las misiones del personaje donde aprendes a ahorrar y la mecánica del app es hacerlo de igual manera, asi q me parecería buen complemento.

¿Qué es lo que más te atrajo del aplicativo?

7 respuestas

- la idea en concreto
- Qué es muy sencillo de usar
- su iniciativa junto con lo dinámico e intuitivo de la app
- Que con las preguntas puedes obtener puntos y con eso obtener productos
- el diseño amigable
- Me gusta mucho el tema de ayudar al personaje y aprender sobre el ahorro, ya que muchos realmente no toman conciencia de ello (me incluyo jajaja)
- El diseño

¿Qué es lo que menos te gustó del aplicativo?

7 respuestas

- nada
- Qué es muy dinámico u sencillo de usar
- los productos tal vez no sean tan beneficiosos para algunos
- Nada
- nada, me pareció un buen promotor para ahorrar agua
- Personalmente no vi como algo que menos me gustara, mas bien me generaba alguna duda desde su lado en lo del sistema de puntuación. Por ejemplo, creo que bing tiene un sitema de puntuacion basado en el uso de su buscador y así hacer que mas gente venga a usarlo, pero su sistema de puntuación es diferente ya que son cantidades altas de puntos y las recompensas diarias como que compensan y limitan la distancia para reclamar las diferentes opciones. Estaría para pensar que tanta distancia hay para poder reclamar un producto y que tampoco sea una carga para el equipo ya que, como digo, desconozco la puntuacion y el trato con las marcas aliadas al proyecto.

- Anexo 4: Diario de observación: Uso del agua en el distrito de Miraflores.




LUGAR: Miraflores, un distrito emblemático de Lima, Perú, destaca por su costa y parques bien cuidados, así como por su variada oferta comercial, gastronómica y de entretenimiento. Su escena cultural, con teatros y centros culturales, complementa la experiencia del lugar.Es un destino que combina lo físico con lo cultural para disfrute de todos.




TIEMPO: Durante nuestra visita de 12:00 PM a 2:00 PM en Miraflores, notamos que a mediodía las calles y parques estaban tranquilos, pero a medida que se acercaba la hora del almuerzo, se produjo un notable aumento en la afluencia de personas. Además, observamos diversas actitudes de los ciudadanos hacia el cuidado de las áreas verdes, como arrojar comida, pisar zonas recién regadas e incluso dejar envases de comida.
Otra observación importante fue que el riego de los parques se lleva a cabo por las mañanas o las noches sin una supervisión adecuada, lo que puede provocar que las plantas se vean afectadas por el exceso de agua.




OBJETOS:
Los objetos que más contribuyen al desperdicio de agua en Miraflores son las mangueras, lavadoras, árboles y jardines. Los residentes de Miraflores utilizan estos elementos de manera constante, pero no siempre son conscientes del costo que ello implica ni de cómo podría afectarnos el desperdicio de agua en el futuro.
Las mangueras suelen dejarse abiertas durante horas en los parques o en los propios jardines de las casas, ya sea para regar o llenar piscinas. Por otro lado, las lavadoras funcionan más de cuatro veces a la semana y la mayoría de los residentes no suele lavar la ropa a mano.
Si bien Miraflores cuenta con una gran variedad de áreas verdes, lo cual es positivo, si la municipalidad no controla adecuadamente el riego de los árboles y jardines, podríamos terminar desperdiciando aún más agua y enfrentarnos a la escasez de agua potable en el distrito.

Personas:
Además de los miraflorinos locales y los trabajadores de la municipalidad, el distrito también atrae a una gran cantidad de turistas que vienen a disfrutar de sus atracciones. Además, hay muchas personas que tienen sus oficinas dentro de Miraflores, lo que contribuye a la actividad comercial y empresarial del área.

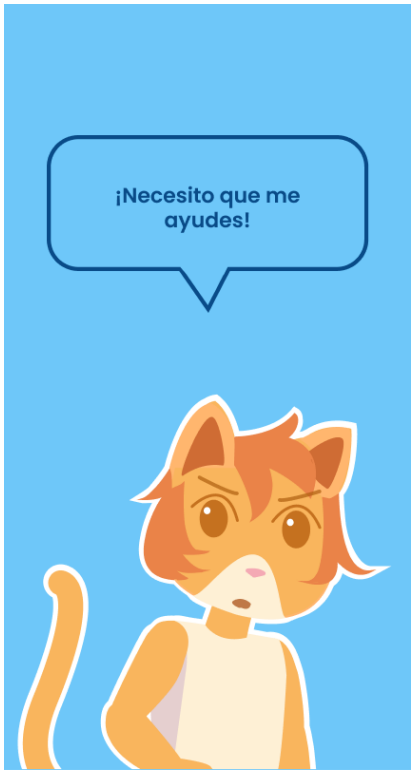
Interacciones/Relaciones:
Las calles están bastante concurridas con personas caminando, y lo interesante es que la mayoría de las casas tienen sus propios jardines, los cuales están bien mantenidos. Es agradable ver cómo los residentes se esfuerzan por cuidar y embellecer sus espacios verdes. Estos jardines realmente le añaden un encanto especial a Miraflores.

Datos del paseo:
El uso del agua en sus jardines, no se regula e incluso se bota agua en la vereda o la pista, lo cual es un gasto total.

- Anexo 5: Prototipo del Aplicativo Móvil.





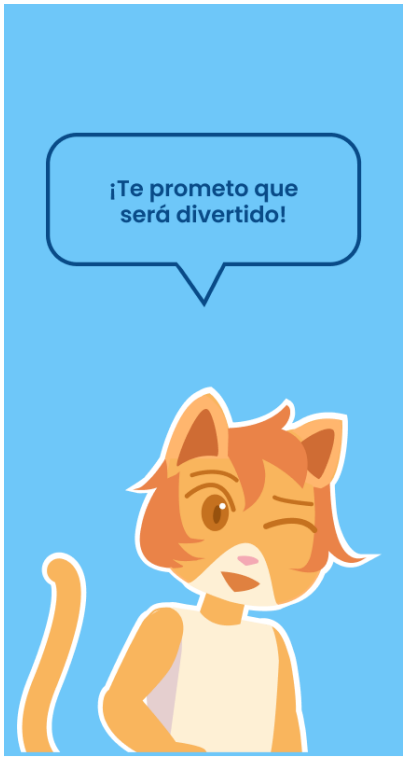






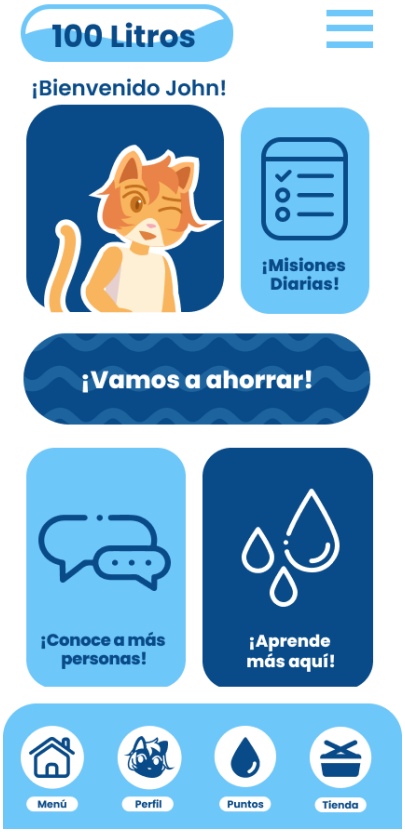
Saltar intro

Saltar intro


¡Te prometo que será divertido!

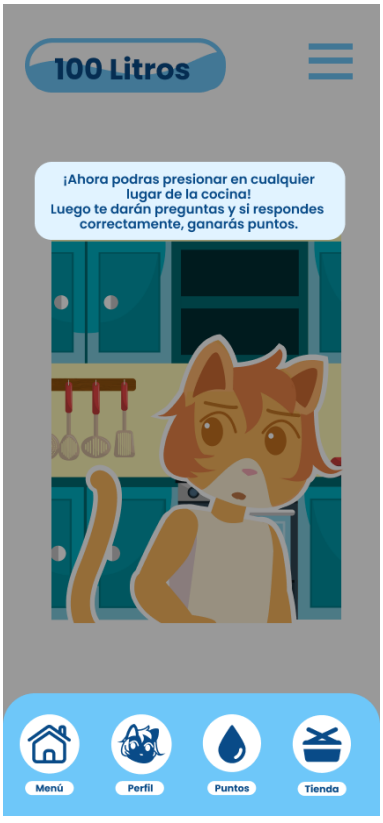

¡Iniciemos!


Cargando...


100 Litros
¡Bienvenido John!
¡Misiones Diarias!
¡Vamos a ahorrar!
¡Conoce a más personas!
¡Aprende más aquí!
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
¡Trendrás un plano de toda mi casa! Para dirigirte a cada lugar, debes presionar en el área de tu elección.
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Luego de elegir a donde quieres ir, pasaremos a la sala elegida.
Menú
Perfil
Puntos
Tienda

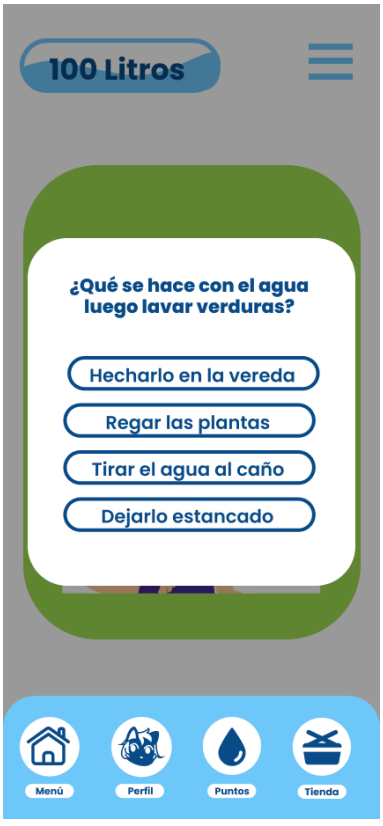

100 Litros
¡Ahora podras presionar en cualquier lugar de la cocina! Luego te darán preguntas y si respondes correctamente, ganarás puntos.
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Menú
Perfil
Puntos
Tienda

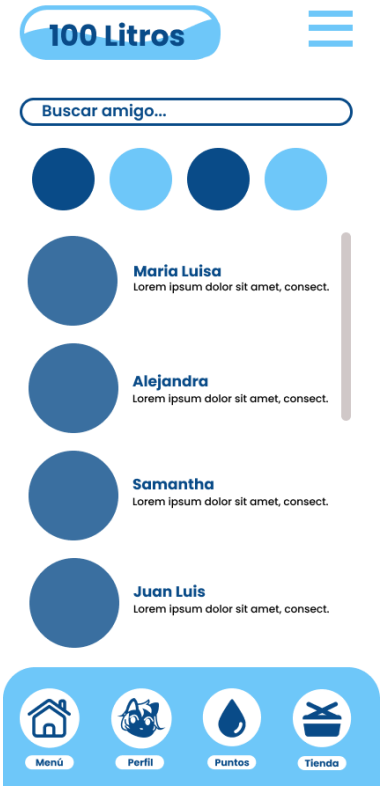

100 Litros
¿Qué se hace con el agua luego lavar verduras?
Hecharlo en la vereda
Regar las plantas
Tirar el agua al caño
Dejarlo estancado
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
¡MUY BIEN!
Regar las plantas con el agua usada para limpiar las verduras es una buena opción para reciclar el agua.
Has ganado:
15 Litros
Menú
Perfil
Puntos
Tienda

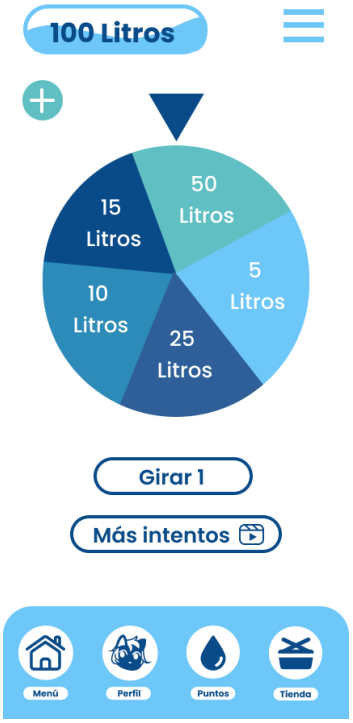

100 Litros
¡UY,SERÁ PARA LA PRÓXIMA!
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Buscar
¡Maneras dinámicas de ahorrar el agua!
¡Como bañarse en menos de 10 minutos!
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Barra Progresiva
¡Cierra los caños cuando no los uses!
¡Toma un baño en menos de 10 minutos!
¡Lava las verduras en un recipiente!
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Buscar amigo...
Maria Luisa
Lorem ipsum dolor sit amet, consect.
Alejandra
Lorem ipsum dolor sit amet, consect.
Samantha
Lorem ipsum dolor sit amet, consect.
Juan Luis
Lorem ipsum dolor sit amet, consect.
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
Buscar
Prendas
Alimentos
Marcas
¡Más vendidos!
Ver todo
Mix Berries
Ver más
¡En oferta!
Ver todo
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
50 Litros
5 Litros
25 Litros
10 Litros
15 Litros
Girar 1
Más intentos
Menú
Perfil
Puntos
Tienda


100 Litros
50 Litros
15 Litros
Invita a 1 usuario nuevo para obtener 100L.
Usuarios Nuevos de la app: aquellos que nunca descargaron ni se registraron antes
Al continuar, acepta obtener el consentimiento del destinatario para recibir este mensaje.
Instagram
Whatsapp
Facebook
Twitter


Ajustes
Idioma
Español
Música
Sonido
Notificaciones
Ahorro de bateria
Editar perfil
Cerrar sesión
Privacidad y datos
Política de privacidad