ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

CREACIÓN DE UN APLICATIVO “E-MOTION” QUE REDUZCA EL IMPACTO NEGATIVO AL MEDIO AMBIENTE POR PARTE DE E-COMMERCE EN LIMA METROPOLITANA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

Autor:

MARIELLA ALEJANDRA ARCE CAMINO

(0000-0002-0282-6039)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

Autor:

KRIZIA ANAYKA MORALES SILVERA

(0000-0002-8481-265X)

Asesora

LENY PERCCA TREJO

(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú

2022

APS Creación de un Aplicativo “E-Motion” que reduzca el impacto al Medio Ambiente por parte de E-com

ENTREGABLES -ABEL

ENTREGABLES -ABEL

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:465816483

Fecha de entrega
9 jun 2025, 5:17 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
9 jun 2025, 5:51 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
APS Creación de un Aplicativo “E-Motion” que reduzca el impacto al Medio Ambiente por parte ....docx

Tamaño de archivo
877.0 KB

34 Páginas

6648 Palabras

39.674 Caracteres

23% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

22% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
15% 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.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación……...……..….4

1. Contextualización del problema……..8
2. Justificación……...11
   2.1 Justificación Social ……...11
   2.2 Justificación Práctica ……....12
   2.3 Justificación Metodológica ……...13
3. Reto de Innovación……14
4. Sustento teórico……..…15
   4.1 Estudios previos…….…..15
   4.2 Marco teórico……...20
5. Beneficiarios……..25
6. Propuesta de valor……..27
   6.1 Propuesta de valor……27
   6.2 Segmento de clientes……..…,28
   6.3 Canales…….……28
   6.4 Relación con los clientes……..28
   6.5 Actividades clave…….29
   6.6 Recursos clave……..29
   6.7 Aliados clave……29
   6.8 Fuentes de ingreso……29
   6.9 Presupuesto…….……..30
7. Resultados…….…..31
8. Conclusiones…….…..32
9. Bibliografía…….……35
10. Anexos…….…...37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1. *Presupuesto: Inversión Incial* ……...31

Tabla 2. *Presupuesto: Inversión Mensual*…..……...……...31

Tabla 3. *Presupuesto: Ingresos*…… ……..…...32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Prototipo Aplicación Móvil* …….....39

1. Contextualización del Problema

Actualmente en el Perú, la contaminación ambiental es uno de los problemas más latentes debido a la importante amenaza que esta representa en la salud, impactando directamente al ser humano y el bienestar de generaciones actuales y futuras. Según el Ministerio de Ambiente (2012) “Los daños ambientales generados se ven reflejados anualmente, en donde 3.25 millones de toneladas de residuos sólidos municipales son dispuestos inadecuadamente, afectando en muchas ocasiones a la salud de la población.” (p.32)

De acuerdo a lo mencionado anteriormente se coincide con lo dicho ya que el daño generado por el medio ambiente ha generado en el Perú una problemática que cada día llega a tener más peso afectando a nuestra salud y estilo de vida. Lo que causa que hoy en día el Perú esté situado en el puesto 22 a nivel mundial como el país con mayor grado de contaminación ambiental. (World Air Quality, 2018).

Las ciudades del Perú frecuentemente van creciendo de manera desordenada y acelerada con demasiados problemas ambientales dando un mayor impacto sobre los ciudadanos por lo cual se ha estimado que la proporción de la ciudadanía peruana urbana es un 74% en el 2010 y podría alcanzar un 81.5% para el año 2025.(INEI, 2009) lo cual nos indica que hay una problemática muy grave que nos limita a avanzar como país y nos habla de la poca conciencia ambiental por parte de la sociedad peruana.

Hoy en día, Lima Metropolitana llega a ser la octava ciudad más contaminada de América Latina, y a pesar de los 1,400 botaderos de basura situados para su recolección, esta nunca llega a ser reciclada y mucho menos debidamente procesada. (MINAM, 2019)

Actualmente, a pesar de la preocupación de las personas por el medio ambiente, la falta de educación ambiental en nuestro territorio se considera una problemática a consecuencia de la poca sensibilidad de los peruanos ante el deterioro ambiental, que se llega a dar por el estilo de vida consumista que se promueve en las generaciones actuales.

A partir de lo mencionado anteriormente, el rápido crecimiento del comercio electrónico es la base de diferentes impactos, tanto positivos como negativos, sobre el medio ambiente. Sin embargo, la huella ecológica del comercio electrónico depende de varias variables. Según Greenpeace (2020):

En términos medioambientales, comprar online es conveniente cuando el cliente tiene que recorrer una distancia significativa para ir a la tienda (se estima que más de 15 km). En definitiva, si la tienda física atiende a clientes que se encuentran en un radio de 15 km, sustituirla por la tienda online es perjudicial en términos medioambientales. (p.6)

Pero hay muchos otros factores que pueden hacer insostenible el comercio electrónico, como por ejemplo, uno de los primeros mecanismos insostenibles relacionados con el comercio electrónico es la entrega rápida o "instantánea".

Gran parte de la huella de carbono del comercio electrónico procede de “la última milla del proceso de envío”, que es cuando el paquete se remite desde un centro logístico a una dirección particular. Ahora que se han convertido en entregas a domicilio, las áreas residenciales están experimentando más tráfico y más contaminación como resultado.

Sólo en 2019 se generaron 53,6 millones de toneladas de residuos electrónicos en todo el País y solo el 17,4% de estos se recogieron y reciclaron.(Greenpeace,2020)

Además de las emisiones de CO2 generadas por la producción y el transporte, existe otro contaminante más visual: los envases. Casi siempre, la compra se entrega envuelta en una caja de cartón. Pero a menudo llega también en una segunda caja o incluso cubierta con una o varias capas de plástico. Respecto a la cantidad de residuos que genera el comercio electrónico, hay un dato muy ilustrativo: los embalajes ya representan el 30% de los residuos sólidos en el País.(Dosier,2021)

La mayor parte del plástico que recubre el producto no se considera envase, por lo que no se recicla. Por eso, termina en vertederos o incineradores, contaminando el agua y el aire, y dañando así el medio ambiente.

Asimismo el empaquetado de la venta 'online' genera el doble de impacto ambiental que el comercio tradicional en cuanto a residuos. (Ihobe, 2020)

En base a lo redactado anteriormente, partiendo de las carreras “Dirección y Diseño Publicitario” y “Arquitectura de Interiores”, se propone crear una aplicación que motive tanto a consumidores como a emprendedores a concientizar el cuidado ambiental, premiando a estos actores por desarrollar un nuevo hábito consciente, formando así parte de la solución.

En conclusión, se requiere solucionar el problema de “Impacto Negativo al Medio Ambiente por parte de Ecommerce” debido a la gran problemática en crecimiento que se vive hoy en día debido al consumismo irresponsable de consumidores y la falta de conciencia ambiental por parte de emprendedores.

2. Justificación

El impacto negativo al medio ambiente por parte de E-Commerce en Lima Metropolitana, a causa del rápido crecimiento en ventas online, ha generado una cadena de problemas ambientales, los cuales vamos a justificar en los social, práctico y mitológico.

Justificación social:

Con la creación de una aplicación móvil “E-motion” que premie la motivación de tanto emprendedores como consumidores por reducir el impacto negativo al medio ambiente por parte de e-commerce proyecto, se mejorará la gestión de residuos por parte de emprendedores y consumidores en Lima Metropolitana, creando una solución que motive a estos principales actores a tomar conciencia medioambiental, reduciendo la huella de Carbono en la ciudad y creando un consumo responsable comprometido con el medio ambiente.

La motivación es el proceso mediante el cual se llega a una meta de forma clara. La palabra motivación se relaciona con el interés, ya que este proceso depende del enfoque que le puedas dar a la sociedad, aunque no todos responden a los

mismos intereses y motivaciones. (Pitrich, 2013) Los consumidores podrán desarrollar hábitos saludables como generar compras responsables online, la cual ayudará a generar una mejor gestión de residuos con la finalidad de dejar de acumular desechos sólidos. En cuanto a emprendedores, podrán innovar sus emprendimientos a gestionar sus residuos de manera óptima, lo cual los ayudará a tener mayor alcance a un nuevo público objetivo gracias a un diferencial de marca que comunique sus valores eco amigables.

Justificación Práctica:

Hace poco más de 1 año, el mundo se puso en pausa de una forma muy dura debido a la pandemia, y en medio de eso, miles de empresas en todo el mundo se adentraron en el ecommerce para impulsar su producción y cadena de suministro, y así, poder seguir llegando a sus consumidores. De esa forma se llega a presenciar el boom del comercio online, lo cual representó a su vez un incremento acelerado de embalajes, plásticos, cajas, transportes que emiten CO2 y miles de residuos que ahora se suman a la preocupación. El ecommerce tiene mucho que mejorar, sobre todo cuando hablamos de envíos, es necesario concientizar a la

población sobre cómo optimizar sus compras para disminuir los niveles de consumo de productos secundarios con una vida útil más corta y apostar por aquellos que nos ofrezcan una mayor calidad y duración en el tiempo, para así evitar envíos sucesivos del mismo artículo en un corto periodo de tiempo. El ecommerce tal y como lo conocemos en la actualidad, representa un reto universal que todos debemos asumir y por ello, es recomendable preocuparnos por conocer en qué tipo de empresas consumimos y saber su compromiso en materia de sostenibilidad. Lo que es indiscutible es que este problema afecta a todos y por ello requiere de la ayuda y la cooperación colectiva si se quiere observar un cambio real y una mejora a nivel medioambiental.

Justificación Metodológica:

Para esta problemática se aplicó la metodología Toulouse Thinking, la cual está conformada por cuatro etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir.

Empezando por la primera etapa de Investigación, dentro de esta utilizamos un conjunto de herramientas como el lienzo de elección de ODS, la cual sirve para buscar diferentes problemáticas actuales en nuestra sociedad y de acuerdo a ello elegir el tema más relevante para desarrollar.

Se implementó el uso del Mapa del Problema, herramienta que sirve para evaluar ciertos problemas que evita desarrollar dicha problemática seleccionada de manera efectiva. De acuerdo a este procedimiento, finalmente se opta por uno de los problemas con más urgencia a resolver.

Al definir la Problemática, se usó la herramienta “Mapa de Actores”, la cual contribuye a reconocer a los actores principales, actores cercanos y actores secundarios que

están relacionados con el problema planteado, para después, graficar y ver qué relación tienen entre ellos dentro de esta problemática.

El uso de la herramienta “Plan de Investigación”, sirve para definir la metodología con la finalidad de recolectar la información de los actores principales, los cuales son Emprendedores y Consumidores. Gracias a entrevistas, encuestas y observaciones, se logra obtener conocimientos de comportamientos, actitudes y pensamientos de los actores, recopilar los datos, la cual sirve para resaltar aquellos hallazgos e insights.

De acuerdo a los datos recopilados, se usó la herramienta “Arquetipo”, la cual ayuda a contextualizar los actores establecidos: Emprendedor Consciente, Emprendedor no consiente, Consumidor Consiente y Consumidor no consiente.

En cuanto a la etapa de Idear de Toulouse Thinking, se utilizó la herramienta “Lienzo de Propuesta de Valor”, etapa fundamental para realizar observaciones de cada uno de los actores mencionados en Arquetipos y en función a esto, representar la propuesta de valor la cual llega a definir el rumbo del proyecto para crear una solución que abarque las necesidades de los actores principales.

3. Reto de innovación

Impacto negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en lima metropolitana

Pregunta General:

¿De qué manera se podría reducir el impacto negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana?

Preguntas específicas:

P1: ¿Qué recursos se necesita para crear una aplicación que ayude a reducir el Impacto Negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana?

P2: ¿Qué tipo de actividades y dinámicas se requieren para motivar tanto al consumidor como emprendedor para tomar hábitos conscientes para reducir el impacto negativo al medio ambiente?

P3: ¿Qué tan efectivo sería crear una aplicación que motive a emprendedores y consumidores a reducir el impacto negativo ambiental generado por Ecommerce en Lima Metropolitana?

Objetivo General:

Crear un aplicativo “E-motion” que reduzca el Impacto Negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana

Objetivos específicos:

O1: Identificar los recursos que se necesitan para crear una aplicación que ayude a reducir el Impacto Negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana

O2: Investigar cuáles son las actividades y dinámicas que se requieren para motivar tanto al consumidor como emprendedor para tomar hábitos conscientes para reducir el impacto negativo al medio ambiente

O3: Determinar qué tan efectivo sería crear una aplicación que motive a emprendedores y consumidores a reducir el impacto negativo ambiental generado por Ecommerce en Lima Metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1.Estudios previos

Antecedentes:

Huertas C., Ydrogo E.(2020) desarrolló el trabajo de investigación *Propuesta de un aplicativo móvil para el reciclaje de plástico, basado en la metodología ágil de software-scrum, en el distrito de San Borja de la ciudad de Lima, Perú*, para optar el Grado a Nombre de la Nación de Maestro en Gestión de Tecnologías de la Información en la Escuela de Posgrado Neumann.

El objetivo de esta investigación fue crear una empresa dedicada a la recolección, transporte, tratamiento y disposición adecuada de los materiales reciclables, tales como, plástico, cartón, papel y vidrio, los cuales al no ser preparados y tratados de manera educada originan una problemática ambiental y social.

La metodología utilizada, está fundamentada en la aplicación de herramientas de análisis estratégico tales como matriz FODA, Análisis de la industria y las 5 fuerzas de Porter

En conclusión, se fusionaron sectores involucrados en la gestión de reciclado para trabajar de forma integrada con los diversos sectores y así lograr optimizar el proceso de reciclado en el distrito de San Borja.

Se escogió el presente estudio porque brinda algunos puntos relevantes y se asemeja al presente proyecto, ya que se enfoca en la gestión de residuos y reciclaje a través de un aplicativo. Por ende habrá reducción de contaminación ambiental que esta ocasiona.

Valderrama L.(2018) desarrolló la tesis *Implementación de un Aplicativo Móvil sobre*

compraventa para automatizar el reciclaje en la Urbanización la Capullana, Surco. Para optar el Título Profesional de Ingeniero Informático y de Sistemas en la Universidad San Ignacio de Loyola.

Para el proyecto de investigación se decidió optar en utilizar una metodología de carácter Pre – Experimental, debido a que se hará manipulación de manera directa de las variables (material reciclable) en un periodo de tiempo longitudinal a través del tiempo que ocurrió y ocurrirá en las pruebas del usuario interactuando con la aplicación por desarrollar.

El propósito del proyecto de investigación es buscar una alternativa mediante la cual los consumidores cotidianos utilicen nuevas tecnologías para realizar el reciclaje de manera automática, eficaz y segura.

Se concluye a través de la aprobación de los usuarios en el formato beta, en el cual aprueba el diseño de la aplicación móvil y del cual se prevalece la aclaración de ser una aplicación con ambición de crecimiento profesional y personal, al evocar dos razones importantes las cuales son la razón de ayuda social a contribuir sobre el reciclaje, previniendo malgastar recursos reutilizables.

Se escogió el presente estudio para analizar puntos específicos que tienen similitud en el proyecto, ya que se enfoca en el reciclaje utilizando un aplicativo, favoreciendo así a las personas y al medio ambiente.

Angulo, C y Ramírez, M (2018), en su investigación denominada *Aplicación de las técnicas de reciclaje para desarrollar valores responsables en el medio ambiente* para optar por el Título Profesional de Ingeniero Ambiental de la Universidad Nacional de San Martín de Perú.

El objetivo es demostrar la eficacia de los implementos de técnicas de reciclaje para el desarrollo de valores responsables con la finalidad de disminuir la contaminación por desechos sólidos.

Arribaron a las siguientes conclusiones:

Se identificó el nivel de desarrollo de los valores positivos del grupo experimental donde tomaron actitudes positivas de protección y conservación de su ambiente, sobre todo en lugares más cercanos; empezando desde su hogar, localidad e Institución Educativa.

Se planificó y se aplicó la técnica de las 3 R´s, donde asumieron compromisos para demostrar que poseen una conciencia ambiental significativa, aprovechando así los recursos reusables de su alrededor para finalmente contribuir con un desarrollo sostenible, protegiendo y cuidando a su ambiente como fue el cuidado, limpieza y riego de plantas y la clasificación de la basura.

Se evaluaron los resultados de la técnica de reducir, reciclar y reutilizar; donde el nivel de logro del grupo experimental en su primer momento fue de 0.0 % y en su segundo momento alcanzó 57.14 %, donde se demostró significativamente que la práctica de los valores con nuestros alumnos fue excelente.

Se escogió el presente estudio por la semejanza al presente proyecto y analizar puntos claves para lograr una reducción ambiental y un mejor comportamiento del consumidor.

Lersen Andrés F.(2019) desarrolló la tesis de *Propuesta de aplicación móvil en educación ambiental sobre producción y consumo responsable* para así lograr sacar el título de Título de Especialista en Educación Ambiental en la universidad Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.

Su objetivo fué crear el proyecto de Intervención Disciplinar, el cual corresponde a la propuesta de una aplicación móvil en educación ambiental para estudiantes del curso de Ética Ambiental de sexto semestre de ingeniería ambiental de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia en Bogotá D.C., que poseen smartphone y que necesitan a través de este, adoptar mejores hábitos de consumo, bajo la selección y recopilación de información más clara y de distintas fuentes, bajo los parámetros que plantea el Objetivo de Desarrollo Sostenible N° 12. Producción y Consumo Sostenible, y de manera que éste sea desarrollado y abordado a partir del uso de dicha aplicación.

Este proyecto, es una propuesta educativa que se sustenta hoy en día en el marco de las tecnologías de la información y las comunicaciones, como una herramienta viable dentro de las pedagogías para el autoaprendizaje y la enseñanza en temas ambientales y que busca impulsar el conocimiento de mejores prácticas frente a un cambio en el consumo y en el actuar respecto al uso inadecuado de los recursos naturales.

Se escogió el presente estudio para dar a conocer sobre el medio ambiente, hacia jóvenes que usen smartphones.

Barrenechea L., Santos J.(2020) desarrolló la tesis *App ECOTRUX para administrar el Reciclaje de Materiales Reutilizables en el SEGAT, Trujillo*. Para obtener el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas en la Universidad César Vallejo.
Tuvo como objetivo el desarrollo del aplicativo móvil denominado ECOTRUX, con el cual se busca incentivar el reciclaje en la fuente y la gestión correcta de residuos domésticos. Para su desarrollo se usó el lenguaje de programación Dart con el framework Flutter que fue desarrollado por Google.

Para la obtención de los datos se realizaron entrevistas con el Sub Gerente de la

Gerencia de Gestión Ambiental del SEGAT, Juan Carlos Zafra Escobar, y el sub-Gerente de Disposición Final, Jorge Pérez. Los cuales nos proporcionaron la información necesaria para avanzar con la investigación, entre ella contamos con la lista de los empadronados en su programa de reciclaje, información sobre el proyecto de reciclaje de bolsas amarillas. Todo esto se adaptó a la metodología de trabajo de Scrum, metodología ágil que nos ayudó a controlar y planificar nuestra investigación

Se llegó a la conclusión que se mejoró la administración del reciclaje de materiales reutilizables en el Servicio de Gestión Ambiental-SEGAT mediante la aplicación móvil EcoTrux.

Se escogió el presente estudio porque brinda información relevante y necesaria para el estudio, recolección de datos y contextualización similar al presente proyecto. Por ende, significa que habrá un eficaz desarrollo de aplicativo móvil.

En conclusión, el uso de los dispositivos móviles como smartphones, iPhones y tablets tienen mucha importancia, sobre todo si se le da un uso adecuado y productivo con aplicativos que puedan contribuir en el ámbito del medio ambiente.

4.2 . Marco teórico

4.3. Creación de un aplicativo móvil

4.3.1. Conceptualización de un aplicativo móvil

Tal como lo dicen Fonseca,et.al(2020) En nuestros días el reciclaje juega un papel importante en la conservación y protección del ecosistema, por lo tanto, es fundamental la apropiada ejecución de apps educativas sobre el reciclaje y además la puesta en práctica. Al crear esta aplicación haría que más personas de la ciudad hagan conciencia de que la basura es un problema que está acabando con la vida en la tierra, y que es muy importante

llevar a cabo la regla de las tres R o saber separar la basura en sus contenedores, últimamente la sociedad no ha tenido la conciencia de que la basura se separa, o que se tiene que tirar en sus contenedores para evitar que se tire en la calle o en ríos, lagunas, presas, etc. (p.12)

Por ende, es fundamental crear una buena aplicación que permite que el usuario pueda interactuar con este de una manera fácil, dinámica y lo motive a generar hábitos responsables con el medio ambiente.

4.3.2. Tipos de aplicativos móviles:

Aplicaciones Nativas:

Según Villamizar (2018) " Las Apps Nativas son aquellas que se desarrollan en el lenguaje nativo del propio dispositivo. Su principal beneficio es que, su rendimiento será óptimo y se tendrá acceso directo a las características del dispositivo móvil." (p.8)

Gracias a las aplicaciones nativas, se podrá elaborar una aplicación con un rendimiento 100% eficaz para el desarrollo y actualización correspondiente de la aplicación por crear.

Aplicaciones híbridas

Mieles (2019) define "una Aplicación Híbrida como la composición de aplicación web y aplicación nativa." (p.43)

Es una aplicación móvil la cual tiene un desarrollo a las aplicaciones web que usan los lenguajes HTML, CSS y normalmente JavaScript.

Aplicaciones móviles web

Además, Mieles (2019) argumenta que "una aplicación web se ejecuta con un navegador o, mejor dicho, con un componente nativo que delega en un navegador, y tienen algunas de las ventajas de las aplicaciones nativas." (p.43)

Además, una aplicación web tiene un funcionamiento “responsive” que permite usarse desde una página web o en formato de aplicativo desde un móvil.

4.3.2.1. Características del Aplicativo E - Motion:

- Aplicación Móvil:

Para Gomez, (2020) Una aplicación móvil o app, es un software o programa informático, que está diseñado para funcionar en teléfonos inteligentes (smartphones), tablets y otros dispositivos móviles. Aunque originalmente las apps fueron concebidas como herramientas de trabajo y ofertaba información general, como el correo electrónico o el calendario, ha habido un rápido incremento de su desarrollo y su variabilidad, debido al desarrollo de las nuevas tecnologías y, en parte, a que cada vez más porcentaje de la población tiene smartphones u otros dispositivos capaces de soportar estas aplicaciones. Estas apps pueden ser de pago o gratuitas (p.11)

Es por eso que se puede decir que cada aplicación móvil está diseñada con un propósito específico como entretenimiento, compras, estudio, aprendizaje, etc. En este caso es para concientizar sobre el medio ambiente.

- Se encontrarán negocios sostenibles:

Ampuero (2020) define ¨un negocio sostenible como la capacidad de producir bienes y servicios, que permitan la satisfacción de las necesidades básicas de las personas y ofrecen mejoras en su calidad de vida, utilizando tecnologías eco amigables y conservadoras de la naturaleza’’ (p.17)

En esta aplicación el consumidor tendrá el beneficio de realizar una compra responsable y sostenible con el medio ambiente en el cual generará un impacto positivo con el medio ambiente.

- Envíos sostenibles con motorizados eléctricos e híbridos:

Según Greenpeace (2020):

Según Josué Velázquez-Martínez, profesor de Logística Sostenible en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) en Boston (EE UU), la entrega rápida requiere tres veces más energía que la entrega tradicional. La razón es fácil de entender: para poder realizar envíos en un día, ya no es suficiente con un solo mensajero que pueda entregar varios paquetes de una vez en diferentes lugares, sino que se necesitarán varios mensajeros que entregan en diferentes lugares. Y, como sabemos, más vehículos y más tráfico en la ciudad significan más emisiones. (p.4)

Es por eso que se requiere un medio de envío moderno donde se consigue reducir la huella de carbono lo máximo posible.

- Premiará por reciclar y consumir emprendimientos sostenibles:

A cada consumidor se le premiará por reciclar cierta cantidad de residuos sólidos de su compra y también obtendrá exclusivos descuentos por compras sostenibles. Según Menéndez. 2019. “Los incentivos preceden siempre a la ejecución de una tarea. Permiten crear una expectativa de futuro sobre una determinada conducta o acción. Son señales que no causan la conducta pero sí marcan la probabilidad de que se repita una acción.” (p.5)

- Crea conexión entre el consumidor y negocios sostenible:

Según Tips Empresariales (2021) “Las plataformas digitales establecen un espacio abierto y dinámico, donde los usuarios pueden interactuar entre ellos y/o con la misma plataforma. Normalmente existe un sistema de evaluación entre los usuarios, y con esta evaluación la confianza necesaria para seguir interactuando.” (P.1)

Este aplicativo conectará y motivará al consumidor y al emprendedor a generar hábitos conscientes ambientales, compras responsables y una mejor gestión de su residuos.

Proceso/Funcionamiento del aplicativo E-Motion

1.- CONECTAR: Los consumidores y emprendedores podrán formar parte de la comunidad más Ecológica a través de Play Store y App Store

2.- COMPRAR: Podrán tener la decisión de compra escogiendo los empaques, método y dirección de envío a todo Lima Metropolitana, suscripción prime o clásica y más.

3.-RECIBIR: Los consumidores podrán recibir los paquetes de sus eco emprendimientos favoritos a través de envíos más ecológicos a toda Lima Metropolitana.

4.- RECOLECTAR: Los consumidores podrán tener beneficios exclusivos por reciclar 1 kg de desechos sólidos recolectados en una semana, la cual se otorgará a la ONG: Eco Ladrillo para construir casas y a más aliados nuestros.

5.-PREMIAR: Al entregar el material reciclado, los consumidores podrán obtener descuentos exclusivos en emprendimientos seleccionados, cashback, canjear códigos de descuentos personales y mucho más.

4.4 Importancia de un Aplicativo Móvil

El aplicativo Móvil "E-MOTION" tiene como importancia motivar a los consumidores y emprendedores a generar un cambio positivo comprometido con el medio ambiente y a una mejor gestión de residuos. De esta manera se impulsa a estas personas a generar conciencia sobre el daño ambiental que se causa.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

El servicio del aplicativo está enfocado personas emprendedoras y consumidores de Lima Metropolitana del nivel Socioeconómico A - B de 20 a 40 años de edad que buscan tener una mejor gestión de residuos y serán motivados a tomar hábitos conscientes con el medio ambiente mediante el uso de un aplicativo móvil de forma dinámica y sencilla.

5.2. Indirectos

Los beneficiarios indirectos para el servicio de la creación de un aplicativo son las instituciones educativas, el ministerio de ambiente y Ongs del medio ambiente, quienes buscan la protección y cuidado al medio ambiente. Las fábricas de plástico y cartón también forman parte de nuestro segmento, ya que tienen en cuenta la importancia de sus residuos que generan sus productos.

5.3. Arquetipo del Cliente

Los beneficiarios son personas emprendedoras y consumidores de 20 a 40 años de edad, que se encuentran estudiando una carrera, graduados, padres de familia, solteros, independientes y residen en Lima Metropolitana. Son personas que buscan generar ingresos extras creando su propio emprendimiento, personas que además consumen y prefieren las compras online porque les ahorra tiempo y es más rápido para ellos. No son conscientes sobre qué tan importante es el cuidado del Medio Ambiente y no toman en cuenta el daño que genera las compras online. Además no tienen un buen control de sus residuos. Sin embargo, la mayoría no sabe cómo gestionar los residuos que generan emprendiento y consumiendo. Finalmente esperan saber cómo gestionar su residuos y evitar su acumulación, como también motivación para poder reciclar y reutilizar.

Maria Espinoza es una joven de 25 años, soltera e independiente, vive con su familia en una casa. Estudia Administración, trabaja en una empresa de Retail y decidió emprender por la pandemia para generar ingresos extras. Ahora maneja un emprendimiento de ropa llamado

"FashionTrend", en donde venden prendas diseñados por ella a través de Instagram y web para jóvenes de un NSE B. **Como emprendedora** quiere llegar a comunicar los valores de su marca de manera efectiva, ser parte de las tendencias en emprendedores y llegar a tener una empresa grande dentro de algunos años. Dice que no ve necesario tener una marca eco friendly porque eso te limita clientes y siente que está atrasada en la tendencia a no ser una marca Eco friendly. Ella siempre está generando envíos para sus clientes y no sabe cómo gestionar sus residuos, por lo cual termina desechando plásticos, cartón y papel. Además le molesta no saber qué hacer con los residuos que genera en sus emprendimientos y cómo gestionarlos y lo que necesita una mejor gestión de residuos para evitar la acumulación de esta.

Andrea Castro es una joven de 23 años que vive en Miraflores, Lima, Perú. Es una chica amable, con mucha energía y creatividad, entusiasta por las novedades tecnológicas hoy en día y con ganas de saber más. Cursa el último ciclo de Comunicación Audiovisual y a la par trabaja en una tienda de productos tecnológicos, donde tiene el cargo de vender y asesorar a sus clientes. **Como consumidora** tiene un problema con el exceso de compras online, ya que esto no solo le perjudica su billetera, sino que suele acumular muchos empaques de los productos que le llegan y hay ocasiones que suele botarlos por falta de espacio y no saber cómo reutilizarlos. Ella piensa que no puede dejar de consumir si ve algo que le gusta y le molesta tener que acumular los empaques de los pedidos que hace por online, por no saber cómo gestionarlos de manera correcta. Finalmente lo que ella necesita es encontrar una solución que se adapte a su estilo de vida apresurada, rápida, sin mucho trámite y saber qué métodos puede implementar para reutilizar los empaques, bolsas o etc que le queda a la hora de hacer una compra online.

Los Arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia toda la información recopilada de los lienzos de investigación, además de las entrevistas, encuestas y el Mapa de Actores, el

cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son Personas Emprendedoras y Consumidores de 20 a 40 años de edad quienes son los principales actores de la problemática. Además, ellos serán los beneficiarios de la solución que se plantea.

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las personas quienes tienen un contacto más directo y forman parte del entorno social tanto de emprendedores y consumidores. Encontramos a los Recicladores, Municipios y Motorizados de delivery.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones y entidades Públicas como ONG Medioambientales, El Ministerio de Ambiente MINAM, Instituciones Educativas y Fabricas de Plastico y Carton, quienes no mantienen contacto con los principales actores.

5.4. Cantidad de beneficiarios:

El presente proyecto va enfocado a emprendedores y consumidores de 20 a 40 años de edad en Lima Metropolitana (aproximadamente 500) Fueron escogidos según la investigación realizada, con el fin de ofrecer una interacción con el aplicativo, fomentando la importancia del cuidado del medio ambiente.

6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1Propuesta de Valor

La principal propuesta de valor, es motivar al consumidor y emprendedor indiferente a generar una conciencia ambiental, esto mediante un aplicativo que optimizará el tiempo de reciclaje y gestión de desechos sólidos, a la vez de desarrollar nuevos hábitos de consumo consciente. De esta manera los consumidores indiferentes podrán crear una conexión con

negocios sostenibles y los usuarios tendrán motivación para generar un cambio que sea para toda la vida, en vez de ser una solución momentánea.

6.2. Segmento de clientes

El proyecto a realizar está segmentado en dos tipos de clientes diferentes: El primero: emprendedores y, el segundo: consumidores no conscientes.

6.3. Canales

Para el cumplimiento del reto se usarán afiches como principal publicidad, se promocionará la aplicación a través de Facebook Ads, Tiktok Ads e Instagram Ads, también se usará publicidad a través de Aplicativos Móviles, en puntos físicos como tiendas a la hora de visitar a emprendimientos para brindar comunicación y de igual manera a través de nuestros motorizados, bicicletas y personal de Delivery y Campañas ATL/BTL.

6.4. Relación con los clientes

En cuanto a la relación con los clientes, se mantendrá un contacto directo y cercano con el público objetivo a través de una atención personalizada con una comunicación empática y divertida. Además, se brindará de una comunicación motivadora hacia el emprendedor por parte de atención al cliente y de igual manera, los consumidores podrán tener control total sobre su compra.

6.5. Actividades clave

La estrategia se diseñará a través de la creación de una aplicación, el uso de redes sociales y comunicación de marca. Además, se crearán alianzas estratégicas para la publicidad y funcionamiento de la aplicación. Otra actividad clave, es la reclutación de motorizados, personal y emprendimientos eco friendly para un funcionamiento completo de la estrategia al igual que el funcionamiento de la aplicación junto a la gestión y generar pedidos.. Por último, la aplicación se lanzará junto a una celebración de inauguración,

estrategia, divulgación como campañas y publicidad con la finalidad de crear una comunicación masiva.

6.6. Recursos clave

Se utilizarán los siguientes recursos como PC y Software, aplicación, base de datos, estrategia de marketing, contador personal, diseñadores gráficos, programador, mochila para las entregas y motorizados.

6.7. Aliados clave

Los aliados serán emprendedores, marcas que quieran ser Ecofriendly, emprendedores interesados en expandir sus negocios, ONG 'S y compañías que certifican a emprendimientos por ser eco amigables.

6.8. Fuentes de ingresos

Los ingresos serán por parte del el plan de suscripción ya sea consumidor PRIME o CLASIC, comisiones por parte de emprendimientos afiliados, publicidad y el servicio de delivery eco friendly para emprendimientos afiliados.

6.9. Presupuestos

INVERSIÓN INICIAL									TOTAL
Recursos Producción	Programador/ Diseñador de APP	S/7,000	+	-	-	+	-	-	S/7,000

Recursos Administrativos	Laptop	S/1,500		Celular	S/700		Contador / Administrador	S/1,000	S/,3,200
									S/.10,200

Cuadro Número 1 Presupuesto: Inversión Inicial

GASTOS MENSUALES												TOTAL
Recursos producción	Contador	S/800		Diseñador	S/800		Programador App	S/.1,000		Marketing	S/800	S/.3,400
Recursos financieros	Préstamo banco	S/500	+	-	-	+	-	-	+	-	-	S/500
Recursos de difusión	Publicidad en RRSS	S/1,000		-	-		-	-		-	-	S/1,000
												S/4,900

Cuadro Número 2 Presupuesto: Inversión Mensual

LIENZO DE INGRESOS				
Categoría	Costo Unitario	Estimado unidades vendidas al mes	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
Suscripción Prime	s/.15	40	S/600	S/1,800
Suscripción Classic	s/.10	60	S/600	S/1,800

Emprendimientos afiliados	s/.50	120	S/6,000	S/18,000
Ganancias por publicidad	s/.200	10	S/2,000	S/6,000
Servicio de delivery	s/.10	150	S/1,500	S/4,500
				S/32,100

Total de ingresos estimados	-	Total de inversión	-	Total de gastos	=	Utilidad / Pérdida
S/32,100		S/.10,200		S/.4,900		S/17,000

Cuadro Número 3 Presupuesto: Ingresos

7. Resultados

Se logró cumplir satisfactoriamente con el reto de innovación, debido a que se pudo resolver la problemática del impacto negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana mediante “E-Motion”, aplicación móvil que motiva a consumidores y emprendedores no conscientes a generar conciencia ambiental, creando una conexión entre ellos con la finalidad de reducir el impacto negativo por desechos sólidos generados por emprendimientos.

Se realizó una encuesta enviada por google forms, la cual fue compartida por diversas redes sociales, abierta a emprendedores y consumidores mayores de 18 años, donde se pudo hacer un análisis sobre la información recolectada durante el proceso de investigación y recopilar comentarios positivos con respecto al proyecto realizado. Se llegó a realizar todos los pasos del proyecto, creando así un reto innovador que solucione nuestra problemática.

Los resultados fueron posibles gracias al taller generativo que se llevó a cabo junto a un grupo de consumidores y emprendedores que forman parte de nuestro público objetivo antes mencionado. Donde se expuso a detalle de que se trata el proyecto y en el cual pudieron responder diversas preguntas planteadas para recolectar datos útiles para la investigación. Además de ello, se brindó información sobre el impacto negativo al medio ambiente por parte de E-commerce en Lima Metropolitana.

8. Conclusiones

Las conclusiones obtenidas por la creación de un aplicativo “E-motion” que reduzca el impacto negativo al medio ambiente por parte de Ecommerce en Lima Metropolitana son los siguientes:

Los resultados obtenidos luego de la validación,mostraron que la mayoría de emprendedores y consumidores no conscientes, muestran una respuesta positiva a la solución presentada y están dispuestos a contribuir a la reducción del impacto negativo al medio ambiente por parte de Ecommerce gracias a la creación de un aplicativo “E-motion” al tratarse de una app que ayuda al medio ambiente y, que a la vez, motiva al usuario a obtener una vida más ecoamigable.

La mayoría de los usuarios de la aplicación, muestran interés sobre el impacto negativo que genera los Ecommerce. Esta aplicación fomenta el consumo consciente y responsable de emprendimientos, teniendo como principal objetivo, motivar a estos actores a generar un cambio positivo a través de beneficios exclusivos desde la aplicación móvil.

En cuanto al diseño de la aplicación “E-motion”, los usuarios aprobaron la interfaz planteada y funcionalidad de la aplicación móvil, especialmente debido a la facilidad de uso y rapidez que esta brinda para poder generar un pedido personalizado eco amigable. Además,

se entiende los beneficios por el uso de la aplicación que tendrán los usuarios por reciclar según los datos recolectados del focus group.

Los usuarios reconocen la necesidad de obtener una aplicación que los motive a cuidar del medio ambiente, que sea accesible y fácil de usar para conseguir productos de emprendedores según la información recolectada en las entrevistas.

Finalmente se pudo comprobar que el proyecto es viable mediante un balance de presupuesto que beneficia tanto a los emprendedores como consumidores no conscientes identificados en el focus group del proyecto.

9. Bibliografía

Ambientum (2018,Diciembre) El comercio electrónico amenaza al medio ambiente. https://www.ambientum.com/ambientum/tecnologia/comercio-electronico-medio-ambiente.asp

América-Retail (2021, Febrero) Conoce el impacto ambiental de las compras online. https://www.america-retail.com/ecommerce/ecommerce-conoce-el-impacto-ambiental-de-las-compras-online/

Ascanio Yupanqui,F (2017) *Plan de manejo de residuos sólidos urbanos para el distrito de el tambo según las recomendaciones de la agenda 21*[Tesis para optar el grado académico de: DOCTOR EN CIENCIAS AMBIENTALES Y DESARROLLO SOSTENIBLE] Repositorio Uncp. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4130/Ascanio%20Yupanqui.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Auz Coba, J (2016) Diseño e implementación de una aplicación para el proceso de reservación de habitaciones en el hostal Quinta Sur [Tesis para obtener el título de Ingeniero de Sistemas, Universidad Politécnica Salesiana] Dspace Ups https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13466/1/UPS-GT001820.pdf

Barrenechea L., Santos J.(2020) *App ECOTRUX para administrar el Reciclaje de Materiales Reutilizables en el SEGAT, Trujillo*[Para obtener el Título Profesional de Ingeniero de

Sistemas en la Universidad César Vallejo]Repositorio César Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47361/Barrenechea_LLR-Santos_AJGS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR0jNao-13ynpa32km9QZ_7ldM-yeXHWwfWUt5wODv73cXFbcScuRoLDNe8

Cuervo S.(2020,Agosto)Oportunidades y desafíos del e-commerce en el Perú. https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/oportunidades-y-desafios-del-e-commerce-en-el-peru

Duran Feliciano,E(2020)*Residuos sólidos en el Perú* [Trabajo de investigación para obtener el grado académico de BACHILLERATO EN CIENCIAS CON MENCIÓN EN INGENIERÍA INDUSTRIAL] Repositorio Católica. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18237/DURAN_FELICIANO_ELIZABETH_RESIDUOS_S%C3%93LIDOS_PER%C3%9A.pdf?sequence=1

El Peruano (2021)Decreto Supremo que aprueba el Reglamento Técnico sobre Bolsas de Plástico Biodegradables https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-aprueba-el-reglamento-tecnico-sobre-bols-decreto-supremo-n-025-2021-produce-2017203-5/

Fonseca Bello, D., Reyes Ortiz, M., Poveda, C. (2020) *Proyecto Aplicación Movil Green Zone* [Tesis de Diplomado Profundación en Computación Móvi, Universidad Nacional Abierta y a Distancia] Repository Unad https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/33503/3/dffonsecab.pdf

Gomez Paredes, L., Meneses Gutierrez, J y Quispe Alarcón, Y. (2020) *Identificación de perfiles del consumidor de aplicativos móviles de delivery de comida en las zonas 6 y 7 de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura en Gestión Empresarial, Pontificia Universidad Católica del Perú] Tesis Pucp https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17081/G%C3%93MEZ_PAREDES_MENESES_GUTI%C3%89RREZ_QUISPE_ALARC%C3%93N%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Greenpeace (2020, Noviembre) Impactos ambientales y alternativas al comercio online. https://es.greenpeace.org/es/wp-content/uploads/sites/3/2020/11/Los-impactos-y-las-alternativas-del-comercio-electr%C3%B3nico-1.pdf

Huertas C., Ydrogo E.(2020) desarrolló el trabajo de investigación *Propuesta de un aplicativo móvil para el reciclaje de plástico, basado en la metodología ágil de software-scrum, en el distrito de San Borja de la ciudad de Lima, Perú* [Tesis para optar el Grado a Nombre de la Nación de Maestro en Gestión de Tecnologías de la Información en la Escuela de Posgrado Neumann] Repositorio Neunan. https://repositorio.epneumann.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12892/165/TABAJO_DE_INV_MTI_GONZAGA_YDROGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR21ilPIN-LqBYtRiblSU4sZWBOtM1irjIFfrqeYDCZbmDW0KsO12xxoWGs

INEI(2009)
https://www.redalyc.org/pdf/2031/203128542001.pdf

Lersen Andrés F.(2019) Propuesta de aplicación movil en educación ambiental sobre produccion y consumo responsable
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2255/Fl%C3%B3rez_Andres_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y

MINAM, 2019
https://gestion.pe/economia/lima-octava-ciudad-contaminada-america-latina-269614-noticia/

Mejorando Vidas(2021)De desechos a recursos: gestión de residuos sólidos para el desarrollo
https://blogs.iadb.org/agua/es/desechos-a-recursos-gestion-residuos-solidos/

Ponce, L; Alcazar, Y; Quenta, J; Reyes, M; Zambrano,D (2017) *Proyecto Empresarial Eco Design* [Proyecto Profesional para optar el grado de bachiller en administración de empresas] Repositorio UPC.
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/622086/PONCE_FL.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Ruben Vásquez (2022) Conoce las tres amenazas que ponen en riesgo la ciberseguridad en los pagos electrónicos de las pymes

https://www.ecommercenews.pe/ecommercetips/2022/conoce-las-tres-amenazas-que-ponen-en-riesgo-la-ciberseguridad-en-los-pagos-electronicos-de-las-pymes.html

Tips Empresariales (2021, 13 de mayo) La Relación con el Cliente | Emprendedor con impacto https://www.tipsempresariales.com/tips/la-relacion-con-el-cliente-emprender-con-impacto

Valderrama Santos, L (2018) *Implementación de un aplicativo móvil sobre compraventa para automatizar el reciclaje en la urbanización La Capullana-Surco* [Tesis para optar por el título profesional de Ingeniero Informático y de Sistemas, Universidad San Ignacio de Loyola] Repositorio Usil
https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d77c2be7-d3e5-40e1-a041-5e51a42ee540/content

World Air Quality, 2018

https://gestion.pe/economia/lima-octava-ciudad-contaminada-america-latina-269614-noticia/

Dosier,2021

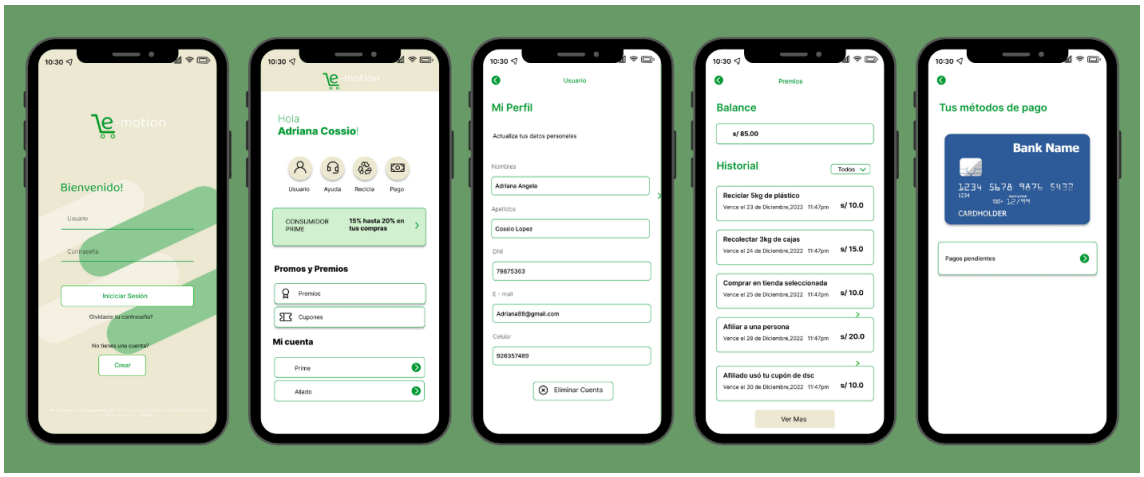
https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/becreadelegacionmalaga/files/2021/09/Dosier-PLC-2021-2022-1.pdf

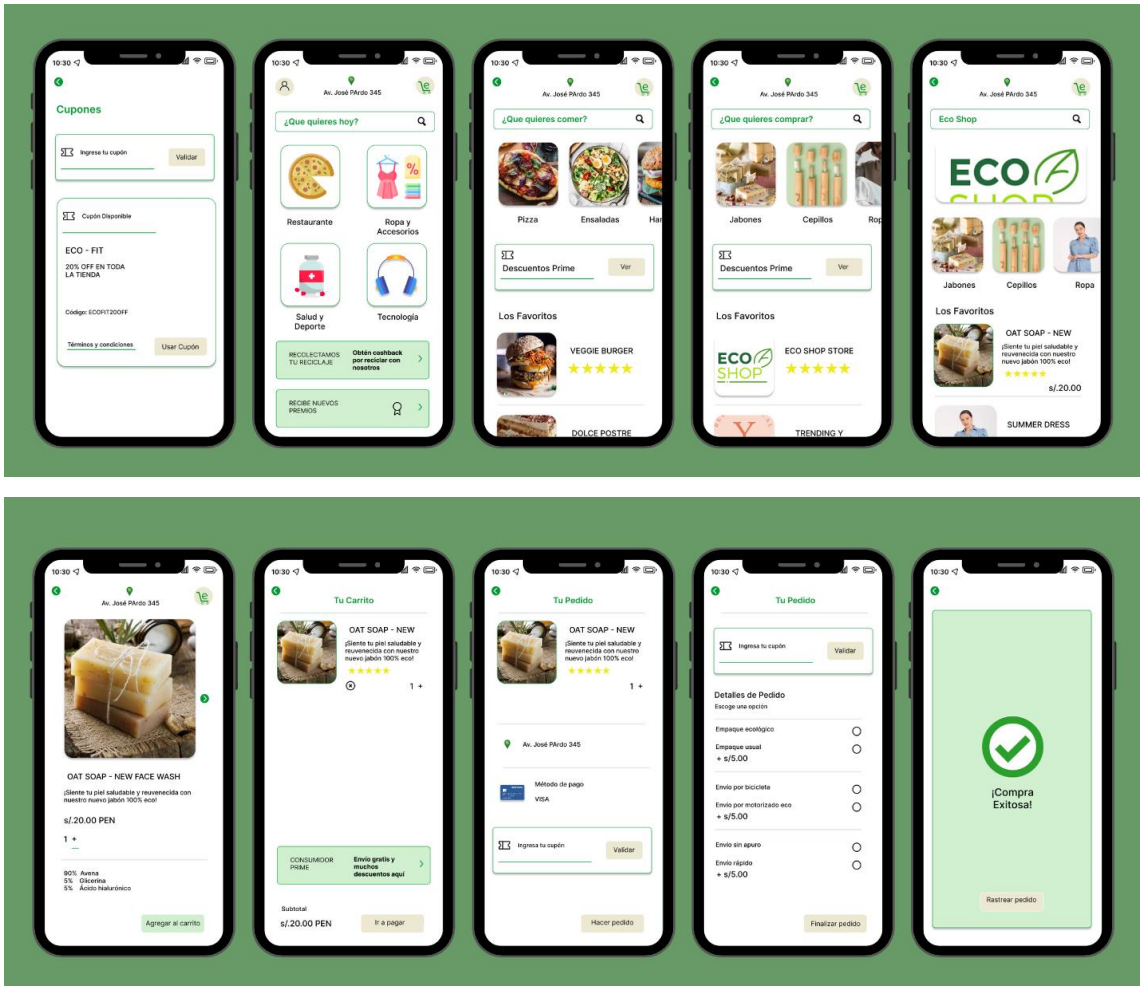
Ihobe, 2020

https://bideoak2.euskadi.eus/2020/12/18/news_65791/Contribucion_IHOBE_ODS_informe2020_.pdf

10. Anexos

Prototipo Final




Cupones
Ingrese tu cupón
Validar
Cupón Disponible
ECO - FIT
20% OFF EN TODA LA TIENDA
Código: ECOFIT20OFF
Términos y condiciones
Usar Cupón
¿Que quieres hoy?
Restaurante
Ropa y Accesorios
Salud y Deporte
Tecnología
RECOLECTAMOS TU RECICLAJE
Obtén cashback por reciclar con nosotros
RECIBE NUEVOS PREMIOS
¿Que quieres comer?
Pizza
Ensaladas
Descuentos Prime
Ver
Los Favoritos
VEGGIE BURGER
DOLCE POSTRE
¿Que quieres comprar?
Jabones
Cepillos
Descuentos Prime
Ver
Los Favoritos
ECO SHOP STORE
TRENDING Y
Eco Shop
Jabones
Cepillos
Ropa
Los Favoritos
OAT SOAP - NEW
¡Siente tu piel saludable y reuvenecida con nuestro nuevo jabón 100% eco!
s/.20.00
SUMMER DRESS

OAT SOAP - NEW FACE WASH
¡Siente tu piel saludable y reuvenecida con nuestro nuevo jabón 100% eco!
s/.20.00 PEN
1 +
90% Avena
5% Glicerina
5% Ácido hialurónico
Agregar al carrito
Tu Carrito
OAT SOAP - NEW
¡Siente tu piel saludable y reuvenecida con nuestro nuevo jabón 100% eco!
1 +
CONSUMIDOR PRIME
Envío gratis y muchos descuentos aquí
Subtotal
s/.20.00 PEN
Ir a pagar
Tu Pedido
OAT SOAP - NEW
¡Siente tu piel saludable y reuvenecida con nuestro nuevo jabón 100% eco!
1 +
Av. José PArdo 345
Método de pago
VISA
Ingresa tu cupón
Validar
Hacer pedido
Tu Pedido
Ingresa tu cupón
Validar
Detalles de Pedido
Escoge una opción
Empaque ecológico
Empaque usual
+ s/5.00
Envío por bicicleta
Envío por motorizado eco
+ s/5.00
Envío sin apuro
Envío rápido
+ s/5.00
Finalizar pedido
¡Compra Exitosa!
Rastrear pedido