ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

RECICLAPP

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

AUTOR:
SUJEY LIDIA CONDE QUIROZ
https://orcid.org/0009-0003-4318-0566

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:
ERICK JHANPIER TORRES MOGOLLON
https://orcid.org/0009-0008-0279-0305

Asesor
JUAN PABLO ARENAS VARGAS
https://orcid.org/0009-0006-3325-3938

Lima - Perú
2025

SUJEY LIDIA CONDE QUIROZ 2020151054 - ERICK TORRES MOGOLLON 2019143134-TURNITIN FINAL.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:425370332

Submission Date
Jan 31, 2025, 3:39 PM GMT-5

Download Date
Jan 31, 2025, 3:45 PM GMT-5

File Name
SUJEY LIDIA CONDE QUIROZ 2020151054 - ERICK TORRES MOGOLLON 2019143134-TURNITIN FINAL.pdf

File Size
13.7 MB

103 Pages

15,112 Words

80,994 Characters

3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

2% Internet sources
0% Publications
1% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

ReciclApp busca resolver un serio problema de contaminación causado por los malos hábitos de los visitantes en la playa Barranquito (Lima - Perú), donde estos hábitos no solo dañan el ecosistema marino, sino también la salud pública y la economía local. Posicionándose en el área de tecnología ambiental sostenible, aprovechando la oportunidad de transformar la relación de los visitantes con el entorno costero. De esta manera, no sólo se contribuirá a la limpieza de la playa, sino que también se generan hábitos responsables sobre la importancia de cuidar el entorno. Este proyecto está orientado principalmente a la actividad económica, actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas, ya que las playas son espacios de esparcimiento, y este proyecto promueve una experiencia más sostenible y agradable para los visitantes, mejorando el entorno recreativo. El proyecto está dirigido a los visitantes de la playa Barranquito que no les preocupa el impacto negativo que puede generar dejar sus residuos tras su visita a los surfistas que enfrentan las consecuencias de la contaminación en su entorno.

Abordar este proyecto es sumamente importante, pues la acumulación de residuos en la playa llegan a contaminar el agua, de esta manera destruyendo el hábitat marino y afectando gravemente la vida marina, desarrollando un foco infeccioso grave para la salud pública y generando una disminución en los ingresos de la zona.

El presente proyecto fue desarrollado con la metodología Toulouse Thinking, donde se realizó el proceso de Investigación, definiendo el contexto de estudio e identificando aquellos problemas con todas las oportunidades para intervenir, donde se utilizó la herramienta diario de campo aquí se realizó la investigación de campo donde se documentó cada acción y testimonio.

Como segunda herramienta a utilizar fue el Mapa de Actores, una herramienta que identifica a las personas, grupos, organizaciones e instituciones involucradas. La tercera herramienta que utilizamos es el brief de diseño, resume el análisis del problema, las limitaciones y el entorno. Además, se usó la herramienta de customer journey map, para representar el comportamiento del arquetipo en la playa y cómo este cambia con la solución propuesta.

Delimitando el problema, se ideó la construcción de una propuesta de valor a nivel conceptual que responda de forma directa y general a los dolores y necesidades de los arquetipos. La idea fue desarrollada y se realizaron prototipos que fueron validados a través de pruebas y encuestas con los arquetipos propuestos, de esta manera encontrando mejoras para dar al resultado esperado. Nuestra propuesta de valor es ofrecer un contenedor con aplicativo móvil que gestione los residuos y fomente los hábitos responsables en la playa de Barranquito. Buscamos una propuesta diferencial con la inclusión de un sistema de recompensas para el usuario cuando deposite correctamente la basura en el contenedor. Este proyecto no solo busca mantener la playa limpia, sino también educar y formar hábitos responsables que perduren en el tiempo.
Estos tachos adoptan una estructura plástica con una superficie recubierta de pintura que resista la corrosión y desgaste, cada tacho lleva información sobre la contaminación y la figura importante de un animal marino que fue afectado por los residuos basándose en datos y estadísticas reales. Asimismo, estos tachos serán ubicados en los espacios donde se encontró a estas especies en mal estado. La app está diseñada para promover la intervención de los usuarios, sumando puntos cada vez que un usuario realiza una buena acción. La aplicación suma puntos a su cuenta para que pueda ganar recompensas en los establecimientos de negocios más cercanos a la playa Barranquito, que son nuestros aliados claves para mantener la interacción entre app y usuario.

Se plantearon diferentes hipótesis y una de ellas fue qué pasaría si un visitante podría en el peor de los casos dejar de usar el contenedor y la aplicación, aunque este ofrezca recompensas, si la aplicación es difícil de usar para el visitante, las recompensas no son lo suficientemente interesantes o atractivas o si realmente no le importa mantener la playa limpia, para comprobar esta hipótesis se realizó prototipos de App que fueron validados en diferentes entrevistas y experimentos de cómo se comporta el usuario frente a los contenedores en la playa.

Se realizaron pruebas con prototipos de la app y contenedores en la playa Barranquito, los resultados de validación revelaron una alta aceptación de los arquetipos propuestos. Los participantes valoraron especialmente la intuitividad y fluidez de la app, señalando que comprendieron rápidamente su funcionamiento.Los contenedores interactivos y el sistema de recompensas resultaron ser elementos motivadores, ya que los usuarios se sintieron incentivados a depositar los residuos correctamente al recibir recompensas por sus acciones. Durante las pruebas, los visitantes que participaron depositaron sus residuos

correctamente y obtuvieron las recompensas deseadas, validando la viabilidad y efectividad del proyecto.

Además, a los usuarios les agrada el diseño del contenedor y confirman que supera a los otros contenedores, lo que incrementa el interés de los visitantes por utilizarlo, demostrando que con un servicio adecuado y una recompensa atractiva es posible limpiar la playa.

En conclusión, ReciclApp, no solo tiene como objetivo limpiar la playa Barranquito, sino también transformar los malos hábitos de sus visitantes, generando un impacto positivo en el entorno, la comunidad y la economía local. Los próximos pasos incluyen el monitoreo y seguimiento periódico del uso de los contenedores y la aplicación , así como el objetivo de extender el proyecto a otras playas. Se plantea realizar un escalamiento del negocio con la incorporación de más aliados comerciales para maximizar el impacto y asegurar la sostenibilidad a largo plazo del proyecto.