ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

DISEÑO DE UN APLICATIVO MÓVIL PARA DISMINUIR LA FALTA DE INTERÉS DE LOS COMERCIANTES DEL TERMINAL PESQUERO SOBRE EL CUIDADO DE LA PLAYA AGUA DULCE EN EL DISTRITO DE CHORRILLOS

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en

Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

AYMI KIARA RAMON CABEZAS

(https://orcid.org/0009-0009-4542-875X)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en

Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

SHARON DALAEN YURIVILCA TARAZONA

(https://orcid.org/0009-0009-2939-799X)

ASESOR:

LENY AMELIA PERCCA TREJO

(https://orcid.org/0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú

2024

RAMON CABEZAS AYMI KIARA 2019144184 - YURIVILCA TARAZONA SHARON DALAEN 2019141013.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:409608585

Submission Date
Nov 26, 2024, 12:06 AM GMT-5

Download Date
Nov 26, 2024, 12:11 AM GMT-5

File Name
RAMON CABEZAS AYMI KIARA 2019144184 - YURIVILCA TARAZONA SHARON DALAEN 2019141013.pdf

File Size
899.4 KB

36 Pages

8,246 Words

47,246 Characters

18% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

15% Internet sources
1% Publications
10% 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.

Resumen del Trabajo de Investigación

El propósito principal de este trabajo de investigación es tratar y solucionar el problema que radica en la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos, alineado con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 6 establecida por las Naciones Unidas.

Para alcanzar este objetivo, se emplea la Metodología Toulouse Thinking para identificar a los actores claves, los cuales serían los comerciantes del terminal pesquero con un nivel socioeconómico B – C dentro de un rango de edad que oscila entre los 20 y 60 años. Además, se recopila y organiza información a través de entrevistas, diario de observaciones y brief de diseño.

Como resultado del uso de esta metodología, se desarrolla el aplicativo móvil "Antes que nada", complementada por un sitio web, con el fin de incentivar la participación activa a través de un sistema de reportes y recompensas, junto con una activación BTL (Below The Line) para reforzar la interacción entre la aplicación móvil y los usuarios. Beneficiando directamente a los comerciantes del terminal pesquero, al mejorar la imagen de la playa y terminal en un lugar más limpio y sostenible, mejorando también así la calidad del agua.

Los resultados logrados en las validaciones son favorables, se logra despertar un gran nivel de interés en los comerciantes que comunicaron estar dispuestos a sumarse a esta estrategia, beneficiando tanto la preservación de la playa como la economía local del terminal.

En conclusión, el aplicativo "Antes que nada" contribuye a fomentar ese interés extrínseco que muchos buscan para promover la limpieza de la playa, en donde a futuro se visiona llegar a otras playas o ríos, para así lograr un objetivo más concreto, y así poder ayudar a otras organizaciones a un mejor manejo de resultados.

Palabras clave: aplicativo móvil, comerciantes, cuidado, playa, falta de interés

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema 6
2. Justificación 8
    2.1. Justificación social 8
    2.2. Justificación práctica 8
    2.3. Justificación Metodológica 9
3. Reto de Innovación 10
4. Sustento teórico 11
    4.1. Estudios previos 11
    4.2. Marco teórico 14
    4.2.1. Conceptualización de un aplicativo móvil 14
    4.2.2. Características de un aplicativo móvil 15
    4.2.2.1. Usabilidad 15
    4.2.2.2. Funcionalidad 15
    4.2.2.3. Analítica 15
    4.2.2.4. Compatibilidad 16
    4.2.2.5. Seguridad 16
    4.2.3. Tipos de aplicativos móviles 16
    4.2.3.1. Aplicaciones nativas 16
    4.2.3.2. Aplicaciones web 17
    4.2.3.3. Aplicaciones híbridas 17
    4.2.4. Activación BTL exitosa 17
    4.2.5. Estrategias de comunicación para redes sociales 18
    4.2.5.1. Estrategias 18
    4.2.5.2. Networking 18
    4.2.5.3. Social media 18
    4.2.5.4. Promoción 19
5. Beneficiarios 19
6. Modelo de Negocio (Business Model Canvas) 22

    6.1 Reto 22

    6.2 Propuesta de valor 22

6.3 Segmento de clientes 22
6.4 Canales 23
6.5 Relación con los clientes 23
6.6 Actividades clave 24
6.7 Recursos clave 24
6.8 Aliados clave 24
6.9 Fuentes de ingreso 24
6.10 Presupuesto 25
6.11 Impacto 26
7. Resultados 27
8. Conclusiones 28
9. Bibliografía 30
10. Anexos 35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Tabla de inversión inicial* 25

Tabla 2. *Tabla de gastos mensuales* 25

Tabla 3. *Tabla de ingresos* 26

1. Contextualización del Problema

A nivel mundial, las zonas costeras se enfrentan a una creciente presión a causa de la actividad humana. La contaminación, la sobreexplotación excesiva de recursos y el cambio climático representan un peligro para la salud de los océanos y la sostenibilidad de las comunidades que dependen de estos. (Can & Rodríguez, 2023)

La contaminación de los océanos y mares por los residuos sólidos de origen humano es un problema de alcance global con un impacto cada vez más significativo, catalogada por las naciones del mundo como una "crisis mundial". (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2022)

Actualmente en el Perú se considera que el 77% son insalubres, según la mencionada entidad de la Dirección General de Salud Ambiental (DIGESA). En 205 situaciones no están disponibles o no están en funcionamiento, representando esta la principal carencia a nivel nacional. Igualmente, se identificaron 196 playas que no satisfacen los estándares mínimos de limpieza. Finalmente, la DIGESA ha establecido que en 78 balnearios se encuentran niveles de bacterias superiores a lo recomendado. (El Comercio, 2023)

Una playa en particular es Agua Dulce, ubicada en el distrito de Chorrillos, que refleja esta situación. A pesar de ser una importante fuente de ingresos para los comerciantes de la comunidad pesquera de la zona, se observa una preocupante falta de interés en su cuidado. La acumulación de residuos sólidos, en el cual destaca los desechos plásticos y el manejo inadecuado de estos residuos, son solo algunos ejemplos de las amenazas que enfrenta esta zona costera. (Sánchez, et al., 2022).

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras de Dirección y Diseño Gráfico, Dirección y Diseño Publicitario y Arquitectura de Interiores, se decide dar solución al problema con el diseño de un aplicativo móvil de nombre comercial ‘‘Antes que nada’’, la cual consiste en el uso de esta app junto a su sitio web en donde se registran actualizaciones de acciones contaminantes que se generen por los comerciantes del terminal pesquero en la playa Agua Dulce, adicional a esto, el aplicativo contará con una activación BTL inicial para dar a conocer su funcionamiento a los usuarios y su objetivo como tal. La aplicación funciona de la siguiente manera, se registran updates de acciones contaminantes, los cuales pueden ser ingresados por ellos mismos o por las personas voluntarias de las ONG con las que realizará alianzas, después del ingreso este es recibido en una base de datos en donde se organiza toda la información recolectada para posteriormente bajarlo en porcentajes y ver qué sector de los arquetipos encontrados es el mayor contaminante de la playa Agua Dulce, de esta manera se busca generar interés mediante la competitividad, ya que estos resultados estarán a vista de todo público a través del sitio web mediante porcentajes. Asimismo, las redes sociales jugarán su parte viral por donde se reforzará la idea de mostrar los resultados para así impulsar a los comerciantes a apoyar constantemente. Además, que con los resultados obtenidos se promoverán prácticas sostenibles en el sitio web para no generar acciones contaminantes con la playa. Al sector menos contaminante y que muestren una progresividad en cuanto mejora se le darán puntos de bonificación dentro de la aplicación que podrán canjear por vales de descuento de alimentos básicos.

Finalmente se concluye que la creación de este aplicativo es una opción muy beneficiosa para despertar el interés de los comerciantes de la playa Agua Dulce, puesto que al dividirlos en grupos y ver con porcentajes y evidencias quiénes son los que generan más contaminación directamente a la playa se fomenta un sentido de competitividad sana, unión

comunitaria y un sentido de mantener su imagen y respeto como personas, donde se puede priorizar el compromiso hacia ellos mismos y hacia el cuidado de la playa Agua Dulce.

2. Justificación

La presente investigación tiene como objetivo abordar una problemática existente que afecta a la playa Agua Dulce, donde muestra una creciente contaminación hídrica debido a la falta de interés por parte de los comerciantes del terminal pesquero.

2.1. Justificación Social:

Según la Organización Mundial del Turismo, el tiempo post pandemia involucró un incremento de los ‘‘trips’’, provocando la aglomeración en las playas. Además, los efectos adversos del turismo masivo de las playas no solo provienen de los bañistas, sino es un mix de acciones, como los barcos, las motos acuáticas, deportes náuticos y la conducción todoterreno que generan estrés al ambiente. Otro factor también es el incremento de infraestructuras como hoteles y restaurantes, adicionalmente la contaminación lumínica y acústica puede perjudicar a la nidificación y alimentación de la vida terrestre y marina. Si se junta todo esto, se están saturando las playas de actividad humana. (Witt, 2023)

Es por ello por lo que este aplicativo nace con el fin de disminuir la contaminación de la Playa Agua Dulce mediante un método atractivo y motivador, donde se busca la participación comunitaria mientras se emocionan con una competitividad sana, que a la par registra información valiosa para las ONG y posteriores proyectos.

2.2. Justificación Práctica:

Este proyecto promete resultados que ayudaran a la playa Agua Dulce de manera progresiva y visible en su camino por la limpieza y a una mejor salubridad, puesto que se busca interactuar con todos los sectores hallados, brindándoles una comunicación especial a

cada grupo y dándoles herramientas que pueden motivarlos a tener un interés por la playa, ya que como lo menciona (Villantoy, 2024), el tranquilo y refrescante mar se ha vuelto un refugio para todos aquellos que deseaban un respiro de las sofocantes temperaturas de los veranos de Lima. Es por eso que se busca generar un impacto en los comerciantes aledaños a la playa Agua Dulce, presentándole una solución atractiva y emocionante a través de un aplicativo de reportes, donde se observarán los porcentajes de los grupos de comerciantes y que sector contamina más, asimismo en el sitio web, el público visualizará el sector que más aporte con cambios positivos a la playa Agua Dulce.

2.3. Justificación Metodológica:

Con el objetivo de proponer una solución innovadora para la problemática se ha empleado la metodología Toulouse Thinking para obtener información verídica y concisa, mientras se evaluaba y reevaluaban toda la información de la investigación.

Se realizó un diario de observaciones que permitió entender a profundidad y validar el contexto, brindando un punto de vista más amplio.

Además, se realizaron 12 entrevistas a los comerciantes del terminal pesquero de la playa Agua Dulce, para obtener diferentes perspectivas y datos precisos sobre el problema. Como resultado, se determinó que la contaminación de la playa Agua Dulce se origina por la falta de interés en su cuidado, arrojando todo tipo de desechos.

En adición a esto se hizo uso de arquetipos para comenzar a dirigir las ideas de la propuesta de valor, lo que permitió poder centrarse en los usuarios finales y entenderlos mejor.

Por último, se utilizó el lienzo de brief de diseño, que ayudó a sintetizar toda la información recopilada en un cuadro, lo cual permitió ver claramente todos los puntos clave e identificar mejor los insights de los arquetipos, además del reto de diseño.

3. Reto de innovación

Disminuir la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos.

3.1.1. Preguntas

3.1.2. Pregunta general:

¿De qué manera se podría solucionar la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos?

3.1.3. Preguntas específicas:

P1 ¿Qué recursos digitales se necesitaría para el diseño de un aplicativo móvil para disminuir la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos?

P2 ¿Qué organismos ayudarían para el diseño de un aplicativo móvil que disminuya la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos?

P3 ¿Qué tan efectivo sería diseñar un aplicativo móvil que disminuya la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce ubicada en el distrito de Chorrillos?

3.1.4. Objetivo general:

Diseño de un aplicativo móvil para disminuir la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos.

3.1.5. Objetivos específicos:

O1 Determinar que recursos digitales se necesitaría para el diseño de un aplicativo móvil para disminuir la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos.

O2 Identificar qué organismos ayudarían para el diseño de un aplicativo móvil que disminuya la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce ubicada en el distrito de Chorrillos.

O3 Evaluar que tan efectivo sería diseñar un aplicativo móvil que disminuya la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce ubicada en el distrito de Chorrillos.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Fiestas, León, Palomino, Villaverde (2021) *Plan de negocio para determinar la viabilidad de implementar una app que conecte a usuarios que presentan un incidente mecánico en Lima Metropolitana, con talleres que brinden estos servicios.* Para optar el título profesional. Universidad Esan Graduate School of Business. El objetivo es formular un plan de negocio para desarrollar una aplicación móvil que conecte a talleres mecánicos con conductores que presenten un incidente dentro de Lima Metropolitana en el menor tiempo posible. Los resultados de la tesis muestran que los conductores, cuando se enfrentan a un problema mecánico, intentan ponerse en contacto con los talleres más fiables que ofrecen

servicios de calidad. Por otro lado, se observó que los talleres no responden a las expectativas de sus propietarios, ya que tienen una baja utilización de sus redes y pocos clientes nuevos. La combinación de estos llevó a la validación de la solución: una aplicación que conecta a los dos grupos de clientes mediante una interfaz fácil de usar tanto para especialistas como para no mecánicos. La utilidad de la tesis respecto a la investigación es que ayuda a comprobar la conexión que se puede llegar a formar entre los usuarios con la app, demostrado en base a encuestas y validaciones, se fueron sacando mejoras óptimas hacia la solución. Asimismo, se llegó a confirmar que el proyecto es económicamente viable.

Moreno (2022) *Prototipo de aplicación para contribuir a la mejora de la educación ambiental en los jóvenes usuarios del balneario de Pimentel.* Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Escuela de posgrado. Para optar el Grado académico de maestro en administración y dirección de empresas. El objetivo de esta tesis es presentar un modelo de negocio innovador para mejorar la educación ambiental entre los jóvenes que utilizan el balneario de Pimentel, buscando sensibilizarlos sobre la contaminación y fomentar un cambio en sus comportamientos hacia el cuidado del medio ambiente. Los resultados de esta investigación muestran que los problemas que se observan provienen por una falta de educación y la poca cultura, además que esta información se respaldó en las encuestas, también se vio que en los dolores hay un empate en 3 casos que son (a) contaminación del balneario (b) menos presencia de flora y fauna (c) presencia de virus y enfermedades. Como conclusión se tiene que la principal causa es la poca educación ambiental. En ese contexto, se halló como cliente principal a los visitantes del balneario, quienes realizan diversas actividades, por ende, se propuso una aplicación que ofrece información actualizada sobre empresas eco amigables, promoviendo una cultura de cuidado del medio ambiente a través de iniciativas individuales y colectivas para limpiar la playa, en donde se plantea avanzar en las

fases necesarias para convertirlo en un emprendimiento. La utilidad de este artículo respecto a la investigación es que nos brinda un panorama más detallado sobre el uso de las aplicaciones dentro de un problema ambiental dándonos como resultado información valiosa como la propuesta de valor presentada y el cómo lo podemos adaptar a las necesidades de nuestros usuarios finales, a parte que nos dan ya una introducción al modelo business canvas que ubica a la PDV en una posición más estable y real.

Neyra, J. (2022) *Aplicación Móvil para administrar la segregación de residuos sólidos en la Municipalidad Distrital de Paiján-2021.* Para optar el título profesional de Maestría en Ingeniería de Sistemas con Mención en Tecnologías de la Información en la Universidad César Vallejo. Su objetivo es mejorar la gestión de residuos mediante la educación y concienciación de los ciudadanos sobre la importancia de la segregación adecuada. Para lograr ello, se propone el diseño y la implementación de un aplicativo móvil que permite a los usuarios reportar la cantidad y tipo de residuos generados, y adicionalmente recibir información sobre rutas y horarios de recolección, ofreciendo también módulos educativos donde los usuarios aprendan mejores prácticas de segregación. La tesis concluye que el uso de tecnología puede ser una herramienta efectiva para acabar con los problemas ambientales locales y aumentar la responsabilidad ambiental entre los usuarios aledaños.

Salgado (2022) *Efectos del sistema de recompensas sobre la motivación y el desempeño creativo de los equipos de trabajo.* Para optar el título profesional de Doctorado en contabilidad y finanzas corporativas, España. El objetivo de esta tesis es analizar cómo los sistemas de recompensa influyen en la motivación y el desempeño creativo en contextos laborales. Por esta razón, propone un enfoque equilibrado en los sistemas de recompensas, combinando incentivos extrínsecos e intrínsecos. A través de un diseño experimental y

análisis estadísticos, esta tesis concluye que las recompensas extrínsecas son efectivas para motivar el rendimiento a corto plazo, mientras que las intrínsecas es lo contrario, así que se recomienda a las organizaciones poder implementar estrategias que integren ambos tipos de recompensas, ya que esto puede maximizar la creatividad y mantener a los usuarios motivados y llevando una participación activa.

Dias & Rodrigues (2023) *Urso Verde: A smart city platform for healthy and sustainable living.* Universidad de Coimbra, Portugal. Para optar el título de Maestría en Ingeniería Eléctrica e Informática presentado al Departamento de Ingeniería Eléctrica e Informática de la Facultad de Ciencias y Tecnología. El objetivo del programa es fomentar la ciudadanía y los hábitos de vida sostenibles recompensando a los residentes por participar en actividades sostenibles. La aplicación UrsoVerde posee un sistema de puntos, los cuales pueden canjearse por premios. Los resultados muestran que la aplicación tiene deficiencias en su versión beta, pero las pruebas revelaron varios puntos positivos que pueden mejorarse y hacer que la aplicación sea totalmente funcional y atractiva, especialmente con el sistema de recompensas. Como conclusiones la aplicación cumplía los requisitos descritos en la propuesta de proyecto. Sin embargo, siempre hay potencial de mejora y trabajo adicional. La utilidad de esta tesis respecto a la investigación es que nos ayuda a entender mejor el funcionamiento de una aplicación de recompensas y nos da más contexto sobre como este tiene que actuar respecto a los usuarios.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Conceptualización de un aplicativo móvil

Los aplicativos móviles, o apps, son programas tecnológicos que ofrecen una variedad de servicios o funciones adaptadas a las necesidades individuales del usuario. Este software

está diseñado para ser instalado en distintos dispositivos portátiles como tabletas o distintos teléfonos de cualquier gama, y puede ofrecer a realizar cualquier tarea, ya sea profesional, entretenimiento, educativo, medioambiental, etc. Teniendo en cuenta que existen tanto aplicaciones gratuitas como de pago. (Saavedra y Saavedra, 2022)

4.2.2. Características de un aplicativo móvil

4.2.2.1.Usabilidad

Una aplicación debe ser fácil de usar, por lo que la interfaz debe ser intuitiva, clara y eficiente, lo que tiene que permitir a los usuarios navegar sin esfuerzo. Los elementos que se encuentran en la interfaz, como botones, menú, entre otras funciones, debe ser fácilmente accesibles y con diseños comprensibles para que el usuario pueda acceder a todas las funciones del aplicativo y mejorar su experiencia, creando así esa conexión entre el cliente y el aplicativo. (GunkaStudios, 2022)

4.2.2.2. Funcionalidad

Cada aplicación tiene un objetivo dependiendo su público, por lo que es desarrollada con tareas específicas para satisfacer las necesidades del usuario y para cumplir con el objetivo de la aplicación. Asimismo, para que pueda ser un aplicativo funcional debe tener la capacidad de integrarse con otros servicios como redes sociales o sistema de compras, esto para aumentar su utilidad, adaptándose a las necesidades cambiantes del cliente. (Herazo, 2022)

4.2.2.3. Analítica

Este proceso permite recopilar, medir y analizar de forma indirecta los datos generados por la interacción que realiza el usuario con la aplicación, dando así datos valiosos

que puedan identificar los patrones de uso, las preferencias y las áreas de mejora en cada punto del aplicativo. Este puede recopilar datos demográficos, de comportamiento, de eventos o técnicos, proporcionando así información objetiva para tomar decisiones estratégicas. (López, et al., 2021)

4.2.2.4. Compatibilidad

Cuando el aplicativo es desarrollado este debe funcionar correctamente en una gama amplia de dispositivos, sistemas operativos y versiones. Una aplicación compatible debe ajustarse a diversos tamaños de pantalla y configuraciones de hardware, tomando en cuenta las resoluciones que presentan los nuevos dispositivos cada año, esto para maximizar su alcance y que el usuario no tenga problemas de utilizar el aplicativo de su preferencia en cualquier dispositivo que posea. (Navas, 2020)

4.2.2.5. Seguridad

La seguridad de un aplicativo es crucial para proteger la información del usuario, esto lo hace mediante medidas de seguridad robustas, por ejemplo, el cifrado de datos y políticas claras de privacidad. Esto es una parte fundamental que debe respetar un aplicativo al ser desarrollado, ya que, protege de ataques maliciosos de terceras personas y garantiza la confianza del usuario en el manejo de su información y con el aplicativo. (López, 2024)

4.2.3. Tipos de aplicativos móviles

Existes diferentes tipos de aplicaciones, cada una con sus propias características:

4.2.3.1. Aplicaciones nativas

Estas aplicaciones son específicamente diseñadas para un sistema operativo como iOS, Android, Windows, etc. Estas utilizan los lenguajes de programación nativos de cada

plataforma. Ofrecen un alto rendimiento y velocidad, lo justo para dar una experiencia fluida y personalizada para el usuario, pero las desventajas de este tipo de aplicaciones es que conllevan un mayor costo de desarrollo, ya que requiere crear versiones separadas para distintas plataformas. (Nunez, 2024)

4.2.3.2. Aplicaciones web

Se trata de sitios web diseñados para funciones en dispositivos móviles, a estas aplicaciones se acceden sólo mediante un navegador. A diferencia de las aplicaciones nativas, estas son más fáciles de desarrollar gracias al uso de tecnología web estándar y por el bajo costo debido a la creación de una sola app. Dependen de una conexión a internet y presentan una falta de acceso a las funciones del hardware del dispositivo donde se está utilizando el aplicativo. (Culque, et al., 2024)

4.2.3.3. Aplicaciones híbridas

Las aplicaciones híbridas combinan los elementos de aplicaciones nativas y web, utilizando lenguaje de tecnología web condensadas en un contenedor nativo, lo que su desarrollo se hace más rápido y económico permitiendo funcionar en múltiples sistemas operativos con una sola base de código. Lo malo de este tipo de aplicativos es que pueden tener un rendimiento inferior comparado con los demás, y su acceso a diferentes funcionalidades son limitados. (López, 2023)

4.2.4. Activación BTL exitosa

La publicidad below the line o BTL tiene como objetivo presentar un producto o servicio mediante un mensaje cautivador e intrigante que formule en los espectadores esa chispa de curiosidad por el producto o servicio que se les está proporcionando. No obstante,

la estrategia BTL es concreta y tiene fijado al público objetivo al que se dirige, en adición a esto, en este contexto no se evalúa la difusión del anuncio publicitario, sino la interacción. (Zuñiga, 2019)

4.2.5. Estrategias de comunicación para redes sociales

4.2.5.1. Estrategias

Las estrategias de comunicación es un proyecto diseñado que apoya a la entidad a comunicar el mensaje de forma efectiva y efectuar los objetivos principales del negocio. Es sumamente importante que la estrategia de comunicación de una marca se amolde a los objetivos de las relaciones públicas, estrategias web y planes de marketing. (Sánchez, 2024)

4.2.5.2. Networking

La red de contactos está constituida por nuestro alrededor, tomemos como un ejemplo a nuestras personas cercanas, compañeros de estudios o de trabajo con los que uno puede confiar para tener más oportunidades laborales, académicas o de negocio. En otras palabras, ellos vienen a ser los que hacen posible una buena percepción de nosotros y de nuestro profesionalismo, por la cual ellos siempre te tendrán presente en cada momento que necesiten o conozcan de alguna oportunidad. (Gobierno del Perú, 2022)

4.2.5.3. Social media

Las redes sociales son el grupo de plataformas online donde uno puede mantener el constante contacto con el mundo y poder interactuar con ellos. Las personas pueden crear, compartir y consumir contenido producido por los demás, lo que puede facilitar así más interacciones y dinámicas proactivas entre marcas y usuarios. (Moreano, et al., 2024)

4.2.5.4. Promoción

La promoción de ventas provoca un sentimiento de oportunidad que comienza una compra. Mediante un incentivo personal, estas promociones captan tu interés, lo cual demuestra su efectividad, además esta varía dependiendo de su fin, puede ser para introducir en el mercado un nuevo producto, eliminar algún producto antiguo o aumentar las ventas de uno conocido. La promoción de ventas es una herramienta del marketing que tiene como objetivo incrementar las ventas de un producto o productos en específico ya sea a corto plazo o largo. (Universidad Internacional de la Rioja [UNIR], 2021)

5. Beneficiarios

5.1. Beneficiarios Directos

Esta propuesta está enfocada a los comerciantes del área del terminal pesquero de Chorrillos que están ubicados en la playa Agua Dulce, con un nivel socioeconómico B – C dentro de un rango de edad entre los 20 a 60 años que buscan una motivación extrínseca para empezar a colaborar en conjunto por un bien mayor hacia su espacio de trabajo y no seguir deteriorando su recurso vital de trabajo.

5.2. Beneficiarios Indirectos

Los beneficiarios indirectos son las organizaciones que tenemos como alianzas, las cuales son Hazla por tu playa, ONG Vida, Oceana y la municipalidad de Chorrillos ya que ellos tienen las mismas preocupaciones, pero no logran hacer mucho por el momento, puesto que los comerciantes del terminal pesquero se muestran reacios o simplemente velan por su propio bienestar.

5.3. Mapa de actores

Los arquetipos seleccionados fueron planteados en base a toda información recopilada en el diario de observación y entrevistas realizadas, a partir de esto se llegó al mapa de actores el cual está dividido en 3 secciones, los cuales son:

SECCIÓN CENTRAL: Aquí tenemos presentes al target, quienes son los comerciantes con un nivel socioeconómico B – C dentro de un rango de edad entre los 20 a 60 años, ya que ellos son lo más afectados de acuerdo con nuestra problemática planteada, puesto que su lugar de trabajo es el mismo que ellos están dañando diariamente sin compasión alguna, así que ellos serán los primeros beneficiados de nuestra propuesta de valor y solución sin duda alguna.

SECCIÓN DIRECTA: En esta sección tenemos a las personas que tienen una cercanía y forma parte del entorno de trabajo, algunos de ellos tienen lazos familiares y otros solo son buenos colegas de trabajo.

SECCIÓN INDIRECTA: Por último, en esta sección tenemos a todas las ONG y entidades públicas y privadas, las cuales no tienen de por sí un contacto directo con el target, pero están en el ámbito de la problemática es decir son organizaciones que tiene como objetivo ayudar a la limpieza del mar o a preservar este recurso importante y no generar más contaminación por parte de las actividades del ser humano.

5.4. Arquetipos

Los beneficiarios son comerciantes del área del terminal pesquero de Chorrillos que están ubicados en la playa Agua Dulce, con un nivel socioeconómico B – C dentro de un rango de edad entre los 20’s a los 60’s, ellos se caracterizan por buscar una motivación extrínseca la cual los beneficia, ya que parte de su persona es ser alguien ambicioso en la vida, es por eso por lo que siempre buscan el ganar. Ellos son conscientes que explotan el

terminal pesquero que se encuentra en la playa Agua Dulce, pero aun así siguen implementando las mismas prácticas y siempre esperan a que otros vengan a ayudar en la limpieza de la playa. Es decir, ellos esperan que en algún momento pueda llegar una motivación extrínseca que sea atractiva y les dé un beneficio como comunidad para no sentir que desaprovechan su tiempo mientras trabajan y apoyan en el cuidado de la playa .

María Torres, es una mujer de 33 años, madre y vendedora de pescado fresco en el terminal pesquero de Chorrillos. Es una mujer responsable, justa y tolerante en lo que se dedica y con su entorno, ofreciendo productos frescos y de calidad a sus clientes. A pesar de las condiciones que presenta el terminal, como la falta de interés en el cuidado de la playa y contaminación por parte de sus compañeros, María se esfuerza por mantener limpio su puesto de trabajo y ofrecer sus productos de calidad, ya que esto le impulsa a tomar iniciativa a mejorar las condiciones del terminal y poder llevar un futuro más sostenible. Ella desea una mejor calidad de vida para su hija, no solo en lo económico, sino también un entorno sano y seguro, por esta razón desea que las aguas vuelvan a ser limpias y saludables, y para lograr ello, anhela tener mejores condiciones de higiene, mantenimiento y poder encontrar prácticas sostenibles para toda su comunidad.

5.5. Cantidad de beneficiarios

El proyecto va enfocado en los comerciantes del terminal pesquero ubicado en la playa Agua Dulce (aproximadamente 1000 personas). Estas personas fueron seleccionadas después de unos días de observación y un vaciado de información, determinando a los grupos contaminantes y posteriormente siendo pasados por filtros para brindarles información más detallada sobre el aplicativo y su funcionamiento.

6. Modelo de Negocio (Business Model Canvas)

6.1 Reto

Disminuir la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce en el distrito de Chorrillos.

6.2 Propuesta de valor

Diseño de un aplicativo móvil y sitio web para los comerciantes del terminal pesquero, donde podrán reportar las acciones contaminantes que se observan en la playa. Esta información se juntará en una base de datos y se mostrará en gráficos por el sitio web, para poder ver qué sector colabora activamente para llegar a la meta, estos sectores serán divididos en pescadores, vendedores de pescado y negociantes de comida. Y al ver los resultados en el sitio web, los sectores muestren interés mediante la competitividad, los grupos que presenten mejoras recibirán puntos de bonificación dentro de la aplicación para así poder canjearlo por vales de consumo en tiendas seleccionadas. Además, habrá una sección adicional dentro del sitio web que promoverá prácticas sostenibles para los comerciantes, fomentando así que toda la comunidad de comerciantes cuide la playa Agua Dulce.

6.3 Segmento de clientes

El primer segmento de clientes son los directos, quienes son los comerciantes del área del terminal pesquero de Chorrillos que están ubicados en la playa Agua Dulce, con un rango de edad entre los 20 a 60 años, quienes buscan una motivación extrínseca para empezar a colaborar en conjunto por un bien mayor hacia su espacio de trabajo y no seguir deteriorando el lugar que le da el sustento. Por otra parte, el segundo segmento de clientes son los indirectos, quienes vendrían a ser las ONG que velan por la protección de las playas, mar y

ambiente, quienes obtendrán la base de datos de los comerciantes que se registren al aplicativo y reportes en tiempo real de la playa Agua Dulce.

6.4 Canales

Los medios que se utilizarán para la difusión del aplicativo “Antes que nada” serán tanto estrategias digitales como tradicionales. En el ámbito digital, se propone utilizar plataformas de redes sociales como Instagram, Facebook y Tik tok, para establecer un perfil de la aplicación y realizar contenidos que informen sobre su objetivo, funcionamiento y enseñanza de prácticas sostenibles. Por otro lado, la publicidad tradicional se centrará en una activación BTL, que tendrá lugar en un espacio situado dentro del terminal pesquero de Chorrillos. Allí, los comerciantes podrán registrarse y aprender a utilizar la aplicación móvil a través de una pantalla interactiva que simula un celular moderno. Además, se dispondrá de carteles informativos que mostrarán la importancia del aplicativo “Antes que nada”.

6.5 Relación con los clientes

El aplicativo móvil “Antes que nada” brindará satisfacción y empoderamiento al cliente mediante su uso, haciéndole saber que es parte del cambio, además de sentirse seguros por compartir con otros usuarios de su propia comunidad. En el caso de la activación BTL, se guiará a los usuarios a darle un correcto uso a la aplicación y que puedan registrarse, tomando un comportamiento paciente, amable y comprensivo. Este comportamiento también se demostrará por las redes sociales mencionadas anteriormente, demostrando cercanía y confianza con los usuarios.

6.6 Actividades clave

Las principales actividades clave para la ejecución de la propuesta es el desarrollo y diseño del aplicativo móvil y sitio web, lo que se necesita de un programador y diseñador para su dinamismo y atractivo visual, poniendo como prioridad la experiencia del usuario. Otra actividad clave, es el diseño y la construcción de la activación BTL, buscando generar una experiencia única, atractiva y educativa para los comerciantes, fomentando también su adopción por la tecnología y su compromiso con el cuidado de la playa.

6.7 Recursos clave

Para llevar a cabo esta campaña se debe tomar en cuenta los recursos claves como diseño gráfico y multimedia, programadores, creación de contenido, servicio al cliente, administrador, materiales de construcción para la creación de la infraestructura, equipo audiovisual y personal para la construcción e instalación de la activación BTL.

6.8 Aliados clave

Se establecerán alianzas estratégicas con organizaciones como Oceana, Hazla por tu playa, ONG Vida y cadenas de tiendas como Mass y 3A. Estas alianzas permitirán generar un impacto positivo tanto para la comunidad pesquera como para las organizaciones y marcas involucradas. Las ONG aportarán su conocimiento y experiencia en el cuidado del mar, mientras que las cadenas de tiendas podrán demostrar su compromiso con la sostenibilidad y fortalecer su imagen de marca a través de esta colaboración.

6.9 Fuentes de ingresos

La sustentabilidad financiera de este proyecto se basa en una estrategia diversificada que combina múltiples fuentes de ingresos. Entre ellas se encuentran:

Venta de base de datos y anonimizados: Se ofrecerán base de datos con información valiosa para las ONG y las entidades como la municipalidad de Chorrillos, quienes buscan entender mejor a sus ciudadanos, siempre respetando la privacidad de los usuarios.

Monetización a través de publicidad: Tanto el aplicativo móvil como el sitio web incluirán espacios publicitarios.

Cuota de activación BTL: Esta cuota solo se realizará una vez, al registrarse y colaborar en el módulo BTL, inmediatamente se le dará puntos de bonificación a los usuarios por medio del aplicativo, permitiendo estar más cerca de las recompensas.

6.10 Presupuestos

Tabla 1. ***Inversión inicial***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo Unitario	Importe
1	Módulo BTL	1	UND	S/ 500.00	S/ 500.00
2	Pantalla interactiva	1	UND	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00
3	Impresión Foam	3	UND	S/ 50.00	S/ 150.00
4	Permiso de la asociación	1	UND	S/ 200.00	S/ 200.00
5	Teléfono	1	UND	S/ 1,100.00	S/ 1,100.00
6	Laptop	2	UND	S/ 2,000.00	S/ 4,000.00
7	Administrador practicante	1	UND	S/ 1,025.00	S/ 1,025.00
8	Luz	1	UND	S/ 50.00	S/ 50.00
9	Internet	1	UND	S/ 50.00	S/ 50.00
10	Diseñador practicante part time	1	UND	S/ 500.00	S/ 500.00
11	Programador	1	UND	S/ 800.00	S/ 800.00
				TOTAL	S/11,375.00

Tabla 2. ***Gastos mensuales***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo Unitario	Importe
1	Wix	1	UND	S/ 26.34	S/ 26.34
2	Canva	1	UND	S/ 0.00	S/ 0.00
3	Cap Cut	1	UND	S/ 0.00	S/ 0.00

4	Administrador practicante	1	UND	S/ 1,025.00	S/1,025.00
5	Diseñador practicante	1	UND	S/ 500.00	S/ 500.00
6	Luz	2	UND	S/ 50.00	S/ 100.00
7	Internet	2	UND	S/ 50.00	S/ 100.00
8	Meta ADS	1	UND	S/ 150.00	S/ 150.00
9	Colaboraciones en TikTok	1	UND	S/ 100.00	S/ 100.00
10	Colaboración con tiendas	1	UND	S/ 1000	S/ 1,000.00
				TOTAL	S/3,001.34

Tabla 3. ***Ingresos***

Ítem	Descripción de recursos	Costo Unitario	Estimado total de unidades vendidas por mes	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
1	Canje de puntos en activación BTL (Solo una vez al presentar la marca)	S/ 5.00	100	S/ 500.00	S/ 500.00
2	Anuncios en la aplicación	S/ 25.50	100	S/ 2,550.00	S/ 7,650.00
3	Venta de base de datos mensual	S/ 5,000.00	1	S/ 5,000.00	S/ 15,000.00
4	Anuncios en el sitio web	S/ 0.30	1000	S/ 300.00	S/ 900.00
				TOTAL	S/24,050.00

6.11 Impacto

Esta propuesta busca despertar el interés sobre la importancia de proteger la playa y promete transformar positivamente la realidad de los comerciantes del terminal pesquero de Chorrillos. Al generar un impacto social, económico y ambiental, se espera contribuir al desarrollo sostenible de la comunidad de comerciantes.

Impacto Social: Además de desarrollar una herramienta efectiva y tecnológica, se espera generar un cambio de conciencia y comportamiento en la comunidad de comerciantes de Chorrillos. A través de la gamificación y la competencia amistosa, se busca fomentar la autorregulación y la responsabilidad en el manejo de residuos. Y al permitir la visualización

de los datos de contaminación en el sitio web, se espera que los comerciantes se involucren activamente en la mejora continua de la limpieza de la playa y adoptar prácticas sostenibles a sus actividades diarias.

Impacto económico: Esta propuesta permitirá traer beneficios económicos significativos para la comunidad. Al reducir la contaminación de la playa, se espera disminuir los costos asociados a la limpieza, lo que liberará recursos para invertir en otras áreas. Además, la mejora de imagen de la playa y el terminal como un lugar turístico más limpio y sostenible atraerá un mayor número de visitantes, generando mayores ingresos para los comerciantes. Sin olvidar de los incentivos ofrecidos por el aplicativo, el cual permite un apoyo en su economía familiar.

Impacto ambiental: La estrategia contribuirá significativamente a la reducción de la contaminación de la playa Agua Dulce. Al fomentar el reporte de acciones contaminantes y promover prácticas sostenibles, se espera disminuir la cantidad de residuos sólidos y la descarga de desechos a la playa, lo que a su vez mejorará la calidad del agua, beneficiando así a la comunidad en general que depende de ello.

7 Resultados

Se logró terminar con éxito el reto de innovación, puesto que se logró solucionar el problema de la falta de interés en el cuidado de la playa Agua Dulce de parte de los comerciantes del terminal pesquero en el distrito de Chorrillos mediante ''Antes que nada'' una estrategia que hace uso de recompensas para fomentar la participación de la comunidad y aumentar el cuidado de la playa, teniendo como herramientas de apoyo una app exclusiva para los comerciantes del lugar, un sitio web donde se mostrarán los resultados anónimos y el

cual podrá ser visitado por todo el público y por último una activación BTL que será usada en el lanzamiento.

El culmine y aprobación del reto de diseño se consiguió gracias a las validaciones de la propuesta que se dieron con la comunidad del terminal pesquero de Chorrillos, que son los comerciantes, ellos afirmaron que el PMV que se les presentó junto a la PDV es de gran satisfacción a las necesidades estudiadas y al problema encontrado, asimismo nos comentaron que las recompensas brindadas son algo que ellos si aprecian, ya que en el terminal no todos manejan un trabajo estable con ingresos estables así que las recompensas de víveres de primera necesidad son muy acertados. Por otro lado, se mostraron preocupados por la privacidad de sus datos al momento de reportar, pero todo quedó claro al momento de esclarecer que todos los datos recopilados serían anónimos.

Estos resultados se lograron obtener gracias a validaciones que se hicieron recurrentes a los comerciantes mencionados. En estas validaciones se les presentó una maqueta de la aplicación y el sitio web donde ellos podían visualizar a detalle qué información sería mostrada y se vería la interfaz de la herramienta que usarían y cómo sería el método de recompensas. Gracias a esto se logró recopilar las opiniones y feedback necesario para llegar a la última etapa de ‘‘Antes que nada’’.

8 Conclusiones

Se concluye que el diseño del aplicativo móvil “Antes que nada” logró captar la atención de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce. Esto fue crucial para lograr cumplir con el objetivo del reto, que es disminuir la falta de interés de los comerciantes sobre el cuidado de la playa, ya que esta situación no solo provoca el deterioro y mal aspecto de la zona costera, sino que también afecta de

manera negativa la calidad del agua marina que los comerciantes utilizan como herramienta tradicional para la limpieza y conservación de sus productos, representando de esta manera un riesgo para la salud pública.

Como segunda conclusión, se puede decir que se logró determinar los recursos digitales para el diseño del aplicativo móvil, reconociendo diversos hallazgos y requerimientos de los comerciantes en relación al problema, que se consiguió a través del diario de observaciones y entrevistas que se llevaron a cabo mediante visitas frecuentes al terminal pesquero de Chorrillos, además de diseñar un prototipo del aplicativo móvil que fue presentado ante los comerciantes demostrando así su funcionamiento y cómo se integraría a su día a día, siendo así un aporte fundamental que se utilizó para concretar ciertos aspectos en el diseño del aplicativo móvil “Antes que nada”.

Como tercera conclusión, se consiguió identificar los organismos clave para el diseño del aplicativo móvil, los cuales son las ONG con más experiencias en el cuidado ambiental como Oceana, Hazla por tu playa y ONG Vida, y entidades como la Municipalidad de Chorrillos, que aspira comprender de manera más profunda a sus ciudadanos. Asimismo, se identificó marcas como Mass y 3A como una contribución esencial para despertar ese interés extrínseco que busca el aplicativo móvil. Esto se logró mediante el contacto que se tuvo con los organismos, presentando de esta manera la propuesta.

Finalmente se concluye que el aplicativo móvil “Antes que nada” se presenta como uno de los instrumentos clave que disminuye la falta de interés de los comerciantes del terminal pesquero sobre el cuidado de la playa Agua Dulce ubicada en el distrito de Chorrillos, esto se debe a que el aplicativo ofrece un acceso sencillo para reportar

contaminantes y un sistema de recompensas que proporciona vales de consumo por la participación activa que presenten en el cuidado de la playa, generando así esa motivación extrínseca que necesitan los comerciantes, quienes mostraron total interés en la propuesta. Además, con el uso constante del aplicativo se promoverá la creación de buenos hábitos a favor del cuidado de la playa Agua Dulce, esperando así poder llegar a ser una comunidad respetuosa con su entorno.

9 Bibliografía

Calderón, J., & Rodríguez, J. A. (2023). *Evaluación de desechos sólidos en las playas de La Ceiba.* Portal De La Ciencia, *1*(17), 41–52. https://doi.org/10.5377/pc.v1i17.16077

Culque Toapanta, W. V., Gavilanes Palacios, J. R., Tiban Chito, A. & De la Torre, L. A., (2022). *Aplicación web – móvil para la gestión de productores agropecuarios del gobierno autónomo descentralizado del cantón mocha.* Revista Universidad y Sociedad, 14(3), 487-492. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000300487&lng=es&tlng=es.

Dias, A. M. T., & Rodrigues, A. M. A. (2023). *Urso Verde: A smart city platform for healthy and sustainable living* [Tesis de maestría, Universidad de Coimbra]. Repositorio de la Universidad de Coimbra. https://hdl.handle.net/10316/113054

Fiestas Estrada, G. P., León Figallo, J. M., Palomino Quispe, J. R., & Villaverde Guzmán, I. Y. (2021). *Plan de negocio para determinar la viabilidad de implementar una app que conecte a usuarios que presentan un incidente mecánico en Lima Metropolitana,*

con talleres que brinden estos servicios [Tesis de Maestría, Universidad ESAN. Escuela de Administración de Negocios para Graduados]. Repositorio Institucional Universidad ESAN. https://hdl.handle.net/20.500.12640/3028

Gobierno del Perú. (2022, 11 de junio) *¿Cómo construir y mantener una red de contactos que te ayudará en tu futuro profesional?* https://www.gob.pe/institucion/pronabec/noticias/620381-como-construir-y-mantener-una-red-de-contactos-que-te-ayudara-en-tu-futuro-profesional

Gunka Studios (2022, 2 de mayo) *La experiencia de usuario en aplicaciones móviles.* https://gunkastudios.com/experiencia-de-usuario-en-aplicaciones-moviles/

Herazo, L. (2022) *¿Qué es una aplicación móvil?* An Incubator. https://anincubator.com/que-es-una-aplicacion-movil/

López Gómez, S., Martín Gómez, S., & Vidal Esteve, M. I. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana De Educación*, *85*(1), 81–100. https://doi.org/10.35362/rie8514013

López, L. (2024, 22 de abril). *La importancia de la seguridad en las aplicaciones móviles y cómo garantizarla.* SEIDOR. https://www.seidor.com/es-es/blog/importancia-seguridad-aplicaciones-moviles-como-garantizarla

López, M. (2023, 24 de abril). Aplicaciones híbridas, ¿cómo funcionan y por qué son el futuro del desarrollo móvil? IMMUNE. https://immune.institute/blog/aplicaciones-hibridas-desarrollo-mobile/

Moreno, L. A. (2022). *Prototipo de aplicación para contribuir a la mejora de la educación ambiental en los jóvenes usuarios del balneario de Pimentel* [Tesis de Maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio de Tesis USAT. http://hdl.handle.net/20.500.12423/4642

Moreano Guerra , C. B., Escobar Erazo , T. E., Haro Haro, E. R., & Villagomez Valencia, P. A. (2024). Redes Sociales y su Impacto en el Entorno Digital de las Empresas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(2), 831-857. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10531

Neyra, J. A. (2022). *Aplicación Móvil para administrar la segregación de residuos sólidos en la Municipalidad Distrital de Paiján-2021* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/83712

Navas Navarro, S. (2020). *Aspectos jurídicos de las aplicaciones móviles de salud: (apps sanitarias y wearables).* Diario La Ley Ciberderecho. https://diariolaley.laleynext.es/dll/2020/05/14/aspectos-juridicos-de-las-aplicaciones-moviles-de-salud-apps-sanitarias-y-wearables

Nunez, L. (2024) *Tipos de aplicaciones, características, ejemplos y comparativa.* Emma. https://emma.io/blog/tipos-aplicaciones-caracteristicas-ejemplos/

Organización de las Naciones Unidas [ONU].(2022, 27 de abril). *El trabajo de la ONU en el Perú. Informe anual de resultados 2021*. https://peru.un.org/es/179370-el-trabajo-de-la-onu-en-el-per%C3%BA-informe-anual-de-resultados-2021

Panizo, M. (2023, diciembre 21). Verano 2024: menos de la cuarta parte de playas del país son consideradas saludables. *El Comercio*. https://elcomercio.pe/peru/verano-2024-solo-el-23-de-las-playas-a-nivel-nacional-son-saludables-informe-playas-digesa-minsa-basura-bacterias-noticia/#google_vignette

Sánchez Contreras, L. L., Huamán Quispe, A. L., & Ángeles Mendiola, O. J. . (2022). Micro plástico: una amenaza imperceptible en la Playa Agua Dulce, distrito de Chorrillos. *Revista Del Instituto De investigación De La Facultad De Minas, Metalurgia Y Ciencias geográficas*, *25*(49), 303-311. https://doi.org/10.15381/iigeo.v25i49.19219

Salgado, J. A. (2022) *Efectos del sistema de recompensas sobre la motivación y el desempeño creativo de los equipos de trabajo* [Tesis doctoral, Universidad de Valencia]. RODERIC UV https://hdl.handle.net/10550/84614

Saavedra, F. y Saavedra, U. (2022). *Aplicación móvil con escaneo de código QR para la orientación de visitantes al Zoológico de Quistococha* [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV https://hdl.handle.net/20.500.12692/107442

Sánchez, M. (2024, 16 de enero). *Estrategias de comunicación: Qué son, tipos, cómo hacerlas y consejos.* Raona. https://raona.com/estrategia-comunicacion/

Universidad Internacional de la Rioja [UNIR]. (2021, 25 de junio). La promoción de ventas, parte de la estrategia de Marketing. https://www.unir.net/revista/marketing-comunicacion/promocion-de-ventas/

Villantoy, A. (2024, 17 de enero). *Playa Pulpos: ¿cuál es el origen de este refugio veraniego y qué actividades se pueden realizar?* Infobae. https://www.infobae.com/peru/2024/01/18/playa-pulpos-cual-es-el-origen-de-este-refugio-veraniego-y-que-actividades-se-pueden-realizar/

Witt, F. (2023, 13 de octubre). *¿Cómo afecta el turismo excesivo a las playas?* Luxiders. https://luxiders.com/es/como-afecta-el-turismo-excesivo-a-las-playas/

Zuñiga, G. (2019). *La publicidad BTL y el proceso de decisión de compra en los clientes de Plaza Vea, Huacho en fiestas de fin de año 2018.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/3608?show=full

10 Anexos


Antes que nada


Antes que nada


Antes que nada


Antes que nada


HURLEY
Antes que nada


Antes que nada


RESTAURANTE
Chorricha
Antes
que
nada




Antes
que
nada




MUNICIPALI
SANTIAGO DE

