ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA "TOULOUSE LAUTREC"

GREEN WAVE

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

AUTOR:
ZHIARA XIOMARA ORMEÑO ROMERO
(ORCID: 0009-0002-5082-5003)

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

AUTOR:
ANGIE KATHERINE GONZALEZ GONZALES
(ORCID: 0009-0005-7983-866)

Asesor
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA
(ORCID: 0000-0003-3451-8310)

Lima - Perú
2024

PROYECTO DE INNOVACION.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:439493466

Submission Date
Mar 14, 2025, 7:08 PM GMT-5

Download Date
Mar 14, 2025, 7:37 PM GMT-5

File Name
PROYECTO DE INNOVACION.pdf

File Size
16.2 MB

98 Pages

16,245 Words

86,775 Characters

6% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

4% Internet sources
1% Publications
3% 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

Green wave

El presente trabajo de innovación tiene como objetivo reducir la contaminación por residuos plásticos en la playa Agua Dulce, Chorrillos, promoviendo estrategias que minimicen su uso y fomenten hábitos responsables en los visitantes.

Con este proyecto buscamos diluir la contaminación por plásticos que afecta gravemente la vida marina y la salud humana. Los microplásticos, que son imposibles de limpiar del océano, ingresan a nuestra alimentación a través del agua y alimentos marinos. Se ha identificado que el 90% de los visitantes de la playa agua dulce consumen productos con envases de plástico, y el 72% considera que deberían prohibirse en la playa.

Este problema corresponde al ODS 14 Vida Submarina, el cual busca restaurar los ecosistemas marinos y reducir la contaminación en las playas. Con nuestra iniciativa pretendemos crear un sistema de intercambio sostenible para incentivar la recolección de plásticos, promoviendo la economía circular y el consumo responsable, para lograrlo deseamos fomentar la conciencia ambiental en la playa agua dulce ofreciendo productos sostenibles mediante un trueque ecológico. Este proyecto interactivo lo enfocaremos en los visitantes de la playa agua dulce, los usuarios serán indiscriminados, por otro lado, nuestro decisor de compra serán personas de 20 a 45 años, turistas, padres de familia, turistas y locales que tengan interés por mejorar el ambiente de la playa. Como beneficiarios, apuntamos a los pescadores de la zona, de los cuales esperamos mejorar su ambiente de trabajo, que a su vez mejorará la calidad de sus productos y así mismo su economía.

La importancia de abordar este problema no solo es el deterioro del ecosistema y la biodiversidad, sino que afecta a la economía local como la pesca y el turismo. La falta de conciencia ambiental y la escasa participación en iniciativas de limpieza agravan el problema.

Para estructurar el proyecto, se utilizó el mapa de actores, para identificar y organizar a las personas o grupos involucrados en el contexto; el mapa de insights, que permitió comprender sus percepciones y motivaciones; y el mapa del problema, para analizar causas y efectos de la contaminación. Además, el

lienzo de propuesta de valor definió los beneficios del Módulo de Trueque, asegurando su viabilidad. Finalmente, el Customer Journey Map delineó la experiencia del usuario, garantizando una implementación accesible y efectiva.

Esta investigación propone implementar un módulo de trueque físico, diseñado como una estación de intercambio sostenible. En este espacio, los visitantes recibirán recipientes ecológicos reutilizables, permitiéndoles recolectar plásticos ya sean propios o encontrados en la playa. Al finalizar su estadía, podrán intercambiar los recipientes llenos de residuos plásticos por productos ecológicos, como: bolsas de tela, juguetes o recuerdos. A los cuales llamaremos ¨Recompensas sostenibles", este sistema, además de ser un incentivo motivador, busca educar sobre el impacto positivo. A través de este sistema de trueque pretendemos fomentar la participación activa, la responsabilidad ambiental y la protección del ecosistema marino.

Para desarrollar nuestra propuesta de valor, se establecieron las siguientes hipótesis principales:

1. Si se ofrecen productos ecológicos útiles y atractivos, más personas estarán dispuestas a participar en el intercambio.
2. Los visitantes de la playa estarían dispuestos a pagar por un producto ecológico si su costo es accesible y funcional.
3. La presión social fomenta la adopción de comportamiento responsable, cambiando la percepción de que la contaminación es responsabilidad de otras entidades o involucrados.
4. La falta de cultura de limpieza y orden impacta directamente en el estado de la playa.
5. Las actividades llamativas y entretenidas aumentan el interés y la percepción en acciones ambientales.

Para validar estas hipótesis, se llevó a cabo las siguientes actividades:

1. Identificar la cantidad de personas están dispuestas a recolectar sus residuos plásticos.
2. Evaluar la disposición de las personas al proponerle recolectar sus residuos plásticos.
3. Medir la cantidad de plástico que las personas pueden recolectar en una sola visita a la playa Agua Dulce.

En la fase de prototipo e interacción, se emplearon recipientes ecológicos reutilizables, productos sostenibles de intercambio, un módulo físico y sistema de recolección. La prueba piloto sé realizó en la playa Agua Dulce - Chorrillos, Lima.

De acuerdo a las validaciones del proyecto, se arrojaron los siguientes resultados: los visitantes de la playa, consideran atractiva la estética del módulo de trueque sostenible. Asimismo, reciben información clara acerca de los beneficios del proyecto, muestran mayor disposición a participar. Además, influye la cultura de limpieza y orden de las personas. Finalmente, se comprobó que genera un efecto de presión social positiva, motiva a más personas a adoptar

hábitos responsables, cambiando la percepción de que la contaminación es responsabilidad de otras entidades.

En conclusión, 7 de cada 10 visitantes de la playa Agua Dulce - Chorrillos están dispuestos a participar en la recolección de plásticos a cambio de productos sostenibles, siempre que cuenten con una herramienta adecuada que les facilite la actividad. Además, se identificó que los productos de intercambio deben estar alineados con las necesidades del contexto, por ejemplo, bloqueadores solares, sombreros y otros artículos útiles para una visita a la playa. Esto refuerza la importancia de diseñar incentivos para maximizar la participación e impacto ambiental positivo.

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

2. Salud y bienestar social

¿Actividad económica en la que se aplicará la innovación?

16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas