ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

E. MOTION

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

AUTOR:

ALITHU DINA OJEDA PALOMINO

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

AUTOR:

CAMILA ALEXANDRA ACUÑA TRINIDAD

Asesor

DANIELA RUIZ HIDALGO
https://orcid.org/0000-0002-6872-6460

Lima - Perú
2022

P_INNOIV_E-MOTION- ALITHU OJEDA Y CAMILA ACUÑA.pdf

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

ENTREGABLES DEL 2021 AL 2024

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:474096073

Fecha de entrega
15 jul 2025, 5:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 jul 2025, 5:14 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOIV_E-MOTION- ALITHU OJEDA Y CAMILA ACUÑA.pdf

Tamaño de archivo
5.3 MB

56 Páginas

19.193 Palabras

100.813 Caracteres

10% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

10%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
4%	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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Creación de un Aplicativo “e-motion” que reduzca el impacto negativo del Medio Ambiente por parte de e - commerce del Lima Metropolitana se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Otras actividades de servicios y busca reducir el impacto negativo por parte de E-commerce, teniendo como población beneficiaria emprendedores 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. Los beneficiarios indirectos son las instituciones educativas, el ministerio de ambiente y Ongs medioambientales, quienes buscan la protección y cuidado al medio ambiente debido a la problemática encontrada.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en motivar al consumidor y emprendedor indiferente a generar conciencia ambiental, se trata de una aplicación móvil “E-Motion”, una app únicamente para emprendedores ecológicos, la cual premia tu motivación por reciclar y optar por un Ecommerce más ecológico. Esta aplicación cumple la función de generar mayor conciencia sobre la contaminación que generan los empaques y ser una plataforma de venta y envíos que generen menor impacto negativo ambiental por parte de emprendedores y ser el comienzo de un consumo responsable de parte de los consumidores.

Para la experimentación se diseñaron prototipos, donde los consumidores y emprendedores podrán formar parte de la comunidad más ecológica a través de Play Store y App Store. También podrán comprar y recibir escogiendo los empaques eco, método de delivery y contarán con beneficios exclusivos por reciclar 1kg de desechos sólidos recolectados en una semana, la cual se otorgará a la ONG: Eco Ladrillo para construir casas y a más aliados nuestros.y dirección de envío a todo Lima Metropolitana. Por último, al entregar el material reciclado, los consumidores podrán obtener descuentos exclusivos en emprendimientos seleccionados, cashback, canjear códigos de descuentos personales y mucho más. Esta app fomentará 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 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.

Se concluye que la solución propuesta logró motivar tanto al emprendedor como al consumidor a generar hábitos conscientes, la cual involucra un progreso de reducción en cuanto al impacto ambiental y se recomienda una revisión general del presupuesto para poner en marcha la propuesta. También una coordinación con las Ongs afiliadas para la recolección de los residuos. Posterior a eso, promover la nueva app “E-motion” en redes sociales para lograr obtener un gran alcance. Finalmente, esperar la aceptación del público, sus opiniones y sugerencias para futuras modificaciones.