ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ECOYUYOS

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

AUTOR:
GERALDINE CARMELITA RAMOS DELGADO
(https://orcid.org/0009-0007-9425-945X)

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

AUTOR:
GLORIA FERNANDA MAITE GARCIA AYALA
(https://orcid.org/0000-0001-7755-0594)

Asesor
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA

(https://orcid.org/0000-0003-3451-8310)

Lima - Perú
2025

1. PROYECTO DE INNOVACION-GRUPO4SINTURNITIN.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:464608409

Submission Date
Jun 4, 2025, 3:12 PM GMT-5

Download Date
Jun 4, 2025, 3:40 PM GMT-5

File Name
1. PROYECTO DE INNOVACION-GRUPO4SINTURNITIN.pdf

File Size
10.9 MB

103 Pages

13,727 Words

78,416 Characters

4% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

3% Internet sources
1% Publications
2% 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

El proyecto “EcoYuyos” busca dar solución a la falta de conciencia ambiental en los visitantes ocasionales, la cual genera altos niveles de contaminación por residuos plásticos en la playa Los Yuyos, en el distrito de Barranco, Lima. Esta problemática no solo afecta al entorno marino, sino también a la experiencia recreativa de los usuarios. La iniciativa se enmarca dentro del área estratégica de Tecnología ambiental sostenible, y se relaciona con la actividad económica de Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas, al implementarse en un espacio público turístico.

Se empleó la metodología de diseño centrado en el usuario, combinando entrevistas, observaciones de campo, arquetipos y experimentos de validación. Entre las herramientas aplicadas se encuentran: el mapa de actores, Business Model Canvas, insights, fichas de experimentación y prototipado de experiencia.

La propuesta de valor consiste en una campaña inmersiva que incorpora tachos interactivos con diseño lúdico y voz peruana, los cuales reproducen frases locales cada vez que un visitante deposita una botella plástica. Al alcanzar un mínimo de 10 botellas, el tacho emite un ticket con un beneficio inmediato, como descuentos en sillas o sombrillas. De este modo, se busca transformar una acción ecológica en una experiencia divertida y recompensada, sin necesidad de entregar bolsas adicionales.

Se validaron dos hipótesis clave: (1) que los visitantes sí participarán si el beneficio es inmediato y el proceso sencillo, y (2) que los vendedores de servicios estarían dispuestos a colaborar si obtienen visibilidad y no se compromete su ganancia. A través de entrevistas y presentaciones virtuales se demostró interés por parte de ambos actores, aunque se identificaron limitaciones como la necesidad de permisos municipales y la cantidad limitada de productos a ofrecer como recompensa.

Los resultados mostraron que más del 60% de los visitantes estarían dispuestos a participar en este sistema si se mantiene simple, dinámico y con recompensas tangibles. Cómo siguientes pasos se plantea mejorar el prototipo del tacho, automatizar la emisión de tickets, formalizar alianzas con la municipalidad y negocios locales, y escalar la campaña a otras playas de la Costa Verde.