ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

MAREAH, LA OLA
DEL CAMBIO EMPIEZA CONTIGO

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

AUTORES:

SCARLETE KATTY ALCANTARA CHAÑA
https://orcid.org/0009-0006-8267-4827

BRENDA CABALLERO VILLAFUERTE
https://orcid.org/0009-0004-3245-7002

Asesor:

MANUEL JESÚS SAMANEZ OBESO

https://orcid.org/0009-0003-3622-5711

Lima - Perú

2025

ALCANTARA CHA%C3%91A SCARLETE KATTY 2018133896 - CABALLERO VILLAFUERTE BRENDA 091I40053 .pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:443674244

Submission Date
Mar 28, 2025, 6:17 PM GMT-5

Download Date
Mar 28, 2025, 6:49 PM GMT-5

File Name
ALCANTARA CHAÑA SCARLETE KATTY 2018133896 - CABALLERO VILLAFUERTE BRENDA 091I40053 .pdf

File Size
14.3 MB

130 Pages

27,227 Words

155,352 Characters

7% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

5% Internet sources
1% Publications
4% 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 se encuentra dentro del área estratégica de Tecnología Ambiental Sostenible y la actividad económica de Enseñanza, con el objetivo de abordar la grave contaminación en la playa Agua Dulce, ubicada en el distrito de Chorrillos, Lima. Esta problemática se debe, en gran medida, a la desinformación y la falta de compromiso por parte de los visitantes, especialmente adolescentes.

Para el diseño, prueba y validación de la propuesta, se utilizó la metodología *Toulouse Thinking*, que combina un enfoque centrado en el usuario con el aprendizaje a través de la experimentación. Se aplicaron herramientas como el Mapa del Problema, talleres generativos, encuestas de percepción, prototipado iterativo, propuesta de valor, modelo de negocio y experimentaciones. Estas ayudan a estructurar una solución innovadora alineada con las necesidades y expectativas del público objetivo, asegurando su viabilidad y efectividad.

La propuesta consiste en *Mareah*, una plataforma digital interactiva diseñada para promover la educación ambiental sobre la correcta clasificación de residuos en la playa mediante un sistema de incentivos basado en la gamificación. A través de esta plataforma, los usuarios registran sus acciones ambientales y acumulan puntos que pueden canjear por descuentos en productos y servicios ofrecidos por comerciantes locales. Asimismo, la plataforma impulsa la economía circular mediante la colaboración con aliados estratégicos y cuenta con un módulo interactivo presencial en la playa.

Este espacio facilita la interacción directa con los visitantes, quienes pueden participar en actividades educativas, juegos, activaciones y recibir recompensas, promoviendo así su compromiso con el cuidado del entorno. Para evaluar la viabilidad y efectividad de la propuesta, se llevaron a cabo pruebas piloto en la playa, analizando la interacción de los usuarios con los incentivos digitales y su disposición a participar en el programa de recompensas.

Asimismo, se llegó a la conclusión que la visibilidad y la materialización de las recompensas incrementan la motivación de los participantes. Por otro lado, los

comerciantes expresaron su interés en unirse al programa, ya que les brinda la oportunidad de diferenciarse como negocios responsables y atraer a más clientes.

Los resultados indican que la gamificación y los incentivos son estrategias eficaces para modificar el comportamiento ambiental de los visitantes de la playa. A mediano plazo, se proyecta expandir la plataforma a otras playas de Lima, fortalecer las alianzas con empresas recicladoras y la mejora continua de la experiencia del usuario a través del desarrollo y actualización de la plataforma digital.