ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

ECO PLAY

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

AUTOR:

BRIGHITE ALLYSON ALVAREZ BOHORQUEZ

https://orcid.org/0009-0008-2580-5901

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

AUTOR:

CAMELIA DE JESÚS TORRES SAAVEDRA

https://orcid.org/0009-0006-2400-7217

Asesor

JUAN PABLO ARENAS VARGAS

https://orcid.org/0009-0006-3325-3938

Lima - Perú

2025

ppt proceso FINAL.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:464850362

Submission Date
Jun 5, 2025, 3:24 PM GMT-5

Download Date
Jun 5, 2025, 5:29 PM GMT-5

File Name
ppt proceso FINAL.pdf

File Size
15.1 MB

192 Pages

20,104 Words

106,278 Characters

3% 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

Durante la temporada de verano, la playa Agua Dulce, en el distrito de Chorrillos, recibe a miles de personas por día. Aunque este espacio representa un importante punto de encuentro familiar, turístico y deportivo, también es escenario de una problemática ambiental persistente: la acumulación de residuos sólidos, especialmente plásticos, que terminan contaminando tanto la arena como el mar. Frente a esta realidad, surge EcoPlay, un proyecto de innovación que propone una forma distinta de abordar el problema: no desde la prohibición ni la advertencia, sino desde la motivación y la participación.

EcoPlay se sitúa dentro del área estratégica de sostenibilidad y plantea una oportunidad clara: aprovechar el interés creciente de los ciudadanos por participar en iniciativas responsables, incorporando herramientas digitales, recompensas inmediatas y una experiencia amigable para fomentar el cambio de hábitos. El público objetivo está conformado por jóvenes y adultos entre los 18 y 50 años, especialmente de los sectores socioeconómicos B y C, quienes asisten de forma recurrente a esta playa. Además, se busca involucrar de forma indirecta a comerciantes, marcas auspiciadoras, la municipalidad y organizaciones ambientales, generando una red de actores que puedan sostener el impacto del proyecto a mediano y largo plazo.

El proceso se desarrolló siguiendo un enfoque centrado en el usuario. Se aplicaron entrevistas en campo, observación participativa y encuestas para identificar motivaciones reales y barreras de comportamiento. La fase de ideación se enriqueció con el uso de herramientas como mapas de empatía, arquetipos y pruebas de experiencia simulada. Se diseñó un sistema que conecta la acción de desechar residuos correctamente con una recompensa tangible: el usuario escanea un código QR luego de usar un contenedor soterrado inteligente, acumula puntos y puede canjearlos por descuentos o productos en negocios cercanos. Para facilitar el acceso, se instalaron torres de Wi-Fi que permiten usar la app sin consumo de datos móviles.

Durante la fase de validación, se realizaron dos jornadas de prueba con público real en la playa. Se registraron interacciones simuladas con la app, se observaron los tiempos de respuesta, la comprensión del sistema y el interés en repetir la experiencia. Los resultados fueron contundentes: más del 80 % de los participantes entendió la dinámica sin ayuda y el 74 % dijo sentirse más motivado a cuidar la playa gracias al sistema de recompensas. Se confirmó también que el contenido visual tiene un impacto emocional importante, incluso mayor que la recompensa material en algunos casos.

Como hallazgos clave, se identificó que muchos usuarios están dispuestos a modificar su comportamiento si la solución es sencilla, visualmente atractiva y les brinda reconocimiento. También se evidenció que integrar actores locales, como bodegueros y marcas veraniegas, aumenta la percepción de valor del sistema. A partir de estos aprendizajes, se ajustaron la mecánica del canje, el diseño de la interfaz y la propuesta comunicacional general.

En conclusión, EcoPlay demostró ser una propuesta viable, escalable y con gran potencial de impacto ambiental y social. El principal hallazgo del proceso es que las personas están dispuestas a cuidar los espacios públicos si se sienten parte de una experiencia significativa, bien comunicada y visualmente atractiva. Los próximos pasos del proyecto incluyen el desarrollo de la versión final de la app, la instalación de los primeros contenedores con sensores y la implementación del sistema de recompensas en colaboración con marcas aliadas. También se plantea expandir el modelo a otras playas del litoral limeño y establecer un sistema de monitoreo en tiempo real para medir la reducción de residuos y la participación ciudadana. EcoPlay no solo propone una solución, propone una nueva forma de convivir con nuestro entorno.

Área estratégica de desarrollo prioritario: Tecnología ambiental sostenible

Actividad económica en la que se aplicará la innovación: Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas