ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

GREENPOINTS

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

AUTOR:
VALERIA AZUCENA PAREDES CERMEÑO
https://orcid.org/0009-0001-5473-0119

Asesor
FABIO ERNESTO ARIZA VELASCO
https://orcid.org/0000-0002-9358-8530

Lima - Perú
2024

Entrega Turnitin 1 G1.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:458316097

Submission Date
May 12, 2025, 11:19 PM GMT+2

Download Date
May 13, 2025, 4:06 AM GMT+2

File Name
Entrega Turnitin 1 G1.pdf

File Size
2.1 MB

64 Pages

13,021 Words

70,672 Characters

0% detected as AI

Percentage indicates the amount of qualifying text within the submission that was likely generated using AI.

Caution: Review required.

It is essential to understand the limitations of AI detection before making decisions about a student's work. We encourage you to learn more about Turnitin's AI detection capabilities before using the tool.

Disclaimer
Our AI writing assessment is designed to help educators identify text that might be prepared by a generative AI tool. Our AI writing assessment may not always be accurate (it may misidentify writing that is likely human generated as AI generated and likely AI generated as human generated) so it should not be used as the sole basis for adverse actions against a student. It takes further scrutiny and human judgment in conjunction with an organization's application of its specific academic policies to determine whether any academic misconduct has occurred.

Frequently Asked Questions

How should I interpret Turnitin's AI writing percentage and false positives?
The percentage shown in the AI writing report is the amount of qualifying text within the submission that Turnitin's AI writing detection model determines was likely AI-generated text from a large-language model.



False positives (incorrectly flagging human-written text as AI-generated) are a possibility in AI models.

AI detection scores under 20%, which we do not surface in reports, have a higher likelihood of false positives. To reduce the likelihood of misinterpretation, no score or highlights are attributed and are indicated with an asterisk in the report (*%).

The AI writing percentage should not be the sole basis to determine whether misconduct has occurred. The reviewer/instructor should use the percentage as a means to start a formative conversation with their student and/or use it to examine the submitted assignment in accordance with their school's policies.

What does 'qualifying text' mean?
Our model only processes qualifying text in the form of long-form writing. Long-form writing means individual sentences contained in paragraphs that make up a longer piece of written work, such as an essay, a dissertation, or an article, etc. Qualifying text that has been determined to be likely AI-generated will be highlighted in cyan in the submission.

Non-qualifying text, such as bullet points, annotated bibliographies, etc., will not be processed and can create disparity between the submission highlights and the percentage shown.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

Greenpoints nace como consecuencia de la contaminación del río Rímac, en particular en la zona de Barrios Altos, puente Balta. Esta zona muestra gran cantidad de residuos sólidos acumulados en el río y sus alrededores, y muchos de ellos generados por las propias familias aledañas al río y vendedores ambulantes ubicados en el puente. Es por ello la importancia de este proyecto, porque no solo se busca reducir los residuos en el río, sino también motivar a generar un cambio en el comportamiento de los residentes y usuarios del entorno.

El proyecto surge del Objetivo de Desarrollo Sostenible 15.1, centrado en la preservación de ecosistemas terrestres y de agua dulce. Asimismo se alinea con el área estratégica de desarrollo prioritario denominado Tecnología ambiental sostenible y se aplica dentro de otras actividades de servicio ya que combina soluciones tecnológicas con intervención social, educativa y ambiental en espacios urbanos.

La metodología aplicada es Toulouse Thinking, ya que mediante sus fases de investigar, idear, desarrollar y transferir hemos podido realizar una propuesta creativa, real y adaptada al contexto. Durante este proceso, se aplicaron diferentes herramientas como Diario de observaciones, Entrevistas, Mapa de actores, Arquetipos de usuarios, Mapa del problema, Lienzo de ideas conectadas y priorizadas, Lienzo de Propuesta de Valor, Customer Journey Map y el Business Model Canvas.

La propuesta consiste en la implementación de módulos de reciclaje en puntos estratégicos cercanos al río, que permitan a las personas arrojar sus residuos adecuadamente y así acumular puntos que puedan canjear por recompensas como descuentos, promociones o productos de marcas aliadas. Los usuarios podrán hacer seguimiento de sus puntos y del impacto ambiental generado en tiempo real a través de una plataforma web, donde también les mostrará su historial de reciclaje y recompensas.

Durante el proceso de desarrollo del proyecto, se formularon varias hipótesis. Lo cual, dos de las principales fue si las recompensas podrían generar un cambio en los hábitos de reciclaje de las personas y si la propuesta sería capaz de atraer aliados que permitan generar un modelo de negocio factible y escalable.

Estas hipótesis se observaron y analizaron a través de diferentes actividades como recorridos en campo, talleres generativos presenciales y virtuales, reuniones para firmar cartas con los aliados presenciales y virtuales, pruebas de interacción con prototipos y recompensas por reciclar. Estas interacciones sirvieron para validar la propuesta de valor y el modelo de negocio, lo cual nos permitió ajustar aspectos funcionales del proyecto.

Los resultados de validación fueron positivos porque se evidenció que muchas personas estarían dispuestas a participar activamente si reciben recompensas de su agrado. La validación de la propuesta fue alta por los comerciantes de la zona y los vecinos que participaron en las pruebas y la validación del modelo de negocio por las diferentes marcas que se unieron como aliados clave. Además se identificaron métricas clave como el promedio de personas con botellas que se acercaban a participar y el promedio de aliados que aceptaban participar en el sistema de recompensas.

En conclusión, el proyecto Greenpoints demuestra que es posible unificar la tecnología y educación ambiental con recompensas llamativas para promover el reciclaje en zonas vulnerables. Y el principal hallazgo fue validar que un sistema de recompensas simple y beneficioso para el usuario, puede cambiar la forma de actuar en el entorno. Como próximos pasos, se plantea desarrollar el modelo escalable, buscando otras alianzas y hacia otros distritos que presenten condiciones similares.