ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

"ECOFIVE"

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

AUTOR:

DANIEL ALESSANDRO REA ABANTO

https://orcid.org/0009-0006-7686-3728

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

XIOMARA AIXA TRIVEÑO BAHAMONDE

https://orcid.org/0000-0001-7865-1717

Asesor

LUIS ENRIQUE ORMEÑO PALOMINO

https://orcid.org/0009-0004-1809-0902

Lima - Perú
2025

ECOFIVE - R %2B PPT.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:470314586

Submission Date
Jun 27, 2025, 10:46 PM GMT-5

Download Date
Jun 27, 2025, 11:17 PM GMT-5

File Name
ECOFIVE - R + PPT.pdf

File Size
4.5 MB

109 Pages

22,371 Words

121,971 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.

RESUMEN PROYECTO DE INNOVACIÓN

Dentro de una ciudad caótica como Lima, la contaminación ambiental no es un tema nuevo dentro de los ciudadanos. Es una problemática que siempre ha estado presente, y que abunda dentro del famoso Emporio Comercial Gamarra, lugar conocido por la variedad de prendas y productos a precios accesibles, también por ser un punto de fabricación textil y lugar de emprendimientos pequeños.

Problemática

Si bien la problemática de la contaminación es algo notable al contacto con Gamarra, el motivo y la razón es algo más interno. Según el INEI, en su análisis sobre el emporio de Gamarra en el 2024, los negocios de los emprendedores generaron el 70% de la basura total dentro de todo Gamarra, produciendo al año más de 500,000 toneladas de basura (solo nos referimos a Gamarra) y que termina en las calles del distrito y de las zonas aledañas, generando más basura y desagrado para los clientes que visitan a diario el emporio comercial. Esta acción informal de botar la basura en la calle, se ha visto por décadas dentro del distrito y especialmente en Gamarra, y que aún no se ha sabido controlar hasta la actualidad. Según los usuarios empresarios, no hay una forma o programa que les instruya en cómo botar sus desechos de los negocios que manejan, por lo cual optan por la acción más fácil e informal que es llevarlo a las calles a diferencia del recojo típico de basura que no llega a ser eficiente y que proviene de la municipalidad.
Nuestra propuesta va dirigida hacia este grupo de emprendedores, buscando incentivar, premiar y reconocer la labor de colecta de desechos y disminuyendo la informalidad que azota el Emporio Comercial.

Metodología

La metodología que utilizamos es el Toulouse Thinking, que a través de sus 4 fases: investigar, idear, desarrollar y transferir, nos permitió crear esta solución para la reducción de la informalidad de desechos. Dentro de las herramientas que posee esta metodología utilizamos algunas que nos ayudarían en nuestro proyecto como:

- Mapa de actores: identificar los participantes principales, directos e indirectos, que afectan o actúan en nuestra problemática de desechos. También nos sirve para observar los puntos de vista de los usuarios y empatizar con su realidad y su necesidad.
- Arquetipos e insights: Creamos 4 arquetipos; El emprendedor de ropa, vendedora de ropa para niños, cliente de polos y comprador mayorista, siendo el emprendedor el arquetipo principal el cual se creó en torno a las entrevistas, información recolectada y encuestas sobre la problemática. Esta herramienta nos ayudó en la creación de una propuesta de solución para las características de este arquetipo y cuáles eran sus pensamientos ante la problemática.
- Árbol del problema: Nos ayudó a ver todas las dolencias que habían en la problemática y a priorizar cuál era la principal de todas siendo la “Falta de conciencia sobre el cuidado del ambiente” la principal.
- Lienzo Propuesta de Valor: Se utilizó para crear una solución dirigida a los dolores (dificultades ante la problemática del usuario) del arquetipo a través de

nuestras carreras, siendo la propuesta de la aplicación móvil un incentivo que recompense a los emprendedores que realicen una correcta colecta de sus desechos.
- Customer Journey map: muestra el recorrido que realiza el usuario (emprendedor de Gamarra) con nuestra solución, cómo interactúa y los pensamientos que tiene mientras lo usa.
- Business model Canva: el aterrizaje de nuestra propuesta y los pasos que haremos para realizar esta aplicación que disminuye la informalidad de desechos.

Propuesta de Valor

Nuestra propuesta de valor es una aplicación móvil (ECOFIVE) que incentiva a la correcta recolección de desechos de los negocios de emprendedores en Gamarra y con el uso de tachos inteligentes, medir su progreso y recompensarlos por el buen tratamiento de sus desechos.

Dentro de las características de la aplicación contará con un registro de negocios y ubicación de estas mismas, con registro de RUC, junto con comprobación de existencia de este negocio. Dentro de la aplicación se verá la barra de progreso del reto de desechos, al igual que las notificaciones sobre el progreso que uno lleva realizando durante los días de trabajo. También se notificará cuando uno gane recompensas y que es lo que ganó. Para contar cuánta basura recogen los negocios, se utilizarán contenedores inteligentes ubicados dentro de las galerías. A través del uso de beacons (dispositivo bluetooth), se notificará el progreso de cómo los usuarios progresan en sus retos de desechos y se identificará quien realizó el bote de basura correcto y cuánto avanzó en su reto con los beacons.

Mecánica del servicio

La aplicación funciona como una herramienta digital diseñada para ordenar y transformar los hábitos de los comerciantes del Emporio Gamarra en torno a la gestión de residuos. A través de un registro sencillo, los usuarios acceden a módulos de capacitación ambiental, reciben alertas sobre horarios de recolección y pueden registrar la cantidad y tipo de residuos que entregan. Los puntos se acumulan puntos por cada kilogramo de basura que se deje.

Estos puntos pueden ser canjeados por beneficios reales, como descuentos en tiendas aliadas o visibilidad en la plataforma. Además, la app lanza retos semanales gamificados para incentivar la participación y fomentar la competencia saludable entre galerías y comerciantes. Así, se combina educación, tecnología y recompensas para generar cambios reales en el comportamiento de los usuarios.

La aplicación debe funcionar junto con los tachos inteligentes, estos serán colocados 1 por galería de manera gratuita. Si la galería necesita más contenedores se procederá a vender tachos extras según el tipo de residuo que decidan.

Aspectos relevantes

La propuesta destaca por su enfoque social y ambiental, ya que busca reducir la informalidad y contaminación en Gamarra mediante el uso de tecnología accesible. Al centrarse en emprendedores con baja familiaridad digital, ofrece un modelo educativo sencillo, acompañado de incentivos tangibles que estimulan la participación constante y responsable. A su vez, promueve una mejora en el entorno urbano, haciendo del emporio un espacio seguro y atractivo para comerciantes y compradores.

Su carácter colaborativo e innovador permite que se integren actores clave como la municipalidad distrital, ONGs o empresas privadas. En una solución escalable que puede replicarse en otros núcleos comerciales del país, además de la recolección de datos en tiempo real, facilita la toma de decisiones, el diseño de políticas públicas y el monitoreo del impacto ambiental, convirtiéndose en una herramienta útil para la gestión urbana sostenible.

Hipótesis

La baja familiaridad con la tecnología moderna limita el acceso efectivo de los emprendedores a herramientas digitales que podrían mejorar la gestión y sostenibilidad de sus negocios en el Emporio Gamarra. Para validar esta hipótesis, se realizaron testeos digitales mediante un taller virtual, en el cual se presentó un prototipo de la aplicación. La propuesta fue bien recibida por los participantes, quienes mostraron reacciones positivas.

Durante estas interacciones, se evaluó la comprensión del menú, la claridad de los íconos y la disposición de los usuarios a participar en capacitaciones breves ofrecidas dentro de la misma plataforma. Los resultados permitieron identificar oportunidades de mejora y confirmar el interés en soluciones digitales accesibles y funcionales.

Resultados

Nuestro reto de innovación fue desarrollado con los emprendedores a través de 3 talleres generativos, donde se conoció los comportamientos e interacciones frente a nuestra propuesta de valor.

Los 3 talleres se realizaron con un aforo total de entre 15 a 20 emprendedores con edades de entre los 40 y 60 años. Nuestros temas fueron los siguientes:

- Primer taller: La contaminación dentro del Emporio Comercial Gamarra y sus consecuencias a largo plazo.
- Segundo taller: El primer acercamiento de la aplicación y opiniones de los emprendedores
- Tercer taller: Prototipo interactivo y encuesta final sobre la aplicación

Los beneficios que recibieron al conocer la aplicación fue la organización que había con respecto al desecho de basura. La aplicación se sentía amigable y fácil de usar al momento del reciclaje con un porcentaje del 90% de los encuestados que lograron comprender la aplicación en su totalidad.

Nuestras métricas de ventas, es crear un plan dentro del aplicativo Freemium y Premium, donde cada uno contará con diferentes beneficios para el negocio del emprendedor.

Por último, uno de los hallazgos más importantes fue la necesidad de brindar un enfoque práctico y visual a nuestra propuesta de valor para que los emprendedores puedan entender todas las funciones y herramientas que la aplicación les daba, acompañado del beneficio para sus negocios que incentivaría a poder luchar contra esta informalidad de desechos.

Conclusiones

En nuestro proceso de validación, descubrimos que con la ayuda de la tecnología podemos crear una herramienta, que nos ayude a gestionar los residuos de Gamarra, acompañado de un proceso educativo, beneficios,una interfaz amigable y de fácil uso, donde los emprendedores pueden adaptarse a esta aplicación, con varias capacitaciones, demostrando el interés de aprender para poder usar la app, con la finalidad de participar activamente a los beneficios que están alineados a sus necesidades. Con respecto al futuro de la propuesta, observamos el Emporio Comercial Gamarra mucho más limpio y ordenado, donde la presencia de esta aplicación y sus beneficios se ven realizados.