ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

PUNTO LIMPIO GAMARRA

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

AUTOR:
BLANCA MILAGROS LLERENA PEZO
(https://orcid.org/0000-0002-6099-038X)

Asesor:
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA
(https://orcid.org/0000-0003-3451-8310)

Lima - Perú
2025

TURNITIN 2 PPT PUNTO LIMPIO GAMARRA.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:459945366

Submission Date
May 17, 2025, 1:19 AM GMT-5

Download Date
May 17, 2025, 1:35 AM GMT-5

File Name
TURNITIN 2 PPT PUNTO LIMPIO GAMARRA.pdf

File Size
5.2 MB

99 Pages

10,881 Words

59,400 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

2% Internet sources
0% Publications
1% 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 de innovación Punto Limpio Gamarra se desarrolla en el contexto urbano y comercial de la estación Gamarra del tren eléctrico, ubicada en el distrito de La Victoria, Lima. Esta zona de alto tránsito genera entre 2 y 6 toneladas de residuos sólidos diariamente, afectando no solo la imagen del emporio comercial, sino también la salud y calidad de vida de comerciantes, trabajadores informales, transeúntes y usuarios del transporte público. La propuesta se enmarca dentro del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 15, específicamente en su meta 15.3, que busca combatir la degradación de los suelos y restaurar los espacios deteriorados.

Para abordar el problema, se aplicó la metodología de innovación creativa basada en el modelo Toulouse Thinking, que permitió centrar el proceso en las necesidades reales del usuario. Se realizaron investigaciones de campo, observación participativa y entrevistas a distintos actores del entorno de Gamarra. A partir de ello, se definieron arquetipos y se profundizó en el customer journey para entender la relación de los usuarios con el problema de la basura. Estos hallazgos sirvieron de base para construir la propuesta de valor, el Modelo Canvas y las estrategias de validación.

La propuesta de innovación consiste en el diseño e implementación de un sistema interactivo de concientización, mediante pantallas LED ubicadas en la estación. Estas pantallas mostrarán imágenes impactantes de comportamientos reales relacionados con el arrojo de basura, promoviendo la reflexión a través del “efecto espejo”. Además, incluirán un código QR que redirigirá a una página web educativa donde los usuarios podrán acceder a contenido relevante sobre el impacto de los residuos sólidos, testimonios de comerciantes, consejos prácticos de limpieza y modelados 3D de cómo se vería la estación si estuviera limpia.

El diseño de la identidad visual del proyecto apuesta por una estética de colores naturales y materiales reciclados, buscando generar una conexión emocional y una percepción positiva del

cambio. Se utilizó el principio del comportamiento social observado como eje conceptual: “Mientras nadie te mire, todo está bien. Pero si alguien te observa, actuarías distinto”.

Durante el proceso de validación se diseñaron experimentos digitales y audiovisuales, incluyendo una página web que recibió 79 visitas (el 81% desde dispositivos móviles) con un tiempo promedio de navegación de 10 minutos, y reels difundidos en Instagram y TikTok, donde el 94.6% del tráfico provino del algoritmo de descubrimiento (“For You Page”), lo que evidencia el potencial de viralidad e interés del público. Los comentarios fueron positivos y reforzaron la relevancia del problema abordado.

El modelo de negocio del proyecto contempla un enfoque sostenible bajo un esquema tipo Robin Hood: empresas grandes como Gloria pagarían por publicitarse en las pantallas LED, mientras que se ofrecería un costo reducido a negocios locales interesados en apoyar la causa. Los ingresos también provendrían de alianzas con la Municipalidad de La Victoria y patrocinadores privados. Los recursos se destinarán a la producción continua de contenido, mantenimiento del sistema y mejoras tecnológicas. Con una inversión inicial de S/ 6819.5, se estima una recuperación en tres meses gracias a ingresos mensuales proyectados de S/ 5200 y gastos de S/ 2242.5, lo que valida la viabilidad del proyecto.

En conclusión, Punto Limpio Gamarra representa una solución innovadora, sostenible y escalable que busca cambiar el comportamiento ciudadano en torno al manejo de residuos desde un enfoque participativo, educativo y visualmente impactante. Si bien el proyecto no garantiza un cambio inmediato de hábitos profundos, sí constituye un primer paso hacia la creación de una cultura de limpieza colectiva. Se recomienda, a futuro, establecer convenios con autoridades locales y medios de comunicación para ampliar el alcance del mensaje y escalar la propuesta a otras estaciones o espacios públicos similares.