ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

ECO-TALLERES ALUNA

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

Autor:
ESTEFANY YOHANA PAREDES SANTOS
(https://orcid.org/0000-0002-9031-4526)

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

Autor:
VALERIA SYLVANA AYALA RIVERA
(https://orcid.org/0009-0009-6438-7009)

Asesor
ESTEPHANNIA HERRERA ESQUIVEL
(https://orcid.org/0009-0001-0835-9806)

Lima - Perú
2025

PPT PROCESO_merged.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:485558196

Submission Date
Aug 21, 2025, 8:48 PM GMT-5

Download Date
Aug 21, 2025, 9:21 PM GMT-5

File Name
PPT PROCESO_merged.pdf

File Size
56.7 MB

89 Pages

24,674 Words

141,111 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

6% Internet sources
1% Publications
3% 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

El presente proyecto de innovación lleva por nombre “Eco-talleres Aluna” y busca combatir la contaminación hídrica e inadecuada gestión de residuos sólidos en el río Lurín, Lima-Perú. El proyecto se encuentra dentro del área estratégica de desarrollo prioritario tecnología ambiental sostenible y dentro de la actividad económica enseñanza. Los eco-talleres Aluna buscan aprovechar la oportunidad existente en la falta de educación sobre la importancia del reciclaje y su impacto en la reducción de la contaminación.

Dentro de los principales beneficiarios del proyecto se encuentran la comunidad ribereña, las familias locales y la población estudiantil juvenil. No obstante, el enfoque del público objetivo abarca jóvenes estudiantes o residentes de zonas aledañas al río Lurín entre 18 a 35 años, interesados en el cambio ambienta y la contribución al mismo.

La importancia del abordar el problema descrito anteriormente radica en que la contaminación del río afecta no solo la salud ambiental del Valle Lurín, el cual es considerado como el último pulmón verde de Lima, sino también la de los habitantes de Lurín ya que muchos utilizan los recursos hídricos contaminados del río para sus actividades cotidianas debido a la falta de acceso a un sistema de agua potable y otros recursos básicos. A su vez, esta situación repercute directamente a la contaminación de las playas que se encuentran dentro del litoral limeño.

Para la realización del proyecto se implementó una metodología cualitativa y participativa, incorporando dinámicas grupales a través de la realización de los talleres con un pequeño fragmento del público objetivo obteniendo respuestas, reacciones y retroalimentaciones reales a la propuesta, y cuantitativa a través de las diversas encuestas y entrevistas realizadas en la etapa de investigación y en la etapa final de validación para fortalecer los resultados encontrados en la implementación de los talleres.

A lo largo de todo el proceso del proyecto de innovación se utilizaron diversas herramientas. En la primera etapa de investigación se utilizaron las siguientes: entrevistas (virtuales y presenciales), encuestas (Google Forms), diarios de campo u observaciones, investigación de escritorio y DPESTA, compilación, organización e interpretación de datos, mapa de actores, arquetipos e insights, mapa del problema y el brief de diseño. Para la segunda etapa, de ideación, se utilizó el lienzo de propuesta de valor a nivel conceptual y concreto, el lienzo de ideas conectadas, el lienzo de ideas priorizadas y el customer journey map. Finalmente, para la etapa de validación se formularon las preguntas e hipótesis las cuales se colocaron en la matriz de priorización de hipótesis, la ficha de experimentos se utilizó al momento de la realización de los talleres, para luego realizar el lienzo modelo negocio (canvas) y el presupuesto y plan financiero con el lienzo de gastos e ingresos.

La propuesta de valor se centra en ofrecer talleres vivenciales accesibles que transforman la basura en objetos útiles y comercializables, fomentando la conciencia ambiental y el empoderamiento comunitario. Los talleres cuentan con diversos enfoques y son accesibles debido a su cómodo precio y a las diferentes formas de pago disponibles, como la participación en las jornadas de limpieza del río y la segregación o donación de material reciclado. A su vez, las capacitaciones de los talleres y la información brindada también se ofrecen como guías virtuales sobre prácticas sostenibles a diversas instituciones educativas o empresas.

Se tienen las siguientes características principales características físicas y digitales del producto y servicio planteado:

- Eco-talleres: son sesiones vivenciales son sesiones realizadas con dinámicas grupales, actividades prácticas y contacto directo con la problemática ambiental.

- Se trabaja a base de los materiales reciclados recolectados en las jornadas ambientales y otras fuentes urbanas (donaciones o recolecciones voluntarias), para ser convertidos en productos útiles en 4 categorías: mobiliario, manualidades, indumentaria y jardinería ecológica.
- Los productos finales de los talleres son comercializados a precios módicos.
- El desarrollo de los talleres es documentado y convertido a guías digitales que se ofrecen a instituciones educativas y empresas como programas educativos ambientales.

La mecánica del servicio se basa en una economía circular en donde la participación en las jornadas ambientales brinda acceso a los eco-talleres en donde se transforman los residuos recolectados en nuevos productos para su comercialización. Las guías educativas creadas en base a la experiencia vivencial y práctica de los talleres se ofrecen a instituciones educativas y empresas que pueden optar por brindar algún recurso o apoyo que permita el continuo desarrollo y crecimiento de los talleres o por un pago directo (se incluye la opción de capacitaciones privadas o personalizadas de prácticas ambientales sostenibles).

Se considera relevante para el crecimiento del proyecto que con la correcta estrategia de comunicación en redes sociales el proyecto es altamente escalable y aplicable a diversos contextos alrededor de Perú.

Dentro de las principales hipótesis desarrolladas se planteó que los productos reciclados finales se venderán con facilidad si es que estos tienen diversas funcionalidades y un precio accesible, que las personas convocadas para el desarrollo beta de los talleres mostrarán un alto nivel de interés y participarán con una comunicación adecuada, que los eco-talleres vivenciales tendrán un impacto positivo en la cultura del reciclaje en la comunidad de Lurín, que el sistema de trueque facilitará la convocatoria de los

participantes y que las familias de los participantes aprenderán sobre recolección y segregación de residuos.

Para la comprobación o validación de las hipótesis se desarrollaron talleres colaborativos donde se recolectaron diversas retroalimentaciones que permitieron la iteración de la propuesta de valor. De la misma manera se generaron sesiones beta de los eco-talleres con usuarios que se encontraban dentro del público objetivo. Por último, se hizo un testeo cuantitativo de la propuesta final en donde se incluyó una descripción y guía detallada de cómo se desarrollarían los talleres.

Los resultados mostraron que los participantes adquirieron conocimientos valiosos sobre el reciclaje y su relación e importancia directa con el cuidado del río Lurín. La mayoría demostró interés en replicar lo aprendido en su hogar o comunidad. Se considera que el diseño y ejecución de los eco-talleres vivenciales, la sensibilización de la comunidad, la vinculación directa con la problemática local y el fortalecimiento de capacidades comunitarias fueros las partes del reto de innovación que se lograron cumplir. Sin embargo, debido a conflictos horarios el proyecto no logró alcanzar a la cantidad de usuarios proyectados, lo cual nos muestra que para lograrlo la comunicación debe de ser mejorada e impulsada, y que se debe de tener un mayor rango de horarios para la ejecución de los talleres.

Se determinó que para el continuo crecimiento del proyecto se necesitan alianzas con diversas empresas con RSE ambiental, instituciones educativas e instituciones gubernamentales y que se debe de incluir un sistema de seguimiento post-taller para ayudar a los usuarios a replicar las prácticas aprendidas.

Se concluyó que el proyecto es viable y altamente escalable. La viabilidad del proyecto se basa en la economía circular sobre el cual el mismo ha sido construido y desarrollado y la escalabilidad se sustenta en la oportunidad de replicar el mismo sistema en múltiples

contextos dentro del país lo cual generaría un alto impacto en el cuidado del medio ambiente y sus recursos. Se incluye dentro de los principales hallazgos que los usuarios tienen mucha predisposición a implementar prácticas ambientales sostenibles en su día a día, sin embargo, no encuentran la guía correcta o un punto de inicio claro. A su vez de halló que no es necesario un proyecto colosal o una constante intervención de las autoridades para lograr un cambio o impacto positivo en la comunidad y el cuidado del río Lurín.