ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

ECO HÁBITO

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

Autor:

SOPHIA BEATRIZ SOLIS ANCHIRAICO

https://orcid.org/0000-0003-4900-8604

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

Autor:

VIERI CRISTINA PEÑAHERRERA ULLOA

https://orcid.org/0009-0007-5366-2808

Asesor:

JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS

https://orcid.org/0000-0002-1350-0405

Lima - Perú

2025

SOPHIA BEATRIZ SOLI%CC%81S ANCHIRAICO 2021161102- VIERI CRISTINA PEN%CC%83AHERRERA ULLOA 2021158825....

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:487700355

Submission Date
Aug 27, 2025, 7:28 PM GMT-5

Download Date
Aug 27, 2025, 7:36 PM GMT-5

File Name
SOPHIA BEATRIZ SOLIS ANCHIRAICO 2021161102- VIERI CRISTINA PEÑAHERRERA ULLOA 2021158....pdf

File Size
5.5 MB

148 Pages

30,864 Words

172,035 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

Eco Hábito es un proyecto que tiene como objetivo principal el reducir la contaminación por residuos sólidos, (plásticos, latas y vidrios, etc) promoviendo los hábitos responsables para obtener un entorno más limpio y saludable tanto para los visitantes como para el ecosistema marino costero ubicado específicamente en la playa 'Las Cascadas', Barranco, Lima, Perú.

El proyecto abarca el área estratégica de desarrollo y trabajo denominado como Tecnología Ambiental Sostenible, respondiendo también a la actividad económica de servicios. Este mismo estará enfocado en bañistas y visitantes frecuentes u ocasionales de la playa en especial a aquellos que, por falta de hábitos de cuidado ambiental, arrojan residuos a las playas, afectando e incrementando directamente el deterioro del entorno, la experiencia recreativa, la calidad y percepción del espacio público.

Se considera primordial abordar esta problemática ya que el deterioro ambiental es cada día más notable y crítico gracias a la mala gestión de residuos sólidos en la zona del circuito de playas. Al mismo tiempo, contribuyen a la pérdida del atractivo turístico de la playa, lo que repercute en la economía local.

La implementación de esta solución del problema, reflejado en proyecto, busca que los visitantes disfruten de la playa consciente del entorno, generando un cambio de actitud y adoptando hábitos responsables que produzcan un impacto ambiental positivo y sostenible en el tiempo.

Para el desarrollo del proyecto se empleó una metodología cualitativa, con diversas técnicas de recolección de información. Empezando con una investigación de escritorio, la cual ayudó a recopilar y analizar datos sobre la contaminación en playas y su impacto en la salud pública y el ecosistema. Posteriormente, se realizaron visitas de campo a la playa Las Cascadas, realizando una investigación por observación mediante diarios y fotografías que permitieron comprender el comportamiento de los usuarios y la magnitud del problema ambiental.

Además, se realizaron entrevistas a perfiles en particulares como: bañistas, comerciantes y especialistas ambientales, permitiendo recoger percepciones y opiniones que aportaron a la construcción de soluciones contextualizadas a partir de herramientas que contribuyeron a profundizar el perfil del público.

La propuesta de valor de Eco Hábito se basa en brindar una experiencia cómoda, interactiva y responsable, donde el visitante se convierte en el pilar fundamental del cambio ambiental. El servicio consiste en la implementación de módulos interactivos conformado por: un tótem informativo y un tacho inteligente con tres divisiones principales (plástico, lata y vidrio), identificados en la investigación como los residuos más frecuentes y contaminantes en la playa. El sistema mide y registra la cantidad de residuos depositados, generando recompensas para los usuarios mediante tickets acumulables que pueden canjearse en marcas aliadas.

Este mecanismo transforma la limpieza de la playa en una acción dinámica y gratificante, integrada de manera natural en la experiencia cotidiana del visitante. La propuesta se complementa con señalética visualmente atractiva, actividades de sensibilización y la posibilidad de ampliar los beneficios a través de una aplicación móvil en etapas posteriores.

Durante el desarrollo del proyecto se plantearon hipótesis que guiaron las actividades de validación con los usuarios y aliados estratégicos. La primera hipótesis sugería que sería posible establecer alianzas con marcas interesadas en ofrecer incentivos atractivos, como descuentos, productos o experiencias exclusivas. Para validarla, se presentó la propuesta a distintas empresas locales y nacionales, logrando el compromiso de ocho marcas, quienes reconocieron que la iniciativa no solo se alinea con sus valores, sino que además fortalece sus negocios al generar cercanía con consumidores responsables.

Las hipótesis dos y tres estuvieron orientadas al comportamiento de los usuarios. Se planteó que los módulos llamarían la atención por ser innovadores y visualmente atractivos, y que la posibilidad de obtener beneficios concretos motivaría la participación. Para validarlas, se diseñó y probó un prototipo de baja fidelidad en playa Las Cascadas. El resultado fue altamente positivo: un 97% de los visitantes que interactuó con el prototipo y expresó aprobación y conformidad con la propuesta, destacando especialmente la dinámica de recompensas, innovación y la facilidad de uso.
Además de ello más de la mitad de visitantes que interactuaron con el proyecto decidió apoyar el proyecto realizando compras de merchandising

Conclusiones

Tras el análisis realizado, se concluye que los visitantes de la playa Cascadas en el distrito de Barranco, son conscientes del problema de la contaminación pero no intervienen de forma activa ya que, por lo general, no han desarrollado un sentido de pertenencia hacia el lugar.

Los hallazgos validan la viabilidad de la propuesta. Considerando desde el interés del usuario hasta el compromiso del sector privado (empresas aliadas, etc). Además, confirman que una experiencia gratificante, interactiva, tangible y con beneficios inmediatos tiene el potencial de generar un cambio de actitud real hacia el cuidado del ambiente costero.

Se proyecta implementar el proyecto en Playa Las Cascadas durante un aproximado tres meses, dando seguimiento de manera contínua a factores como: el estado del módulo, cuánta interacción recibe, cuántos descuento son utilizados, etc.
Contaremos con una proyección de planes de expansión hacia otras playas del litoral limeño en etapas posteriores (aproximadamente 1 año según lo estimado). La estrategia contempla no solo la instalación progresiva de módulos, sino también la ampliación de alianzas con marcas y entidades que compartan el propósito. Asimismo, se prevé el fortalecimiento de la comunicación digital para alcanzar a un mayor número de personas y multiplicar el impacto social y ambiental del proyecto.