ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ECOPREMIA

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

Autor:
RONALDO BENJAMIN ZAVALETA BELTRAN
https://orcid.org/0009-0000-9819-6264

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

Autor:
JUAN CARLOS CHACON PEZANTES
https://orcid.org/0009-0009-5331-8788

Asesor:
JUAN JOSEHP SOLIS VARGAS
https://orcid.org/0000-0002-1350-0405

Lima - Perú
2025

ECOPREMIA - PROYECTO DE INNOVACI%C3%93N.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:487705953

Submission Date
Aug 27, 2025, 7:06 PM GMT-5

Download Date
Aug 27, 2025, 7:19 PM GMT-5

File Name
ECOPREMIA - PROYECTO DE INNOVACIÓN.pdf

File Size
4.1 MB

118 Pages

29,256 Words

161,586 Characters

2% 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
1% 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

Nuestro proyecto Ecopremia nace como una respuesta a la problemática que ha estado creciendo durante años: la contaminación marítima. Este problema se ha visto involucrado en la playa Los Baños de Barranco, un espacio que a pesar de su peso turístico y recreativo, sufre las consecuencias de la mala gestión de desechos sólidos que los bañistas y comerciantes arrojan irresponsablemente. Cada año se generan desechos sólidos, especialmente plásticos descartables que provienen del comercio informal y el turismo mal ordenado. Este problema no solo afecta al ecosistema, sino que también deteriora la experiencia de los bañistas y pone en riesgo la sostenibilidad de una de las zonas más visitadas y fotografiadas de Lima.

Siendo conscientes de esta cruda realidad, el equipo desarrolló una propuesta innovadora que está orientada a la concientización y a la mejora de hábitos de los usuarios: un contenedor inteligente que, además de recolectar residuos, ofrece recompensas a quienes lo utilizan de forma adecuada. Esta idea surge bajo la premisa de que muchos usuarios no perciben la magnitud de su impacto ambiental, pero que sí responden de manera positiva a actividades entretenidas y a premios tangibles como cupones de descuentos. Este proyecto convierte el botar la basura en una experiencia positiva que contribuye al cuidado marítimo/ambiental.

Nuestra metodología aplicada fusionó la investigación cualitativa y la validación práctica. Se realizaron entrevistas a bañistas de que llegaron a visitar la playa Baños de Barranco, también se realizaron observaciones de manera presencial y directa entre cada uno de los integrantes el equipo tomando fotografías a las zonas más dañadas y a residuos sólidos que estaban desechados en espacios no autorizados, sin embargo el personal de limpieza de dicha zona no alcanzaban a percibir o simplemente ignoraban el espacio sucio. También elaboramos un taller interactivo para nuestros usuarios que encajaban con nuestro arquetipo, los participantes del taller mostraron interés y disposición a usar el contenedor interactivo siempre que el producto fuera llamativo, de uso práctico y que ofreciera un tipo de recompensa. Además, el grupo se apoyó en presentaciones

interactivas y además, aportaron en ideas innovadoras que vayan en relación con nuestro proyecto, esto nos ayudó en fortalecer nuestro proyecto y en modificar nuestro valor agregado y fué gracias a que supimos escuchar las dolencias y sugerencias de nuestro público. Esto llegó a ser exitoso y reforzó la claridad del mensaje y la aceptación del proyecto.

Ya existen contenedores interactivos, pero nuestra propuesta de valor se diferencia de la competencia. Ecopremia no solo busca recolectar basura, sino que también busca educar a través de la experiencia. Los contenedores inteligentes incluyen mensajes que busquen concientizar al usuario e incluye un sistema de registro que permitirá recopilar datos sobre la cantidad y tipo de residuos recolectados. Este componente abre la posibilidad de generar estadísticas valiosas para mejorar la gestión ambiental y para diseñar políticas de aspecto sostenible que están enfocadas en obtener playas más limpias. La innovación no está solamente en la tecnología, sino en la manera de poder conectar emocionalmente con el usuario comprometido, haciendo que la acción de reciclar se acople con la satisfacción y con la recompensa.

La hipótesis de nuestro proyecto fue clara: Si se premia al bañista por depositar la basura correctamente los residuos, la tasa de disposición adecuada aumentará significativamente. Tras la validación inicial se observó que los usuarios se sentían más motivados a querer participar, otros incluso expresaron curiosidad y entusiasmo por ver cómo funciona el sistema de nuestro contenedor en una implementación real. Esto llega confirmar que el enfoque de gamificación aplicado al medio ambiente puede llegar a ser una estrategia más efectiva para poder combatir la indiferencia que se puede percibir actualmente hacia la contaminación marítima.

Luego de trabajar durante meses en nuestra propuesta de innovación, llegamos a la conclusión de que nuestro proyecto Ecopremia llega a representar una propuesta de carácter disruptivo y viable que combina la sostenibilidad, la innovación y la educación ambiental que se ausenta mucho en nuestra cultura. La implementación en la playa Baños de Barranco no solo ayudaría a reducir la acumulación de desechos sólidos, sino que también puede servir como modelo replicable en zonas marítimas y costeras fuera de la ciudad de Lima (provincias, puertos, bahías, etc). El proyecto Ecopremia ha demostrado que los problemas ambientales pueden abordarse con mayor creatividad, involucrando de

manera activa a los ciudadanos y generar un cambio positivo en su relación con el entorno costero-medioambiental. Los siguientes pasos están orientados a poder perfeccionar el prototipo, buscar alianzas clave con entidades tanto públicas como privadas que estén involucradas con la sostenibilidad, y poder expandir el alcance de nuestro proyecto para que más comunidades costeras puedan verse beneficiadas con esta iniciativa sostenible.

Nuestro proyecto está construido bajo una tecnología ambiental sostenible, esto define nuestra área estratégica de desarrollo prioritario. Del mismo modo, se enmarca dentro de las actividades artísticas de entretenimiento y recreativas dado que su aplicación se desarrolla en playas turísticas con alta afluencia de visitantes. Desde esta perspectiva, la propuesta no solo busca reducir la contaminación marina, sino también mejorar la experiencia del usuario en un espacio destinado al ocio y al turismo sostenible.