ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC



MUNAYKI

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Brandon Austin Angeles Fernandez
DNI: 75127256, Perú
Milagros Alejandra Campos Montes
DNI: 72787007, Perú

ASESOR

Jefferson Rodolfo Samir Anaya Romero
DNI: 47552688, Perú
ORCID: 0009-0002-1092-8972

JURADO

Millan Reyes Martha Sofia Mercedes
Camila Murayama Tagami
Herrera Esquivel Estephannia

Lima, Octubre 2025

Proyecto de Innovaci%C3%B3n TLS_MUNAyki.docx %281%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:508005757

Submission Date
Oct 4, 2025, 11:56 PM GMT-5

Download Date
Oct 5, 2025, 12:08 AM GMT-5

File Name
Proyecto de Innovación TLS_MUNAyki.docx (1).pdf

File Size
1.3 MB

22 Pages

3,156 Words

18,190 Characters

turnitin Page 1 of 27 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:508005757

24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

10% Internet sources
3% Publications
22% 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.

turnitin Page 2 of 27 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::1:3051:508005757

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **7**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 7

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 7

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 8

II. Descripción de la innovación **8**

2.1 Planteamiento del Problema 8

2.2 Población beneficiaria 9

2.3 Objetivo(s) del proyecto 9

2.4 Marco referencial 10

2.5 Proceso creativo y experimentos 11

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 11

2.5.2 Información sobre el Mercado 12

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/servicio 13

2.5.5 Modelo de Negocio 13

2.5.6 Resultados esperados 14

2.5.7 Prototipos desarrollados 15

2.5.8 Experimentos 16

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 16

III. Estimación de costos **17**

3.1 Presupuesto 17

IV. Conclusiones y recomendaciones **20**

4.1 Conclusiones 20

4.2 Recomendaciones 21

V. Referencias Bibliográficas **22**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto 17

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Logo de Munayki 7

Figura 2 Prototipo de baja definición 15

Figura 3 Prototipo de alta definición 15

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Munayki



Figura 1. logo de Munayki

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Munayki se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Este proyecto busca resolver la falta de integración de experiencias auténticas y sostenibles en Cieneguilla, así como la promoción de prácticas responsables entre turistas y comunidades locales, teniendo como población beneficiaria turistas nacionales, principalmente jóvenes y adultos entre 18 y 35 años de Lima Metropolitana, y las comunidades locales de Cieneguilla.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en una aplicación móvil que conecta turistas limeños con experiencias auténticas en Cieneguilla, incluyendo caminatas ecológicas, talleres gastronómicos y ferias culturales, promoviendo turismo responsable y contribuyendo al desarrollo local. Se trata de una plataforma digital interactiva con enfoque de triple balance: social (participación y beneficio de familias locales mediante actividades y certificaciones digitales), ambiental (promoción de prácticas responsables, reducción de residuos y cuidado del ecosistema) y económico (generación de ingresos sostenibles para proveedores locales).

Para la experimentación se diseñaron prototipos bocetos y wireframes de la aplicación móvil con funcionalidades básicas, mapas de rutas y reservas de actividades para realizar pruebas conceptuales con usuarios potenciales, validar la idea, recoger retroalimentación sobre la interacción, la comprensión de las funciones y el interés en participar en actividades culturales y ecológicas..

Se concluye que la solución propuesta es viable y pertinente para mejorar la experiencia turística en Cieneguilla, integrando actividades culturales, ambientales y económicas, al mismo tiempo que fomenta prácticas sostenibles entre los visitantes y se recomienda continuar con la implementación de la app, monitorear la interacción de los usuarios, expandir la red de proveedores locales y evaluar el impacto ambiental y social a mediano plazo.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El turismo en Cieneguilla se ha consolidado como una alternativa cercana para los limeños que buscan descanso y contacto con la naturaleza. Sin embargo, las experiencias turísticas suelen concentrarse en restaurantes y espacios gastronómicos, dejando de lado actividades culturales o ambientales. Además, la acumulación de basura en zonas de visita afecta la experiencia de los turistas y genera un impacto negativo en el ecosistema, lo que representa un reto alineado al **ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres**.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En el distrito de Cieneguilla y en la cuenca del río Lurín se evidencian problemáticas ambientales y sociales vinculadas al turismo desordenado. Según la Municipalidad de Cieneguilla, el distrito enfrenta acumulación y quema clandestina de basura, contaminación por aguas servidas y ruidos, llegando a generar un promedio de 12 toneladas diarias de residuos sólidos recolectados. Asimismo, Cieneguilla forma parte del tercer núcleo de acopio de basura en Lima sureste, con 26.2 t/km² por mes.

De manera paralela, según Thais A.(2024) nos informa que el Frente de Defensa del Agua de la Cuenca del Río Lurín (Fedac) ha alertado sobre el estrés hídrico, la contaminación de las aguas y la pérdida de biodiversidad, afectando la sostenibilidad del ecosistema y la economía

local. Estos problemas repercuten directamente en la experiencia de los visitantes, ya que la falta de planificación turística sostenible genera desorden en la oferta, poca información sobre actividades auténticas y un deterioro del entorno natural, lo que limita el potencial de Cieneguilla como destino competitivo.

Causa: La ausencia de planificación turística sostenible, falta de conciencia ambiental y débil control de residuos sólidos.

Consecuencia: Degradación ambiental, pérdida del atractivo natural y disminución de oportunidades económicas sostenibles para la comunidad local y los visitantes.

2.2 Población beneficiaria

Nos enfocamos en turistas nacionales, principalmente jóvenes y adultos entre 18 y 35 años de Lima Metropolitana, interesados en experiencias auténticas y actividades vinculadas con la naturaleza. También se benefician las comunidades locales de Cieneguilla, que reciben ingresos, visibilidad cultural y oportunidades de desarrollo.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1. Objetivo principal:

Crear un servicio turístico comunitario para los visitantes nacionales y extranjeros en el contexto del crecimiento desordenado del turismo en Cieneguilla en los últimos años. Este servicio se alinea al ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres y se orienta al triple impacto:

- Social: beneficio directo a las familias locales a través de capacitación, empleo y participación activa.

- Ambiental: preservación de la naturaleza y promoción de prácticas responsables por parte de los visitantes.

- Económico: generación de ingresos sostenibles mediante experiencias turísticas diferenciadas y de valor agregado.

2.4 Marco referencial

El turismo sostenible y comunitario es una alternativa viable ante los impactos negativos del turismo masivo. Según la Organización Mundial del Turismo (OMT, 2022), se busca que las comunidades locales participen en la gestión de experiencias, asegurando beneficios sociales, económicos y ambientales.

Existen antecedentes que muestran la viabilidad de este modelo. Por ejemplo, el aplicativo móvil "Manu Biosfera", lanzado con apoyo de la Frankfurt Zoological Society, permite a los turistas conocer rutas, puntos de interés y contribuir al manejo del turismo en la Reserva del Manu (Andina, 2021). Asimismo, la plataforma "Y tú qué planes" de PROMPERÚ ofrece experiencias turísticas con enfoque comunitario y promueve viajes cortos hacia destinos sostenibles para impulsar la conexión entre visitantes y comunidades locales (PROMPERÚ, 2023).

Estos ejemplos evidencian que las herramientas digitales relacionadas al turismo sostenible generan impacto positivo. Sin embargo, en zonas como Cieneguilla, aún no existe una aplicación que integre experiencias locales, actividades en contacto con la naturaleza y un sistema de medición del impacto positivo de la participación de los turistas en la comunidad y el ecosistema. Este vacío es el que busca atender Munayki, ofreciendo una propuesta diferenciada y contextualizada a las necesidades locales.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Para el diseño inicial del prototipo de Munayki, se realizaron entrevistas exploratorias a 4 perfiles distintos de usuarios potenciales del distrito de Cieneguilla y Lima Metropolitana:

- **Benigna Condori (60 años, profesora):** visita Cieneguilla regularmente para descansar y disfrutar del paisaje. Representa al segmento adulto mayor que busca tranquilidad y contacto con la naturaleza.

- **Lesly Mayta (30 años, comunicadora audiovisual):** visitante frecuente de distintas zonas de Lima, interesada en experiencias culturales y recreativas.

- **Noemy Cortez (35 años, profesora de inicial, residente en Cieneguilla):** conoce la problemática ambiental de su distrito y percibe la falta de conciencia de visitantes y locales respecto al cuidado del ecosistema.

- **Gianella López (23 años, estudiante):** viaja ocasionalmente a Cieneguilla atraída por el clima soleado y la oferta gastronómica, pero señala la acumulación de desperdicios y carencia de un sistema organizado para el turismo sostenible.

Hallazgos principales

1. Los visitantes perciben a Cieneguilla como un lugar de relajación y escape del ruido urbano.

2. Existe una contradicción entre la alta valoración del entorno natural y la conducta contaminante de algunos visitantes (basura, desperdicios).

3. Los residentes notan esfuerzos aislados de sostenibilidad (reciclaje, ferias, productos locales), pero no hay un sistema articulado que integre a comunidad, autoridades y turistas.

4. Se identifica la necesidad de una plataforma que promueva experiencias locales sostenibles y generen conciencia ambiental en los turistas.

2.5.2 Información sobre el Mercado

Durante los meses de Abril y Noviembre hay una alta llegada de visitantes en el Distrito de Cieneguilla, especialmente los fines de semana, cuando se estima un promedio de 30,000 visitantes.

Los principales motivos para visitar Cieneguilla están relacionados con la recreación, el ocio y el descanso. De acuerdo con PromPerú, el 89% de los visitantes señala que su interés radica en actividades recreativas, mientras que un 75% valora el clima favorable y un 62% los paisajes naturales. Estos resultados coinciden con el estudio de la Municipalidad de Cieneguilla, que resalta como principales motivaciones el descanso y la salida en familia, así como la valoración del paisaje y la naturaleza y el clima.

Este perfil evidencia que el público objetivo busca experiencias de contacto con la naturaleza, relajación y actividades familiares, lo cual representa una oportunidad para propuestas de turismo sostenible que integren tanto a visitantes como a la comunidad local.

Por otro lado, en el ámbito digital, estudios recientes revelan que el 48% de los latinoamericanos entre 25 y 49 años utiliza servicios en línea para informarse sobre futuros viajes. Asimismo, según Galvez et al. (2017) nos informa que el 54.8% de los usuarios emplea aplicaciones con frecuencia debido a que les permite mantenerse informados y atentos a nuevas experiencias. Sin embargo, un 45.2% solo lo hace si la aplicación es percibida como útil y entretenida, lo que demuestra la necesidad de diseñar herramientas atractivas, intuitivas y con un valor agregado para los viajeros.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto propone el desarrollo de una aplicación móvil orientada al turismo sostenible en Cieneguilla, que actúe como un puente entre visitantes, comunidades locales y autoridades.

La app se ubica en la categoría de tecnologías aplicadas al turismo responsable, ofreciendo información confiable, rutas personalizadas y actividades que fomenten la conservación ambiental. De esta forma no solo se facilita al visitante descubrir experiencias culturales, gastronómicas y naturales en Cieneguilla, sino que también lo convierte en un partícipe de la protección del ecosistema. Para ello, se incluyen mecanismos de interacción y gamificación, donde el usuario recibe certificados digitales, insignias o recompensas simbólicas al participar en actividades que promuevan el cuidado del ambiente y el respeto a la comunidad local.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

La propuesta tiene un enfoque en tres aspectos: social, ambiental y económico. En el plano social, se involucra a los turistas como actores responsables mediante dinámicas de limpieza y cuidado del ecosistema, reforzado con un certificado digital que valida su aporte y fomenta conciencia ambiental. En el aspecto ambiental, la aplicación impulsa la reducción de residuos sólidos y la preservación de áreas verdes y biodiversidad en Cieneguilla. Finalmente, en el ámbito económico, la iniciativa fortalece la economía local al promover servicios turísticos responsables que beneficien a agencias, restaurantes y comuneros, consolidando un turismo más sostenible e inclusivo.

2.5.5 Modelo de Negocio

Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Munayki se basa en una aplicación móvil que conecta a turistas limeños con experiencias auténticas y sostenibles en Cieneguilla, como caminatas ecológicas, talleres gastronómicos y ferias culturales.

La aplicación genera ingresos a través de tres mecanismos principales:

1. **Comisión por reserva:**

   Munayki recibe un porcentaje por cada experiencia contratada dentro de la app. Este modelo impulsa la economía local al beneficiar directamente a los proveedores turísticos que operan bajo prácticas sostenibles.

2. **Suscripción freemium:**

   Los usuarios acceden gratuitamente a funciones básicas como explorar rutas, reservar experiencias y obtener un certificado digital simbólico por su participación en actividades sostenibles.

   El plan premium, en cambio, ofrece beneficios exclusivos como descuentos, experiencias especiales y un certificado oficializado emitido en alianza con la Municipalidad de Cieneguilla y el área de Turismo Sostenible del MINCETUR, otorgando respaldo institucional y mayor valor ambiental al usuario.

3. **Publicidad segmentada:**

   Munayki ofrece espacios publicitarios a negocios locales alineados al turismo responsable (hospedajes ecológicos, restaurantes con prácticas sostenibles o servicios de transporte verde). La publicidad busca redirigir al usuario hacia estos negocios o sus redes sociales, fortaleciendo el ecosistema turístico local.

Este modelo asegura ingresos recurrentes y a la vez impulsa la economía local, fortaleciendo la red de proveedores en Cieneguilla.

2.5.6 Resultados esperados

Una vez que Munayki sea lanzada al mercado, el resultado esperado es el posicionamiento y la aceptación por parte del usuario como una aplicación de turismo sostenible en Cieneguilla, tomando en cuenta el 100% de interés manifestado. Los usuarios harán uso de los mapas interactivos de senderos y las recomendaciones ambientales, confirmándose como servicios clave. Por otro lado, se generará fidelización mediante los certificados digitales entregados por su visita y la aportación a la mejora de Cieneguilla.

Los certificados del plan gratuito tendrán un valor simbólico dentro de la app (logros o medallas digitales), mientras que los del plan premium serán oficializados mediante alianzas con la Municipalidad de Cieneguilla y el área de Turismo Sostenible del MINCETUR, brindando respaldo institucional y mayor valor al usuario.

Respecto al modelo de negocio, se espera que el 52.4% de usuarios que se muestran sensibles al precio queden convencidos de la justificación del costo, asegurando la viabilidad económica de las experiencias sostenibles.

2.5.7 Prototipos desarrollados



figura 2. prototipo de baja definición



figura 3. prototipo de alta definición

2.5.8 Experimentos

Validación de la hipótesis

De acuerdo con los resultados obtenidos de los formularios, se nota un gran interés por nuestra *app* Munayki, con un 100% de aprobación. Además, se evidencia una gran acogida de la *app* por la sostenibilidad que brindamos.

Los servicios más considerados son el mapa interactivo de senderos y las recomendaciones ambientales. También se evidenció la importancia que el usuario le da a la disposición de pagar (52.4% "Depende del precio"), por ende, es super necesario mostrarle que el costo está justificado.

Por otro lado, es prioritario integrar reseñas y recompensas, además de mejorar la cercanía y el pago directo para los talleres comunitarios.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

- Propuesta de Valor y Modelo de Negocio

Munayki tiene como misión resolver la problemática de la falta de integración de experiencias sostenibles en Cieneguilla. La propuesta de valor se fundamenta en el balance social, ambiental y económico. Munayki es una aplicación *freemium* que genera ingresos mediante comisiones por la reserva de talleres y actividades. Además, cuenta con una versión *premium* que ofrece beneficios más personalizados para el usuario.

- Sostenibilidad del Proyecto

Nuestra aplicación se alinea con el ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres. Las Naciones Unidas enfatizan la importancia de gestionar ecosistemas terrestres y promover su uso sostenible (ONU, 2015). El proyecto logra esto al involucrar a las familias locales en la gestión turística y, al mismo tiempo, contribuir a la economía local mediante un modelo de ingresos sostenible.

- Plan de Actividades

Para la interacción con el usuario, las certificaciones digitales serán claves para lograr una satisfacción de contribución y fomentar la fidelización. Por otro lado, es importante enfocarse en las redes sociales para la difusión y adquisición de usuarios. Munayki tiene potencial para escalar en el mercado porque puede cubrir las problemáticas de turismo no regulado que se presentan en otros distritos.

- Recursos Necesarios

Para la realización de esta aplicación, es necesario contar con un equipo humano que incluya un diseñador de interfaces para gestionar la narrativa visual. A nivel tecnológico, es importante priorizar las funciones de mapa de rutas y la integración de bases de datos para la gestión de certificados digitales. En cuanto a recursos materiales, se destinarán insumos para la capacitación a las comunidades anfitrionas.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Categoría	Concepto	Descripción	Costo estimado
1. Desarrollo tecnológico	Diseño UX/UI	Bocetos, wireframes y diseño de interfaz de usuario amigable e inclusiva.	3,000
	Programación App (Android/iOS)	Desarrollo completo con registro, mapa de experiencias y reservas.	12,000

	Backend y base de datos	Servidor, seguridad, conexión con panel de administración.	4,500
	Pruebas y mantenimiento inicial	Testeo de funciones, corrección de errores y soporte por 3 meses.	1,500
Subtotal desarrollo tecnológico			**S/ 21,000**

3. Gestión y operación	Coordinación general	Supervisión del proyecto, comunicación con aliados turísticos.	3,600
	Asesoría técnica externa	Consultor en apps o turismo sostenible (por horas).	2,400
	Licencias y registros	SUNAT, Mincetur, dominio web y hosting anual.	1,500
Subtotal gestión			S/ 7,500

Contingencia y mejoras	Reserva para mantenimiento o mejoras futuras	Ajustes posteriores al lanzamiento.	1,500
Subtotal contingencia			1,500

Costo Total de Desarrollo	30,000
Costo de mantenimiento anual	9,000

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Debido a los resultados obtenidos, se ha demostrado el interés por la aplicación de turismo y sostenibilidad en Cieneguilla, lo que minimiza el riesgo de falta de demanda. Entre las funcionalidades más destacadas están el mapa interactivo de senderos y las recomendaciones ambientales. Además, hay una gran aprobación por la integración de recompensas o, en nuestro caso, la entrega de un certificado digital.

4.2 Recomendaciones

Para impulsar y analizar el posicionamiento de Munayki, es importante invertir en el contenido del mapa interactivo, asegurando la disponibilidad de datos sin conexión a internet. Por otro lado, es crucial monitorear el alcance que se genera en los turistas que acceden a los talleres brindados por la comunidad y la valoración de reseñas para evaluar la calidad de las experiencias comunitarias.

V. Referencias Bibliográficas

Gálvez A., Mendoza J. y Paipay J. (2017) Aplicativo de viajes - Plus Day [Tesis de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/624538

Mantilla G., Paliza M., Pacora M. y Pinto T. (2017) Plan estratégico para el Distrito de Cieneguilla [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] https://tesis.pucp.edu.pe/items/6448635f-5ccb-4b51-89bb-3492d246a7a7

Mincetur (2023) Registrar mi agencia de viajes y turismo. https://www.gob.pe/7375-registrar-mi-agencia-de-viajes-y-turismo

PromPerú (2023) Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo. https://www.promperu.gob.pe

PromPerú (2024) PROMPERÚ presentó estudio sobre el perfil del vacacionista nacional. https://www.gob.pe/institucion/promperu/noticias/1002976-promperu-presento-estudio-sobre-el-perfil-del-vacacionista-nacional

Salazar O. (2023) PLANEAMIENTO ESTRATÉGICO PARA EL DESARROLLO DE CENTRO

RECREACIONAL TURÍSTICO EN VALLE DEL RÍO LURÍN 2021-2022 [Tesis de maestría, Universidad nacional Federico Villareal] https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/8015

UnTourism (2025) Turismo de la ONU: herramientas y conocimientos. https://www.unwto.org