

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



**ECOBENEFIT**

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

**AUTOR:  
ANA SOFÍA SÁNCHEZ SALLAS**

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en  
Dirección y Diseño Publicitario

**AUTOR:  
MARÍA GRACIA VELÁSQUEZ VALLES**

Lima - Perú  
**2022**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “Ecobenefit” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de otras actividades de servicios y busca resolver la problemática del uso desmedido de residuos plásticos en Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a jóvenes de 18 a 25 años y a los ciudadanos que residen en Lima Metropolitana.

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 la creación de un espacio integral, en el cual los jóvenes de Lima podrán motivarse a colaborar, además de encontrar información sencilla, dinámica y confiable acerca del reciclaje y cuidado del medioambiente, a través de incentivos atractivos, se trata de la implementación de una plataforma online, en la cual los usuarios se informarán sobre el funcionamiento del Banco de Plástico Ecobenefit y podrán formar parte de la comunidad. Asimismo, podrán educarse sobre el reciclaje a través de cursos online dinámicos y prácticos. Para complementar la dinámica del funcionamiento, se instalarán máquinas expendedoras inversas inteligentes, en las cuales se podrá realizar el proceso de reciclaje, canjeando el plástico por créditos, que se traducen en beneficios tales como descuentos y recompensas en negocios sostenibles, los cuales serán aliados de este servicio. Además, para crear una economía circular, el plástico recolectado pasará a ser vendido hacia otras empresas, que también tendrán la misma filosofía de sostenibilidad y ética profesional.

Dicho esto, afirmamos el compromiso de cumplir con tres aspectos triple balance fundamentales: social, económico y medioambiental

Para la experimentación se diseñaron prototipos de el branding de marca, la página web, las piezas gráficas para redes sociales y la máquina expendedora.

Como parte del testeo, realizamos una prueba que incluía un cuestionario de preguntas acerca de cada prototipo y cómo podía mejorar.

Concluimos con interesantes hallazgos, tales como: los jóvenes prefieren las páginas fáciles de navegar, con un branding de marca definido, sin procedimientos complejos y el principal hallazgo que obtuvimos fue que ellos se sienten más dispuestos y motivados a ayudar si reciben algún incentivo o reconocimiento a cambio.

Estos hallazgos nos ayudaron a mejorar la navegación y experiencia de usuario.

Una vez realizados los cambios sugeridos en el testeo, volvimos a hacer la validación, en la cual, los resultados fueron favorables, llamó la atención de los usuarios y comentaron que sí formarían parte de la comunidad.

Se concluye que la solución propuesta sí cumple con los objetivos planteados, logrando motivar a los jóvenes a ser agentes de cambio a través del reciclaje, promoviendo la gestión responsable de residuos plásticos y se recomienda el seguimiento del funcionamiento del servicio, tanto a nivel digital como físico, para así ser escalable y expandirse a otros departamentos.