

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



**RECICLA X VERDE**

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en  
Diseño de Producto e Innovación Tecnológica

**AUTOR(ES):**

**ANTONY MANFRET CORREA CORDOVA**  
(<https://orcid.org/0000-0002-9733-9902>)

Lima - Perú  
**2022**

## PROYECTO DE INNOVACIÓN

### Resumen

El proyecto de innovación RECICLA X VERDE se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social, y la actividad económica de salud humana y asistencia social, y busca resolver la problemática de abundancia de residuos sólidos en el distrito de Ate Vitarte, teniendo como población beneficiaria a los ciudadanos de Ate Vitarte.

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 motivar e incentivar a ejercer la cultura del reciclaje y ayudar a reducir la cantidad de residuos sólidos generados facilitando su gestión, se trata de un aplicativo móvil que ofrece descuentos económicos aplicables a una cuponera digital de descuentos dentro del aplicativo, este beneficio se otorgará por realizar el reciclaje de envases usando la herramienta propuesta. La mecánica del servicio consiste en recolectar un mínimo de envases reciclados y luego solicitar que sean recogidos desde la ubicación del usuario y una vez recogidos estos, el usuario recibirá puntos dentro del aplicativo para que pueda usarlos en cupones de descuento digitales de las empresas afiliadas en el app. Teniendo en cuenta el aspecto social, económico y ambiental.

Para la experimentación se diseñó un prototipo digital del aplicativo móvil en donde se validó la experiencia de usuario y las funcionalidades principales. Como resultados se obtuvieron la completa aprobación y entendimiento del prototipo. Como hallazgos se obtuvo que el usuario se sintió motivado por el incentivo económico al hacer la actividad del reciclaje.

Se concluye que la solución propuesta logró motivar al usuario a reducir los residuos sólidos generados, mediante los incentivos económicos por reciclar envases usando el aplicativo móvil propuesto y también se recomienda mejorar la interactividad entre el app y usuario para mejorar la experiencia de servicio.