



STAND DE JUGUERÍA SOSTENIBLE Y SUSTENTABLE QUE INCENTIVA Y RECOMPENSA EL RECICLAJE DE ENVASES DE PLÁSTICO DE PRODUCTOS COMESTIBLES PARA FOMENTAR UNA CULTURA DE RECICLAJE EN LOS JÓVENES Y ADULTOS DEL DISTRITO DE BARRANCO EN EL AÑO 2023

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Diseño y Gestión de Moda.

AUTOR:

JAZMIN VICTORIA FLORES VALENZUELA

(0009-0000-8261-9496)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

CELINE ALEXANDRA FLORES ARANGO

(0009-0003-2718-5893)

Asesor

JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO

(0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú

2023

● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	4%
2	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	3%
3	hdl.handle.net Internet	2%
4	gob.pe Internet	1%
5	Universidad de Pamplona on 2024-02-08 Submitted works	<1%
6	murcia.com Internet	<1%
7	Universidad Cesar Vallejo on 2022-06-07 Submitted works	<1%
8	coursehero.com Internet	<1%

9	pirhua.udep.edu.pe Internet	<1%
10	unex.es Internet	<1%
11	Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-06-13 Submitted works	<1%
12	cenergia.org.pe Internet	<1%
13	limpezapublica.com.br Internet	<1%
14	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
15	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-01-30 Submitted works	<1%
16	Escuela Politecnica Nacional on 2024-01-31 Submitted works	<1%
17	Universidad Católica San Pablo on 2019-10-04 Submitted works	<1%
18	Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Grad... Submitted works	<1%
19	Universidad Técnica Nacional de Costa Rica on 2024-02-29 Submitted works	<1%
20	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Internet	<1%

21	repositorio.ulima.edu.pe Internet	<1%
22	tecreview.tec.mx Internet	<1%
23	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
24	UTEC Universidad de Ingenieria & Tecnologia on 2022-11-02 Submitted works	<1%
25	Universidad Cesar Vallejo on 2023-12-11 Submitted works	<1%
26	Western Colorado University on 2023-08-18 Submitted works	<1%
27	dspace.unitru.edu.pe Internet	<1%
28	repositorio.uceva.edu.co Internet	<1%
29	univision.com Internet	<1%
30	pubmed.ncbi.nlm.nih.gov Internet	<1%
31	onpe.gob.pe Internet	<1%
32	researchgate.net Internet	<1%

33	Universidad San Ignacio de Loyola on 2024-01-27 Submitted works	<1%
34	University of Leeds on 2019-12-10 Submitted works	<1%
35	docplayer.es Internet	<1%
36	documentop.com Internet	<1%
37	es.slideshare.net Internet	<1%
38	juko.castrocarazo.ac.cr Internet	<1%
39	fcede.es Internet	<1%
40	Miranda, Carlos Enrique Viña. "Modelo Prolab: Ecopallet Propuesta de ..." Publication	<1%
41	Universidad TecMilenio on 2024-01-19 Submitted works	<1%

Resumen

El planteamiento de este estudio es debido a la falta de interés sobre el uso consciente del plástico en la vida cotidiana de los habitantes de Lima metropolitana, pero para ser más precisos en el tema nos enfocamos en el distrito de Barranco.

Debido a que según nuestra investigación no hay tachos de basura municipales en todas las calles y avenidas principales de dicho distrito haciendo que personas o transeúntes se acostumbren a tirar desechos de basura en la calle. En este caso un potencial enemigo del medio ambiente son los envases de plástico que siguen circulando de manera masiva por empresas industriales ya que es un recurso básico para ser usado como packaging de sus productos, haciendo que gran parte de ellas terminen desechadas en nuestras calles.

Lo que queremos lograr con nuestro planteamiento de negocio gracias a la tecnología y metodología de estudio Toulouse Thinking es un stand de juguería sostenible y sustentable, como un sistema de incentivo en las decisiones y acciones finales de reciclaje en nuestros usuarios que principalmente estará enfocado hacia las personas que residen en Barranco creando así un hábito más responsable y buscando una mejoría en pro de la cultura de reciclaje en nuestra sociedad.

Palabras clave: medio ambiente, reciclaje, stand físico, cultura ecológica, educación.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	7
1. Contextualización del problema.....	12
2. Justificación.....	14
2.1 Justificación social.....	14
2.2 Justificación práctica	15
2.3 Justificación metodológica.....	16
3. Reto de Innovación.....	16
3.1 Pregunta	16
3.2 Objetivos.....	17
4. Sustento teórico.....	17
4.1 Estudios previos.....	17
4.2 Marco teórico.....	21
4.2.1. Stand de juguería sostenible y sustentable para incentivar el reciclaje.....	21
4.2.2 Conceptualización del stand de juguería sostenible y sustentable.....	22
4.2.3. Característica de la juguería	24
4.2.4 Estructura del stand de juguería sostenible	24
4.2.5 Conceptualización de la aplicación.....	25
4.2.6 Importancia del stand de juguería sostenible.....	26
5. Beneficiarios.....	26
6. Propuesta de valor.....	27
6.1 Propuesta de valor.....	27
6.2 Segmento de clientes.....	28
6.3 Canales.....	28
6.4 Relación con los clientes.....	28
6.5 Actividades clave.....	28
6.6 Recursos clave.....	29
6.7 Aliados clave.....	29
6.8 Fuentes de ingreso.....	29
6.9 Presupuesto.....	30

7. Resultados.....	33
8. Conclusiones.....	34
9. Bibliografía.....	35
10. Anexos.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Inversión inicial del negocio</i>	30
Tabla 2. <i>Gastos del negocio</i>	31
Tabla 3. <i>Ingresos del negocio</i>	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Recursos sostenibles</i>	22
Figura 2. <i>Recursos sustentables</i>	23
Figura 3. <i>Estructura física del stand físico</i>	24
Figura 4. <i>Prototipo de la app</i>	25

1. Contextualización del Problema

A nivel global, la mitad del total de los residuos de plásticos son de un solo uso.

La organización Algalita Marine Research and Education, en el 2017, descubrió, frente a las costas de Chile y Perú una isla de muchos plásticos. Tiene una superficie aproximada de 2.6 millones de kilómetros cuadrados.

La organización Oceana señala que “En Perú, el 10% de los residuos que se producen son plásticos. De estos, solo reciclamos alrededor del 4%. Si no se implementan políticas que fomenten la reducción de los desechos de este material, las cifras seguirán en aumento.” A nivel regional, nuestra localidad consume cerca de 950 mil toneladas de plástico anualmente, siendo que en Lima y Callao se produce un excedente diario de más de 886 toneladas de residuos plásticos. De toda esta cantidad de desechos, únicamente una cuarta parte se transforma en productos de mayor durabilidad, mientras que el restante permanece en vertederos y, en numerosas ocasiones, acaba en el océano, requiriendo siglos para su descomposición.

Acerca de la problemática del uso responsable de plástico en Lima, a nivel local, el 97.5% de residuos de plásticos han terminado desechados sin embargo solo el 2.5% se utilizó en reciclaje en Lima. En el mundo se producen 300 millones de toneladas de residuos de plástico cada año. El no reciclar genera contaminación en los diversos ecosistemas del planeta, tanto en suelo como en agua. Los gases de efecto invernadero nocivos se crean cuando se descomponen los desechos, esto se eleva a la atmósfera y genera reacciones climáticas esto afecta a nivel global. En cuanto a la afectación de la salud pública, debido a la contaminación por el uso del plástico, es un problema ambiental de gran magnitud que afecta la calidad de vida de sus habitantes y el ecosistema en general. Lima, la capital de Perú, es una ciudad densamente poblada y en constante crecimiento, lo que ha llevado a un aumento significativo en la generación y consumo de plásticos en diversos sectores de la sociedad.

El uso masivo de plásticos de un solo uso, como bolsas, botellas, envases y utensilios desechables, ha contribuido a la acumulación de residuos sólidos en la ciudad. Estos desechos plásticos a menudo terminan en ríos, playas, parques y áreas urbanas, lo que provoca la obstrucción de drenajes y la contaminación de espacios naturales y marinos. La contaminación plástica también tiene un impacto en la salud humana. La liberación de productos químicos tóxicos provenientes de los plásticos puede contaminar el agua y los alimentos, lo que representa un riesgo para la salud de la población. Aunque se han tomado algunas medidas para abordar el problema, aún queda mucho por hacer. Es necesario un enfoque integral que incluya políticas de reducción, reutilización y reciclaje, así como una mayor educación ambiental para la población.

En conclusión, la contaminación por el gran uso del plástico es un tema global que requiere la colaboración de gobiernos, empresas y ciudadanos para implementar soluciones sostenibles que protejan el medio ambiente y promover un desarrollo más responsable.

Con las carreras de Comunicaciones y Diseño se busca reducir el uso irresponsable y excesivo de los envases de plástico cotidianos generando un cambio de cultura en el reciclaje creando nuevos hábitos. Disminuir los plásticos de un solo uso en Lima ya que el 46% de contaminación se produce en Lima Metropolitana. Empezando por el distrito de Barranco.

2. Justificación

2.1 Justificación social:

Para Ráez - Luna, se puede decir con seguridad que el plástico hace la vida de los humanos más práctica y sencilla en todos los espacios de la vida cotidiana. Nos da como ejemplo los sitios de trabajo y nuestros hogares, donde hacemos uso de varios materiales de plástico para poner nuestras pertenencias o para uso personal. No hay dudas que a pesar de los años el ser humano depende cada vez más del plástico en su vida cotidiana, por lo que da como resultado un incremento de la gran producción a nivel mundial de plásticos en los últimos años de manera significativa. (2014)

Por otro lado, para la producción de plásticos se utiliza un recurso que es sumamente valorado en el mundo y que ha sido un gran motivo de guerras entre países de las principales potencias mundiales. El 6% de petróleo que es consumido en el mundo está destinado para la producción de plástico y se estima que para el 2050 puede llegar a tener una participación del 20%. (Ellen Macarthur Foundation and McKinsey & Company, 2016)

Aproximadamente se consumen 950 mil toneladas de plásticos en el Perú al año. En Lima y Callao se generan más de 886 toneladas de residuos de plástico. Estos desperdicios solo la cuarta parte llega a tener un proceso de reciclaje; el resto se suele quedar en botaderos. También este plástico llega al mar y crea una gran contaminación. Cuando está en el océano contamina a toda la especie marina ya que el plástico tarda en degradarse unos 150 años. Esto es una realidad que impacta tanto en la salud del ciudadano como en el aspecto económico del país. A nivel global se tiene la siguiente información: el 60 y 90 % de residuos que han sido localizados en la costa y en el océano tienen una gran cantidad de plástico. Estas cifras pueden seguir aumentando hasta el año 2030.

2.2 Justificación práctica:

El siguiente trabajo de investigación consiste en implementar un stand sostenible de desayunos saludables y este funcionará además como un centro de acopio de reciclaje, para así fomentar el hábito de reciclar de una manera consciente ciertos productos plásticos. En este pondrán encontrar una lista de productos saludables entre jugos, snacks y combos, Se plantea además que todos los packaging utilizados en este stand serán biodegradables.

Se implementará también una aplicación en donde las personas encontrarán servicio de delivery, también podrán visualizar de forma gratuita la cantidad de plásticos que va reciclando, con esta opción buscamos también generar una satisfacción en el usuario este también contará con una opción de suscripción en el cual se ofrecerán programas de suscripción mensuales que proporcionen a los usuarios los productos como jugos o batidos de forma regular a un precio reducido y opciones de promociones en el costo del delivery, buscamos con esta opción también financiar este proyecto.

Buscamos realizar talleres sobre nutrición, preparación de jugos y hábitos saludables. Se planea que se pueda realizar mediante la Municipalidad para facilitarnos un espacio donde realizarlo en donde también se ofrecerá los productos que tenemos.

En conclusión, se busca generar de manera inconsciente un hábito en las personas de reciclar los productos que usualmente no reciclarían, se busca un impacto positivo en la sociedad.

2.3 Justificación metodológica:

La metodología que se empleó para la investigación del proyecto es *Toulouse Thinking* la cual ha sido empleada para obtener resultados creativos e innovadores. Las etapas del proceso son las siguientes: Investigar, idear, desarrollar y transferir. Este proceso ha sido importante para conseguir una información precisa del tema, realizar un estudio e idear diferentes soluciones a la problemática elegida.

Otras herramientas utilizadas han sido entrevistas, encuestas y talleres generativos para conocer el pensamiento, ideales, hábitos y costumbres de las personas sobre cómo hacen uso de plástico, del porqué no suelen reciclar o gestionar el uso de los plásticos, estos métodos nos permitieron conocer a más a profundidad el comportamiento de reciclaje en las personas de Lima. Las entrevistas nos permitieron reflexionar sobre sus comportamientos y revelar factores que no son evidentes de manera superficial. Con esa información hemos podido plantear una solución.

3. Reto de innovación

Creación de un Stand de juguería sostenible y sustentable que incentiva y recompensa el reciclaje de envases de plástico de productos comestibles para promover una cultura de reciclaje en los jóvenes y adultos del distrito de Barranco en el año 2023

3.1 Preguntas

Pregunta general

¿De qué manera podríamos fomentar el consumo responsable de plástico para abordar los problemas ambientales?

Preguntas específicas

P1: ¿Cuáles son las necesidades del beneficiario que se cubrirá en la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco?

P2: ¿Cuáles son los materiales y/o recursos que se utilizan para la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco?

P3: ¿Qué impacto traería la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco?

3.2 Objetivos

Objetivo general

Implementar el stand de juguería sostenible y sustentable que incentiva y recompensa el reciclaje de envases de plástico de productos comestibles para fomentar cultura de reciclaje en jóvenes y adultos.

Objetivos específicos

O1: Investigar las necesidades del beneficiario que se cubrirá en la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco.

O2: Definir los recursos adecuados para la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco.

O3: Cómo medimos el impacto que traerá la implementación del stand de juguería sustentable y sostenible en el distrito de Barranco.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

-Campana gráfica-publicitaria para la reducción de la contaminación marina por microplásticos en las playas limeñas -2022

Autores: Hikaru Elizabeth Kameya Inafuku, Ana Lucía del Carmen Tutaya Mena

Este proyecto se enfoca en desarrollar una campana gráfica y publicitaria con el propósito de proporcionar una sólida cultura sobre el cuidado ambiental dirigido a personas jóvenes y adultas acerca del impacto que tienen los micro plásticos en las costas de Lima.

El proyecto de educación ambiental ha logrado crear conciencia, fomentar la empatía y efectuar una transformación beneficiosa en la conducta de las personas en lo que respecta a la contaminación marítima causada por los microplásticos en las costas de Lima. Este logro se ha materializado mediante estrategias publicitarias implementadas en medios digitales.

Es recomendable que el instrumento de medición se aplique en menores de edad y jóvenes, ya que esto permitirá una educación y concienciación más efectiva, además de generar resultados que serán más destacados en las tablas estadísticas durante la recopilación y el análisis de datos.

El objetivo central de esta investigación es proporcionar educación ambiental tanto a niños como a adultos, un objetivo que compartimos con nuestro propio trabajo de investigación, ya que buscamos fomentar una conciencia ambiental más amplia.

Ministerio del Ambiente y el programa E-coins Perú promueven incentivos a favor del reciclaje

Ministerio del Ambiente, 2020

Este proyecto fue concebido con el propósito de abordar el desafío ambiental derivado de la combinación de factores como la pobreza socioeconómica y cultural, la escasa capacidad administrativa y la deficiente calidad de la educación ambiental. Este contexto ha impulsado al gobierno a asumir un compromiso en la promoción del conocimiento acerca de la gestión de desechos producidos a raíz de la actividad social. En este sentido, se instala a las empresas, hogares y lugares de trabajo a asumir una ciudadanía responsable al adoptar técnicas de reciclaje y un manejo adecuado de los desechos producidos.

Los resultados que se buscan alcanzar incluyen la iniciativa de fomentar la segregación de residuos desde los hogares y promover la reintroducción gradual y controlada del servicio de reciclaje. Además, se pretende estimular nuevos proyectos empresariales en diferentes países, como Costa Rica, Guatemala, Honduras, El Salvador, Jamaica y Perú. En esta situación, se implementa el concepto de Ecoins®, una moneda virtual que se otorga a los ciudadanos que entregan sus residuos sólidos, limpios y separados, ya sea a asociaciones de recicladores o las empresas especializadas en la gestión de residuos, los dejan en puntos limpios de supermercados u otros establecidos por las municipalidades y que se encuentran registrados en el MINAM a través de su aplicativo En Casa Yo Reciclo.

-Estudio de factibilidad para reciclar envases plásticos de polietileno tereftalato (PET), en la ciudad de Guayaquil. Universidad Politécnica

Autores: Salesiana Ecuador José Gabriel Hachi Quintana, Juan Diego Rodríguez Mejía (Marzo 2010)

En este trabajo de investigación se llevó a cabo una evaluación de la viabilidad de implementar un proceso de reciclaje de envases de polietileno tereftalato (PET) en la ciudad de Guayaquil.

El objetivo principal era determinar la posibilidad de establecer una planta dedicada a la reutilización de los desperdicios del material PET en diversas fábricas. Se buscaba, asimismo, obtener información sobre la disposición de la población de la ciudad hacia el reciclaje de botellas PET, incluyendo una exploración de la perspectiva de los recicladores informales.

Para llevar a cabo la investigación, se emplearon técnicas cuantitativas, tales como la realización de encuestas dirigidas a los residentes de Guayaquil, con un desglose dependiendo de su nivel socioeconómico. Además, se efectuó un sondeo entre los

recicladores informales de la misma localidad y se llevó a cabo entrevistas en profundidad con expertos de empresas privadas y organismos gubernamentales.

El enfoque de esta investigación tenía como propósito evaluar las posibilidades de aceptación para poner en funcionamiento una planta de reciclaje donde se pueda aprovechar los desechos de material PET en distintas ramas industriales.

-La disposición de reciclar botellas de plástico PET en la generación de los Millennials.

Autores: Castillo Niquén, Nicole Alessandra y Pacheco Huamán, Johana Lima. 13
de marzo de 2018

El propósito de esta investigación es analizar la disposición de la generación de los Millennials para reciclar botellas de plástico PET, teniendo en cuenta ciertos factores externos que influyen en esta disposición. Estos factores externos incluyen las prácticas habituales en el hogar, en el lugar de trabajo y la influencia de las redes sociales. La muestra de estudio se compone de 364 individuos pertenecientes al grupo de edad de 18 a 37 años, que se clasifican como pertenecientes a la generación de los Millennials. Estos participantes provienen de diversos distritos de Lima Metropolitana y Callao, y que actualmente se encuentran laborando.

-Un sistema de depósito para botellas de plástico en Lima: una alternativa colectiva y exitosa para resolver el problema de la contaminación y de la creciente producción de plástico en el Perú- 2019

Autores: Manon Blancard – Laurine Choplin – Mariette Mbaye – Dirección Adrien Olivereau

El objetivo de esta investigación radica en explorar la viabilidad de implementar un sistema de depósito para botellas de plástico en Lima, con el propósito de fomentar su reutilización y eliminar el enfoque de un solo uso, abordando así el desafío de la contaminación plástica en Perú. Esta iniciativa adquiere una relevancia particular debido a que la ciudad de Lima, por sí sola, concentra aproximadamente un tercio de la población total del país y es responsable, junto con Callao, de la mitad de los residuos sólidos generados en el Perú.

La implementación de un sistema de botellas retornables, siguiendo los principios de la economía circular, conlleva numerosos beneficios destacados.

Esta investigación adopta un enfoque basado en la economía circular para abordar la problemática planteada, analizando, probando y demostrando los beneficios inherentes a este sistema en la consecución de los objetivos propuestos en el estudio.

Es importante destacar que el objetivo fundamental de esta investigación, que busca reducir significativamente y poner fin al uso de plásticos desechables, se alinea con los propósitos de nuestro propio trabajo de investigación.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Stand de juguería sostenible y sustentable para incentivar el reciclaje.

El objetivo de este servicio de incentivos por reciclaje es fomentar y estimular un mayor compromiso y participación por parte de los residentes del distrito de Barranco. Esto se logrará a través de una aplicación móvil que permitirá a los usuarios medir su nivel de reciclaje semanal o mensual y convertirlo en cupones de descuento para restaurantes y la compra de productos de marcas emprendedoras colaboradoras. Estos incentivos son una

recompensa por adoptar nuevos hábitos relacionados con el reciclaje y el consumo responsable.

La aplicación también ofrecerá a los usuarios la posibilidad de acceder al menú disponible en nuestro stand físico, conocer nuestra ubicación mediante la geolocalización de Google y llevar un registro de los envases reciclados, acumulando puntos que posteriormente podrán canjear por cupones.

4.2.2 Conceptualización del stand de juguería sostenible y sustentable

Nuestra propuesta recompensa la práctica del reciclaje y fomenta la adopción de hábitos de consumo responsables, contribuyendo al impulso de la economía circular. A cambio de la entrega de residuos plásticos, se otorgan puntos que pueden ser canjeados en marcas asociadas al stand de juguería sostenible y para hacerlo, solamente necesitarán tener una cuenta en nuestra aplicación.

Figura 1. Recurso sostenible



Figura 1. Recurso sostenible

Fuente: (<https://www.murcia.com/empresas/noticias/2023/02/02-los-diferentes-modelos-de-stand-de-olika-ayudan-a-las-empresas-de-toda-espana-a-triunfar-en-ferias-y.asp>)

Sostenible:

La sostenibilidad se refiere a un desarrollo que considera las necesidades de la actualidad sin poner en riesgo la capacidad de las generaciones futuras, asegurando un equilibrio entre el progreso económico, la conservación del medio ambiente y el bienestar social.



Figura 2. Recursos sustentables

Fuente: (<https://www.mep.pe/pasos-para-crear-un-negocio-de-jugueria-en-el-peru/>)

Sustentable: El concepto de desarrollo sostenible incluye utilizar de manera correcta los recursos disponibles en la actualidad sin poner en riesgo los recursos de las generaciones futuras.

4.2.3. Característica de la juguería

Presencial

En nuestro stand de juguería, tendrás la oportunidad de acercarte y aprovechar nuestras ventajas, donde todas las bebidas se caracterizan por incluir colágeno hidrolizado. Además, ofreceremos una selección de productos alimenticios saludables, como galletas de avena, queques y sándwiches.

Virtual

Dentro de la aplicación móvil, recibirán orientación sobre cómo reciclar distintos tipos de plástico, también te proporcionaremos detalles sobre cómo acumular puntos y los beneficios que puedes obtener con ellos. Además, tendrás acceso a información sobre la ubicación del stand y su horario de atención.

4.2.4 Estructura del stand de juguería sostenible

Diseñar el stand de manera eficiente para minimizar el desperdicio de espacio y recursos.

Priorizar la distribución adecuada de equipos y muebles para garantizar un flujo de trabajo eficiente.



Figura 3. Ejemplo referencial de la estructura del stand

4.2.5. Conceptualización de la aplicación

La aplicación de la juguería es de naturaleza híbrida, lo que significa que tiene la capacidad de operar en una variedad de dispositivos móviles. Este tipo de aplicación resulta más rentable y su ventaja principal es que puede funcionar sin necesidad de una conexión en línea.

Esta aplicación está diseñada para servir como una guía para los usuarios, permitiéndoles comprender el funcionamiento del sistema de canje. Además, la aplicación ofrece información útil, incluyendo consejos prácticos para fomentar la práctica del reciclaje.

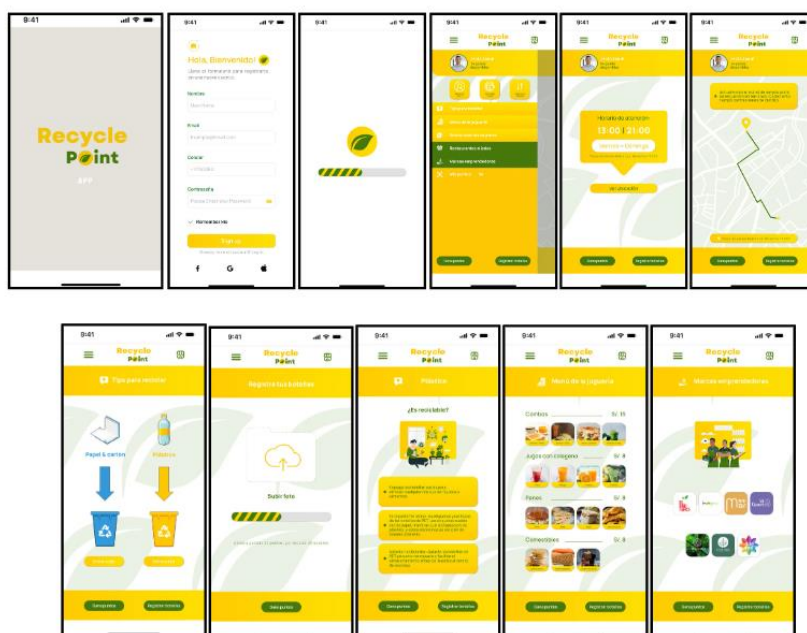


Figura 4: prototipo de la app

4.2.6. Importancia del stand de juguería sostenible

El puesto de jugos sostenibles contribuirá a la disminución de la contaminación y motivará a las personas a incorporar prácticas más sostenibles. A través de este servicio, desempeñamos un papel educativo al crear conciencia en nuestros clientes. El modelo de negocio que estamos proponiendo podría servir de inspiración para otras empresas, motivándolas a adoptar enfoques más responsables tanto desde una perspectiva medioambiental como social.

5. Beneficiarios

Según las entrevistas y encuestas realizadas durante nuestra investigación, el perfil de nuestros usuarios o beneficiarios se centrará en individuos jóvenes y adultos con características altruistas, quienes comparten una preocupación por el medio ambiente y pertenecen a los estratos socioeconómicos A y B. Estos individuos residen en el distrito de Barranco.

El cliente típico, a quien consideramos como nuestro modelo, tiene una edad en el rango de los 20 y 40 años. Nuestro proyecto tiene como objetivo educar y concienciar a las personas sobre el reciclaje y el consumo responsable de plástico, tanto entre los jóvenes como los adultos. Este perfil demográfico se localiza en niveles socioeconómicos medios o altos. Disfrutan tanto del tiempo en soledad como de momentos compartidos con amigos y familiares. La mayoría de ellos están ocupados con trabajo y/o estudios, y en su vida diaria consumen productos que contienen principalmente plástico PET pero que están buscando reducir gradualmente este tipo de consumo y acostumbrarse a un estilo de vida más amigable con el medio ambiente.

El Customer Journey Map para nuestro stand de juguería sostenible y amigable con el medio ambiente consta de tres etapas que incluyen puntos de contacto tanto virtuales como

físicos. Durante estas etapas, se fomenta la interacción y se establecen objetivos basados en la motivación proporcionada a través de nuestra aplicación.

En el primer punto de contacto, los usuarios se familiarizan con la aplicación móvil, donde pueden crear un perfil y contraseña para participar en actividades de incentivo relacionadas con el reciclaje. Además, la aplicación proporciona información sobre nuestro menú, la ubicación del stand y un sistema de recompensas que les permite canjear por descuentos en restaurantes y productos saludables de marcas colaboradoras.

La segunda etapa ocurre cuando los usuarios visitan el punto físico y disfrutan de una experiencia saludable al adquirir jugos nutritivos que incluyen colágeno hidrolizado, así como snacks de productos naturales y orgánicos. Aquí, también pueden aprender más sobre el proceso y la importancia del reciclaje, ya que es el lugar donde depositan los productos reciclados que han acumulado. Este reciclaje es el núcleo de nuestra propuesta. Además, pueden explorar y consumir productos saludables de las marcas emprendedoras aliadas.

La tercera etapa consiste en un sistema de gamificación dentro de nuestra aplicación que aleja a los usuarios a seguir utilizando la aplicación ya incorpora hábitos de reciclaje en su estilo de vida, contribuyendo de manera positiva al medio ambiente.

En última instancia, toda esta experiencia se refleja en la aplicación móvil a través de métricas de uso y en la sostenibilidad del modelo de negocio que hemos implementado.

6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor

Stand de juguería sostenible y sustentable que contará con una app interactiva para la medición de cada usuario que recicle con nosotros para ganar puntos que podrá canjear.

6.2. Segmento de clientes

Se tiene dos perfiles de clientes. El primero son adultos y jóvenes de 20 a 40 años que cuentan con un estudio en curso y/o trabajan, son consumidores habituales de plástico y no cuentan con una cultura marcada del reciclaje. El segundo perfil son personas que se encargan de las actividades del hogar y que reciclan habitualmente.

6.3. Canales

Los canales por los cuales se harán la campaña de promoción del servicio será por las redes sociales Facebook, Instagram, YouTube y Tik Tok). Además, contaremos con el apoyo de influencers. Y también la aplicación será importante para que el cliente sepa sobre nosotros.

6.4. Relación con los clientes

El stand de juguería sostenible tendrá diversas opciones de menú para que sea del agrado del consumidor. El servicio es una nueva alternativa de crear en el cliente la empatía sobre reciclar y el beneficio será recibir los productos comestibles y saludables.

También se contará con una aplicación móvil fácil de usar para hacer un consumo de reciclaje más dinámico con las personas.

6.5. Actividades clave

- Brindar publicidad para el uso de la app, mediante las redes sociales.
- Comisión de venta por los productos reciclados.
- Modelo de negocio colaborativo y circular.

6.6. Recursos clave

- Redes Sociales
- Equipos electrónicos
- Personal de atención
- Software

6.7. Aliados clave

- Mercados de comida orgánica / bodegas / Supermercados aledaños.
- Proveedores de envases biodegradables
- Proveedor de Colágeno Hidrolizado
- emprendedores de productos de reciclaje
- Restaurantes saludables

6.8. Fuentes de ingresos

- Publicidad para productos de emprendedores y restaurantes sostenibles (membresía de marcas).
- Publicidad de redes sociales de negocios.
- Venta de productos en el stand físico.
- Ser punto proveedor del colágeno que usaremos en los jugos.

6.9. Presupuesto:

Tabla 1. Inversión inicial

INVERSIÓN INICIAL				
	Cantidad	Costo	Total	
Recursos de producción	Licadoras	3	S/.1.450	S/.10.637
	Refrigeradora	1	S/.999	
	Microondas	1	S/.389	
	Conservadora	1	S/.499	
	Pulpa de Frutas Frescas (emprendir	varios	S/.600	
	Colágeno Hidrolizado	varios	S/.500	
	Comestibles	varios	S/.500	
	Vasos biodegradables	varios	S/.300	
	Envases de vidrio	varios	S/.400	
	Cubiertos biodegradables	varios	S/.300	
	Stand de madera (infraestructura)	1	S/.1.200	
	Decoración	varios	S/.1.500	
Diseño e implementación de stand	1	S/.2.000		
Recursos Administrativos	Celular Iphone 12 pro	1	S/.2.800	S/.10.930
	Caja registradora	1	S/.800	
	POS	1	S/.70	
	Diseñador UX	1	S/.3.000	
	Personal	2	S/.1.200	
	Cartel para el Stand	1	S/.60	
	Computadora	1	S/.1.800	
	Administrador /Content manager	1	S/.1.200	
Recursos Logísticos	Garantía de alquiler en Feria	1	S/.1.400	S/.4.440
	Programador	1	S/.3.000	
	Transporte de productos	1	S/.40	
Recursos Financieros	Préstamo bancario x 6 meses	1	S/.15.000	S/.16.500
	Sistema de gamificación sistema de puntos por incentivo	1	S/.1.500	
			S/.42.507	

Tabla 2. Gastos

GASTO MENSUAL					
		Cantidad	Costo	x 6 mes	Total
Recursos de producción	Frutas frescas	6	S/.300	S/.1.800	S/.8.100
	Colageno hidrolizado	6	S/.300	S/.1.800	
	Comida preparada (snacks)	6	S/.300	S/.1.800	
	Trabajadores	2	S/.600	S/.1.200	
Recursos Administrativos	Alquiler mensual del stand	6	S/.700	S/.4200	S/.774
	Pago del POS	6	S/.30	S/.180	
	internet	6	S/.99	S/.594	
Recursos Logísticos	Desarrolladores de web	1	S/.2.000	S/.12.000	S/.13.440
	Transporte de productos	6	S/.40	S/.240	
	Transporte de carga	6	S/.200	S/.1.200	
Recursos Financieros	Tasa de interes	6	25%	S/.3.750	S/.3.750
Recursos Difusión	Publicidad en redes sociales	6	S/.100	S/.600	S/.7.200
	CM		S/.1.100	S/.6.600	
					S/.33.264

Tabla 3. Ingresos

INGRESOS		Cantidad	Precio por cada uno	Venta aproximada mensual	Ingreso mensual	Ingreso trimestral	Ingreso x 6 meses
Marcas de restaurantes (Pagaran una suscripción mensual por mes)	15 restaurantes aliados: -Limana -Fauna -Nevera fit -Armonica cafe -Poke 151 -Freshii -Amoramar -Mayta - Astrid & Gaston - Lamar - Shizen - Pescados Capitales	15	S/700	15	S/10.500	S/31.500	S/63.000
Marcas emprendedoras de comida	7 Marcas emprendedoras: - El frutero - Mi casero pe - Ponte verde - Mani mar - organika - Lima organica - Thika thani	7	S/600	7	S/4.200	S/12.600	S/25.200
Venta de productos	Jugos + Colageno hidrolizado	5	S/7	60	S/420	S/1.260	S/2.520
	Combos	4	S/15	70	S/1.050	S/3.150	S/6.300
	Comestibles saludables	5	S/8	60	S/480	S/1.440	S/2.880
	Acompañantes (Panes, empanadas)	5	S/7	60	S/420	S/1.260	S/2.520
	Marca Vitagel :https://vitagel.pe/producto/joint-active-420g/ Envase de colageno como punto de proveedor	1	S/189	50	S/9.450	S/28.350	S/56.700
					S/26.520	S/79.560	S/159.120

Fuente: Propio del autor.

7. Resultados

En base a la investigación realizada, se puede decir que el consumo excesivo de plásticos emerge como la causa preeminente, ya que en la actualidad es común ver que la mayoría de los productos que adquirimos están hechos de plástico o contienen este material.

En diferentes zonas, el reciclaje es complicado por no contar con lugares en específico para almacenarlo o información para poder reutilizarlo. Para el reto de innovación se ideó la creación de un Stand de juguería que funciona a la par como un lugar de acopio para el reciclaje de plásticos, ya que muchas zonas no cuentan con puntos para el reciclaje de este material, al igual que una aplicación para que los usuarios de este puedan encontrar información útil para combatir este problema. Se nombró a este proyecto como “Recycle Point” que da resultados positivos ya que, por medio de nuestra aplicación y redes sociales, llegamos a todas las personas que se interesen, quieran saber sobre el reciclaje, cómo hacerlo y conocer con nosotros la forma más amigable de lograrlo.

Se ideó una estrategia para conocer el pensamiento de las personas referente a la problemática presentada mediante un test enfocándonos primero en el distrito de Barranco y de esta manera enfocarnos en trabajar lo principal, que el público objetivo encuentre importante y se preocupe por el reciclaje. Por otro lado, aún un porcentaje, no tal alto, no practica el reciclaje por falta de motivación.

En el resultado obtenido por las encuestas realizadas a las personas se validó que muchos de ellos no reciclan o no reutilizan este material por falta de información y que para ellos la utilización de este es por necesidad y que los productos en su mayoría que son de uso diario vienen ya con esta presentación. El uso excesivo de este material también dificulta la reutilización para ellos.

En las entrevistas a los usuarios se pudo obtener los siguientes resultados:

- El reciclaje puede quedar en un segundo plano. Las personas pueden sentir que tienen problemas más inmediatos en los que concentrarse y rara vez suelen reciclar.
- Cuando el proceso de reciclaje carece de conveniencia, las personas pueden percibirlo como una labor incómoda y es probable que no estén dispuestas a dedicar tiempo y energía. La ausencia de sistemas de recolección apropiados o instalaciones de reciclaje cercanas reduce la probabilidad de que las personas participen en esta práctica.
- Ciertas personas podrían percibir que su aporte individual al acto de reciclar no ejerce una influencia sustancial sobre la problemática más amplia de la contaminación y el cambio climático. Esto podría dar lugar a una actitud de desánimo, expresada en la pregunta: "¿Por qué invertir esfuerzos?".

8. Conclusiones

En base a los resultados se llegó a las siguientes conclusiones:

- El uso excesivo del plástico en la vida cotidiana de las personas es un problema que dificulta el reciclaje o la reutilización de este material, por falta de espacio y tiempo, y a veces también por falta de información sobre este problema
- Los resultados que se obtuvieron demostraron que mediante incentivos se puede motivar a que un porcentaje mayor de las personas empiece a reciclar, para así con el tiempo esto se vuelva un hábito en ellas y también una cultura para todos.
- Con el proyecto presentado también se podrán dar a conocer marcas emprendedoras preocupadas también por el uso incorrecto y excesivo de los plásticos, formando

alianzas con este proyecto para lograr un mismo objetivo y siendo ambas partes beneficiarias.

- Gracias a este proyecto se podrá reducir la contaminación en las calles por lo que se espera que otros distritos copien o ayuden con esta idea de fomentar una vida mejor para las personas y así tener más conciencia en este problema de la contaminación.
- Las personas pueden iniciar movimientos o costumbres mucho más rápido mediante incentivos o beneficios para ellos.
- La contaminación por plásticos es un problema ya conocido por todos y sin lugar a dudas, podríamos decir que, los plásticos en nuestro entorno es uno de los desafíos ambientales más preocupantes.
- Muchas zonas de Lima no cuentan con puntos específicos para llevar los productos que las personas desean reciclar y es por eso que algunos de ellos terminan siendo desechados en las calles.

9. Bibliografía

- *Algalita Marine Research and Education (2017) Total de residuos plásticos son de un solo uso.*
- Ráez-Luna (2014) *El uso del plástico en la vida cotidiana de las personas.*
- Ellen Macarthur Foundation and McKinsey & Company (2016) *La producción de plástico y como recursos a nivel mundial.*
- *Hikaru Elizabeth Kameya Inafuku, Ana Lucía del Carmen Tutaya Mena, (2022) Campaña gráfica-publicitaria para la reducción de la contaminación marina por micro plásticos en las playas Limeñas*
- *Implementación del proyecto de E-coins en Perú, (Ministerio del Ambiente, 2020)*

- *Salesiana Ecuador José Gabriel Hachi Quintana, Juan Diego Rodríguez Mejía*
Marzo (2010) Estudio de factibilidad para reciclar envases plásticos de polietileno tereftalato (PET), en la ciudad de Guayaquil. Universidad Politécnica.
- *Castillo Niquén, Nicole Alessandra y Pacheco Huamán, Johana Lima. 13 de marzo de (2018) **La disposición de reciclar botellas de plástico PET en la generación de los Millennials.***
- *Manon Blancard – Laurine Choplin – Mariette Mbaye – Dirección Adrien Olivereau*
*(2019) **Un sistema de depósito para botellas de plástico en Lima: una alternativa colectiva y exitosa para resolver el problema de la contaminación y de la creciente producción de plástico en el Perú***
- *Los diferentes modelos de stand de Olika ayudan a las empresas de toda España a triunfar en ferias y eventos (2023)*
<https://www.murcia.com/empresas/noticias/2023/02/02-los-diferentes-modelos-de-stand-de-olika-ayudan-a-las-empresas-de-toda-espana-a-triunfar-en-ferias-y.asp>
- *Pasos para crear un negocio de juguería en el Perú (2022)*
<https://www.mep.pe/pasos-para-crear-un-negocio-de-jugueria-en-el-peru/>
- *Cifras del mundo y el Perú sobre el plástico (2018)*
<https://www.minam.gob.pe/menos-plastico-mas-vida/cifras-del-mundo-y-el-peru/>
- *En Lima Metropolitana se tiran a la basura 643 toneladas de plástico al día: (2023)*
elcomercio.pe/lima/en-lima-metropolitana-se-tiran-a-la-basura-643-toneladas-de-plastico-al-dia-cuanto-desecha-cada-distrito-gestion-de-residuos-recoleccion-de-basura-desperdicios-ecdata-noticia
- *Ursula Milagros Hurtado Helásquez y Thais lorena Samanez Cominese (2015) Plan de negocios para una juguería temática en el distrito de San Miguel.*

- *Fundación para la Economía Circular. Retrieved February 3, 2018, from <http://economiacircular.org/>*
- *Ministerio del Ambiente y municipio de Barranco se sumaron a jornada de limpieza de playas (2023) andina.pe/agencia/noticia-ministerio-del-ambiente-y-municipio-barranco-se-sumaron-a-jornada-limpieza-playas-656575.aspx*
- *Consumer , E. (12 de 11 de 2014). Taringa.net. Obtenido de El plastico y sus efectos nocivos : <http://www.taringa.net/post/ecologia/18270112/El-plastico-y-sus-efectos-nocivos.html>*
- *Ferro Nieto, A., Toledo arguelles , A., & Cadalso basadre, J. C. (2008). El envase de polientereftalato: su impacto medio ambiental y los metodos para su reciclado. cuba: universitaria, 5 Recuperado 17de abril de 2015 <http://bdatos.usantotomas.edu.co:2050/lib/bibliotecaustasp/reader.action?docID=1026875>*
- *Lavanderira , x., J, León , C., & xosé vazquez , m. (2007). Economía mabiental . Madrid: Pearson Educación, S.A.*
- *Mansilla Perez, L. & RuizRuiz, M.(2009). Reciclaje de botellas PET para obtener fibras de poliester. Ingeniería Industrial.*
- *Mendez, C. R., Vergaray, G., Begar, v., & Cardenas, K. J. (2007). Aislamiento y caracterizacion de microcetos Biodegradadores de polietileno.*
- *Montaño, C. (2007). Ecoselucha por reciclar los envases de plastico. Ideas para el cambio.*
- *Nascimento, L. F., Trevisan, m., Figuéiro, P. S., & Bossle, M. B. (2010). Recicleje de Botella en cadenas. Greenleaf Publishing, 45- 47.*
- *Numata, D., & Managi, S. (2012). La demanda de productos reutilizables rellenos. Economía de Gestión y Eliminación de Desechos, 423 - 427.*

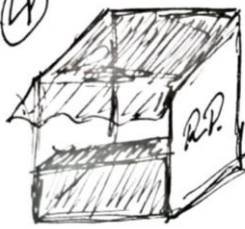
- *Publicado por fecha. (2012 agosto). En Colombia, el reciclaje de PET botella a botella tiene futuro. Tecnologia del Plastico, 1- 3.recuperado de <http://www.plastico.com/temas/EnColombia,-el-reciclaje-de-PET-botella-a-botella-tiene-futuro+3089010>*
- *Publicado por fecha. (2012). Seguimiento a la demanda y crecimiento del PET en CAPET (botellas de PET y mercados de poliéster de América Central, el Caribe y los Andes. Centre for Management, T. (3), pg 1. recuperado de <http://bdatos.usantotomas.edu.co:2101/ehost/detail/detail?sid=3b3e763d-7245-4ee4-8f3c6964acb5580f%40sessionmgr112&vid=8&hid=115&bdata=JnNpdGU9ZWWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=bwh&AN=bizwire.c40481533>*

10. Anexos

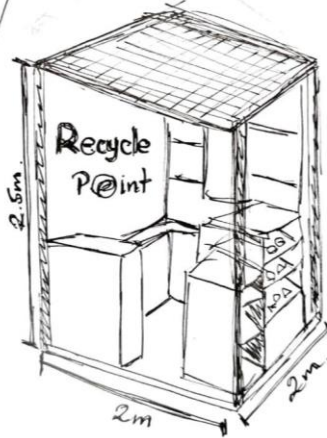
- Anexo 1: Bocetos de diseño y medidas del stand



(4)



Final



-Anexo 2: Bocetos de la App.



-Anexo 3: Frames de la App.

