

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA "TOULOUSE LAUTREC"



**PLATAFORMA WEB QUE PERMITE MEJORAR EL CONSUMO
RESPONSABLE DE JUGUETES DE PLÁSTICO EN LOS HOGARES
DE LIMA OESTE**

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

AUTOR:

SOFIA JIREH QUIROZ VIGO

0009-0003-8678-5258

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y
Marketing Digital

AUTOR:

RENATO DIEGO ROSALES GLAVE

0009-0009-9931-116X

Asesor

JONATAN SAYÁN CHUMBIRIZO

0000-0002-3436-5249

Lima-Perú

2023

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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	repository.javeriana.edu.co Internet	3%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	2%
3	tesis.pucp.edu.pe Internet	2%
4	repositorio.usil.edu.pe Internet	2%
5	repositorio.usfq.edu.ec Internet	2%
6	rinacional.tecnm.mx Internet	1%
7	Universidad TecMilenio on 2024-01-31 Submitted works	1%
8	Universidad Cooperativa de Colombia on 2023-10-12 Submitted works	<1%

9	Colegio Integral El Manglar, A.C. on 2022-07-16 Submitted works	<1%
10	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
12	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-12 Submitted works	<1%
13	1library.co Internet	<1%
14	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-27 Submitted works	<1%
15	repositorio.ufpso.edu.co Internet	<1%
16	scoop.it Internet	<1%
17	coursehero.com Internet	<1%
18	puj.edu.co Internet	<1%
19	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-29 Submitted works	<1%
20	Universidad TecMilenio on 2024-01-21 Submitted works	<1%

21	es.scribd.com Internet	<1%
22	extensionpubs.unl.edu Internet	<1%
23	tiendanube.com Internet	<1%
24	prezi.com Internet	<1%
25	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
26	repositorio.upn.edu.pe Internet	<1%
27	silentcolors.net Internet	<1%
28	hebergementwebs.com Internet	<1%
29	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-03-06 Submitted works	<1%
30	Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-05-31 Submitted works	<1%
31	nosunelanube.com Internet	<1%
32	repositorio.undc.edu.pe Internet	<1%

33

familyhospital.net

Internet

<1%

34

scribd.com

Internet

<1%

Resumen

El presente proyecto aporta de manera significativa con la producción, reducción, sostenible y problemáticas relacionadas. Para ayudar a contrarrestar dicha problemática, se ha realizado la creación de una plataforma de alquiler Toy Loop, ayudará a la formación de hábitos en el uso de rotación de juguetes eco amigables. El cual trata de un servicio de alquiler mensual, mediante packs en donde gracias a una guía se podrán aprender acciones que a la larga se convertirán en nuevos hábitos sostenibles que ayuden a reducir el consumo de juguetes de plástico, espacio y dinero. Los principales beneficiarios son las madres de 20 - 45 años de edad, que se encuentran en Lima Oeste, que desean adquirir hábitos eco amigables y desarrollar una mayor conciencia ecológica. Para ello, se utilizó la metodología Toulouse Thinking, que busca encontrar una solución basándonos en una problemática; que utiliza herramientas que aportan en la investigación, ideación, desarrollo y aplicación del proyecto. Inicialmente, se desarrolló el mapa de actores, por el cual, se identificaron los distintos roles que cumplen las personas respecto a la problemática, para posteriormente realizar el canvas de la propuesta de valor que tiene en cuenta los beneficios esperados y dolores de los usuarios. Como resultado, se generó interés entre las madres y se aumentó su conciencia sobre el problema de la compra constante de juguetes de plástico, ya que durante la investigación se proporcionó información relevante a nuestro público objetivo.

Palabras clave: Juguetes, plástico, madres, plataforma, hábitos

TABLA DE CONTENIDO

Resumen

1. Contextualización del problema.....	1
2. Justificación.....	2
3. Reto de Innovación.....	3
4. Sustento teórico.....	4
4.1 Estudios previos.....	4
4.2 Marco teórico.....	7
5. Beneficiarios.....	12
6. Propuesta de valor.....	13
6.1 Propuesta de valor.....	13
6.2 Segmento de clientes.....	14
6.3 Canales.....	15
6.4 Relación con los clientes.....	16
6.5 Actividades clave.....	17
6.6 Recursos clave.....	18
6.7 Aliados clave.....	19
6.8 Fuentes de ingreso.....	20
6.9 Presupuesto.....	21
7. Resultados.....	23
8. Conclusiones.....	25
9. Bibliografía.....	27
10. Anexos.....	29

1. Contextualización del Problema

Hoy en día el consumo de juguetes de plástico en el mundo en términos generales sigue teniendo grandes retos por mejorar, cada año se fabrican millones de toneladas de juguetes de plástico, y la mayoría de ellos terminan en los vertederos o en la naturaleza. Los juguetes de plástico pueden causar una serie de problemas, como la contaminación, la destrucción de la vida silvestre y el riesgo de intoxicación en los niños. Sin embargo, a causa de esta problemática y a lo que no se ha reforzado es a la falta de concientización de la continua compra de juguetes de plásticos.

Actualmente, todo relacionado con el plástico (bolsas, juguetes, etc), que habría alcanzado los \$77.2 mil millones en 2022, representa el 27.8% de las ventas totales de juguetes y juegos. Se prevé que las ventas alcanzarán los \$94.2 mil millones para 2025, con un crecimiento promedio anual de 6.9 % entre 2022 y 2025. (CIEN, 2022, página 3). Esto significa que el consumo de juguetes de plástico aumentará con esta proyección de ventas.

Por otro lado, el sector de juguetes de plástico es un sector globalizado, con las principales empresas jugueteras operando en todo el mundo. Las principales empresas jugueteras del mundo son: Mattel, Hasbro, Lego, Spin Master y Tencent.

El sector de juguetes de plástico está experimentando una serie de tendencias, incluyendo la creciente popularidad de los juguetes educativos.

En 2021, las exportaciones de juguetes y juegos del Perú alcanzaron los US\$13.3 millones, un aumento del 50.5% frente al año anterior. Estados Unidos, Canadá, China, Chile y Corea del Sur fueron los cinco principales destinos de envío de juguetería en 2021, representando el 91.2% del total exportado.

En términos de países, China, India, Estados Unidos, Indonesia y Japón son los principales mercados para el sector de juguetes y juegos, y se estima que estos países generarán el 52% de las ventas globales en 2022 (CIEN, 2022, p. 4). Esto demuestra claramente que el Perú consume demasiados juguetes de plástico.

Es por ello, que, basándonos en nuestras carreras creativas de comunicación, se realizará una investigación que beneficiará a madres de 20 a 45 años de Lima este y oeste, a las cuales les brindaremos como solución una plataforma de alquiler de juguetes, fundamentada en el concepto de economía circular, que motive a sus hijos a jugar con variedad sin necesidad de almacenarlos por mucho tiempo. Todo ello con el fin de promover el aprendizaje, mientras evitamos el consumo innecesario de juguetes y así, cuidamos el planeta.

2. Justificación de la investigación

En este proyecto de investigación se plantea afrontar el problema de la contaminación ambiental por los juguetes de plástico en Perú.

Se basará en la necesidad de mejorar la concientización del consumo responsable de los juguetes de plástico en los hogares de Lima este y oeste, proponiendo una solución para los actores principales que son las madres y los niños, según la investigación que se realizó.

2.1 Justificación social

Se partió de la pregunta ¿Cómo se podría lograr que las madres de 20 a 45 años de Lima este y oeste, contribuyan con la educación de la cultura del reciclaje en sus hijos y generar un cambio positivo en su vida?

Se consideró que la madre es la persona focal beneficiada, en primera instancia, ya que es quien busca y requiere fomentar la educación hacia sus hijos sobre el reciclaje de juguetes, planteando una manera lúdica.

Además, también desea darle un nuevo destino a los juguetes que ya no están en uso. Para ello se necesita educar a través del orden y juego a los niños, tomando en cuenta sus intereses y creando una noción sobre la problemática.

2.2 Justificación Práctica

El proyecto elegido tiene como principal objetivo reducir el impacto ambiental por parte de los juguetes de plástico, La cultura del reciclaje en Perú aún está atrasada y es que solo el 3% de los peruanos recicla, según el informe realizado por el Ministerio del Ambiente y Recicla.pe (GESTIÓN, 2019, p.1.). Por lo tanto, la mayoría de padres no fomentan el reciclaje en sus hogares, en conciencia y por desinformación no relacionan los juguetes con la contaminación. Por ello es importante buscar nuevas formas de poder educar y contribuir con el cuidado del medio ambiente, desarrollando un modelo de consumo sostenible que promueva la reutilización y cuidado de los juguetes, creando nuevos hábitos en los hogares y en los jóvenes. El objetivo de la plataforma web “Toy loop” es justamente promover la reutilización de juguetes en buen estado, canalizar el reciclaje de los que son de plástico y suelen desechar con los residuos comunes y educar a los padres e hijos con actualizaciones y activaciones vivenciales relacionadas con el reciclaje.

2.3 Justificación Metodológica

Se planteó proponer una solución innovadora para a la problemática elegida, se utilizó la metodología “Toulouse Thinking”, que establece el paso a paso del proyecto, utilizando herramientas que aportan en cada etapa de la investigación (ideación, desarrollo y aplicación de procedimientos).

Comenzamos analizando minuciosamente a los actores principales que participan, utilizando el mapa de actores para representar a quienes están relacionados con el problema en cuestión. El Modelo Canvas desempeñó un papel fundamental al aclarar la propuesta de valor y presentar las dificultades y ventajas anticipadas por parte del usuario.

Además de llevar a cabo entrevistas con 67 individuos, se pudo obtener una comprensión más profunda de los patrones y puntos de vista de los usuarios en relación con el problema en cuestión. También se realizaron encuestas para recopilar información sobre los comportamientos de compra, así como un taller generativo en el cual se presentó la propuesta, con el fin de obtener información desde diversas perspectivas y así mejorar la solución de manera más abarcadora.

3. Reto de innovación

3.1- Pregunta general:

¿Cómo podríamos solucionar el consumo masivo de juguetes de plástico en los hogares de madres entre 20 - 45 años en Lima este y oeste?

3.1.1- Pregunta específica

P1: ¿Qué herramientas se necesitan para la creación de la plataforma web “Toyloop para ayudar a la formación del hábito de uso responsable de los juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años?

P2: ¿Qué actividades se podrían desarrollar en los hogares utilizando Toyloop para ayudar a la formación del hábito de uso responsable de los juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años?

P3: ¿Qué tan efectivo sería desarrollar la plataforma web Toyloop para ayudar a la formación del hábito de uso responsable de los juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años?

3.2 Objetivo General

Crear una plataforma web “Toyloop” para beneficiar la formación del hábito de uso responsable de juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años

3.2.1 Objetivos específicos:

O1: Determinar cuáles serán los recursos necesarios para la plataforma web “Toyloop” para beneficiar la formación del hábito de uso responsable de juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años.

O2: Establecer qué actividades se realizarán en los hogares que usen “Toyloop” para beneficiar la formación del hábito de uso responsable de juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años

O3: Analizar si es efectivo crear la plataforma “Toyloop” para beneficiar la formación del hábito de uso responsable de juguetes de plástico en madres de 20 a 45 años.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios Internacionales previos

Vera, E. (2020), desarrolló la tesis “*Allpa: aplicación para concientizar el consumo de plástico en Quito [Quito]*” para obtener el título de Licenciado en Interactividad y Multimedia, en la universidad San Francisco de Quito, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas, Ecuador.

Tuvo como objetivo crear una herramienta que tenga alcance al mayor número de personas y ayude a la concientización del problema del plástico en la ciudad de Quito. Se utilizó una investigación mixta con la herramienta conocida como Design Thinking, cuya muestra fue de cuarenta y siete quiteños de diferentes estratos socioeconómicos y edades, entre 14 y 50 años. Llegando a la conclusión que se evidencia que la aplicación Allpa mediante un plan de retos inspirados en la Gamificación y un sistema de geolocalización de los contenedores de plástico, ha demostrado en las pruebas de usabilidad ser un método efectivo en la generación de hábitos de consumo de plástico.

Se eligió esta tesis debido a su aporte en nuestro proyecto de investigación, ya que contribuye la investigación con información sobre cómo concientizar sobre el consumo de plástico, además de enseñarnos diversas herramientas y estrategias.

Ruiz, O. (2021), desarrolló la tesis “*Aplicación Web para el control de información de plásticos de un solo uso en el Instituto Tecnológico Superior de Teziutlán [Tecnológico Nacional de México]*” para obtener el título de Maestría en Sistemas Computacionales, en el Instituto Tecnológico Superior de Teziutlán, México.

Tuvo como objetivo implementar una aplicación Web para el control de información de plásticos de un solo uso en el Instituto Tecnológico Superior de Teziutlán mediante la metodología de desarrollo hipertexto orientada a objetos (OOHDM). Se utilizó una

investigación mixta descriptiva, cuya muestra fueron integrantes del Instituto Tecnológico Superior de Teziutlán. Llegando a la conclusión que se generó compromiso y concientización, así como el módulo de reconocimiento de plásticos de un solo uso mediante Azure.

Se eligió esta tesis debido a su aporte informativo para la creación de todo un diseño web, pasos a seguir, metodologías, herramientas, entre otras cosas. Además de cómo generar una conciencia dentro del instituto y generar un compromiso en cada uno de ellos.

Galindo, S., Melo, J., y Pérez, M. (2021), desarrollaron la tesis “Petico y el mundo del plástico: propuesta para promover la formación medioambiental enfocada al manejo adecuado de residuos plásticos Pet a niños de educación primaria en Bogotá, por medio del trabajo docente desde el diseño digital y multimedia” para obtener el título de Licenciado en Diseño digital y multimedia, en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Tuvieron como objetivo promover el manejo adecuado de residuos plásticos PET en niños de educación primaria por medio de una propuesta digital y análoga que apoye al docente en el fortalecimiento de hábitos y desarrollo de estos conocimientos en la formación ambiental del estudiante. Se utilizó una investigación cualitativa, cuya muestra fueron docentes y alumnos de primaria en Bogotá. Llegando a la conclusión que se logró tener retroalimentación constante y cambio real en el contexto de los docentes y estudiantes, esta metodología, permitió convertir a PETico y el mundo de plástico en una web que contiene trabajo continuo en la temática durante un año escolar, dividido en clases sencillas que contienen teoría y práctica (colegio y hogar), estas permiten desarrollar el hábito respetando los procesos de aprendizaje de cada estudiante, además de generar incentivos cada período (libros de actividades) que permiten la sana competencia y logro de objetivos en los

estudiantes, además de esto se logró crear un producto que sea apto y amigable con el usuario primario (docentes).

Se eligió esta tesis debido a su aporte teórico debido a que la investigación fue cualitativa, además de que se realiza en un ámbito estudiantil de nivel primaria, lo cual nos sirve como orientación, ya que, nuestro público objetivo va por ese rango de igual forma.

Martinez, M. (2022), desarrolló la tesis “Propuesta de educación ambiental a través de TIC para promover un consumo responsable de plásticos en Cuernavaca, México” para obtener el título de Maestría en Gestión Ambiental, en la Pontificia Universidad Javeriana.

Tuvo como objetivo presentar un caso de estudio en Cuernavaca, México para observar hallazgos, y así obtener elementos para diseño de una propuesta de educación ambiental a través de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) orientadas a un consumo responsable de plásticos en la ciudad, la cual tiene graves problemas de consumo y disposición de dichos materiales, así como un conflicto socioambiental en la zona del Relleno Sanitario de Loma de Mejía. Se utilizó la metodología mixta, en donde se emplearon métodos de recolección, interpretación y análisis cuantitativo y cualitativos, cuya muestra fueron personas de 15 colonias de la ciudad divididas en tres niveles socioeconómicos: medio bajo, medio alto y alto, considerando grado de estudios, sexo y edad. Llegando a la conclusión que la percepción general es que hay un desinterés y desconocimiento de las problemáticas, pero se encontró que, si se dan los elementos necesarios para transformar las prácticas de consumo de las personas, estas muestran disposición para cambiarlas. Adicionalmente, a esto, se requiere reforzar el conocimiento de las leyes y los conflictos alrededor de la problemática, manejo y disposición de residuos, con énfasis en las alternativas.

Se eligió esta tesis debido a su aporte de solución mediante las herramientas TIC, en donde nos muestra un caso práctico y real, dándonos a conocer no solo el lado positivo de su investigación sino las deficiencias que también presentó.

4.2. Estudios previos nacionales

Baca Del Risco, J., Echegaray, S., Ferreyros, C., y Gastañeta, L. (2021), desarrollaron la tesis “Startup social para la gestión de residuos sólidos plásticos, Eco Q’upa” para ser Magísters en Administración de Negocios Globales, en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Tuvo como objetivo ofrecer una alternativa para impulsar la primera etapa de la cadena de reciclaje, específicamente del plástico polietileno tereftalato (más conocido por sus siglas en inglés, PET), que es uno de los elementos con mayor participación en la composición de desechos domésticos, ofreciendo a las personas naturales incentivos monetarios para disponer de ellos en máquinas especializadas, para luego ser recogido por asociaciones de recicladores formales para continuar el proceso de reciclaje. Se utilizó una metodología mixta con enfoque de lean startup, donde emplearon la entrevista y la encuesta como técnicas, cuya muestra fueron un conjunto de personas naturales, mayores de edad, que residen en Lima Metropolitana o el Callao, debido a que ahí se produce el 50% de residuos de todo el país. Llegando a la conclusión que el modelo de negocio es prometedor, ya que logra tener flujos de caja positivos al tercer año de operación y muestra posibilidades de escalamiento a futuro, incrementando así, el impacto que este genera.

Se eligió esta tesis debido a su aporte de cercanía y que nos habla de una metodología interesante que es la de Startup social, en donde no solo buscan concientizar sobre el consumo de plástico, sino que además generar ganancias de ello, como si fuera de igual forma algo rentable.

Santos, V y Benito, L. (2018), desarrolló la tesis “Implementación de un aplicativo móvil sobre compraventa para automatizar el reciclaje en la urbanización La Capullana - Surco” para obtener el título Profesional de Ingeniero Informático y de Sistemas, en la Universidad San Ignacio de Loyola.

Tuvo como objetivo buscar una alternativa mediante la cual los consumidores cotidianos utilicen nuevas tecnologías para realizar el reciclaje de manera automática, eficaz y segura. Se utilizó una investigación, método pre-experimental y de diseño cuantitativo, cuya muestra fueron los ciudadanos ubicados en la urbanización La Capullana del Distrito de Santiago de Surco. Llegando a la conclusión que a través de la aprobación de los usuarios en el formato beta, en el cual aprueba el diseño de la aplicación móvil y del cual se prevalece la aclaración de ser una aplicación con ambición de crecimiento profesional y personal, al evocar una razón importante las cual es la razón de ayuda social a contribuir sobre el reciclaje, previniendo malgastar recursos reutilizables.

Se eligió esta tesis debido a su aporte de cercanía, basándose en la realidad de nuestra ciudad, en donde buscan promover el reciclaje, pero también generar ganancias de ello y concientizar a los locadores del lugar.

4.2. Marco teórico

4.2 Marco Teórico

4.2.1 Creación de una página web

Para este proyecto se está desarrollando una aplicación web, llamada ToyLoop. La creación o desarrollo de esto nace como una alternativa de solución a los problemas ambientales que se viven hoy en día, además de mostrar, dentro de ello, un modelo de

negocio rentable y ecoamigable. En los últimos años, el incremento de la contaminación ambiental ha aumentado ocasionando daños a nuestro ecosistema, siendo uno de los mayores contaminantes, el plástico. Según la Organización de las Naciones Unidas (2018) manifestó que en lo que va del año se ha consumido 950 mil toneladas de plástico en el país, dentro de esto, tenemos a los juguetes con un 90% que emplea este material, convirtiéndose en uno de los factores principales del consumo excesivo de plástico. Todos estos datos nos indican la relevancia que tiene este proyecto, por ello, se identificó una oportunidad de mercado en una necesidad que no solo va a ayudar al medioambiente, sino también va a poder generar ganancias de esto.

4.2.2 Conceptualización de una página web

En 1992, se crearon las primeras webs, estas se trataban de páginas estáticas que solo se podían cambiar mediante código HTML, en donde, mayormente, priorizaban los colores y las imágenes, buscando así ser más vistosas, dándole poca importancia a la facilidad de uso. A partir del 2002, aparecen más páginas como blogs, en donde comenzaron a emplearse otro tipo de herramientas, las cuales ya no se enfocaban en la apariencia visual, sino en mejorar la experiencia de usuario. Actualmente, existen en la red más de mil millones de páginas web con diferentes temas y contenidos, que provienen de todo el mundo. Esto representa el archivo de información más importante que existe en la historia de la humanidad, por lo que es fundamental comprender el concepto. Según, Rojas, et al.(2020) manifiestan que son un nuevo método para fomentar el uso de bienes y servicios. De este modo, hay que tener en cuenta que debido a la tecnología, las páginas web se han convertido en un medio de comunicación importante y en una de las fuentes de información a nivel mundial, que se crean con el fin de promover una solución a las exigencias de la sociedad actual.

4.2.3 Características de la página web

4.2.3.1 Tiene un propósito claro

Tener un propósito claro ayudará en todo, tanto en la vida como al crear una página web, es importante que desde un inicio sepas que quieres lograr con ella, para que target está dirigido y conocer tu producto o servicio. Para ello, León, L (2023) nos indica que es importante hacernos las siguientes preguntas:

¿Cuál es mi objetivo?

¿Qué diferencia a mi producto o servicio de otros?

¿Cuál es mi visión y misión?

¿Qué estrategias voy a emplear?

4.2.3.2 Navegación sencilla

Un estudio de diseño web, hecho por la Universidad de la Habana, resaltó que, el 94% de los usuarios cree que la interfaz simple es la característica más útil de una página web, indican que nadie quiere lidiar con un sitio web complicado en donde se pierde la información o hay demasiados enlaces que solo los derivan a otras páginas.

Una estructura de menú clara que facilita la navegación entre las diferentes páginas del sitio web es parte de esta facilidad. Un aspecto que los usuarios valoran mucho es que al explorar un menú con muchas opciones, el resto de la página se oscurece para que puedan concentrarse mejor. Como ejemplo, tenemos a Amazon que cumple con esta característica.

Es importante, tener en cuenta que la mayoría de los visitantes de una página web, busca información rápida, por ello, es mejor mantener una navegación lógica y sencilla, creando una experiencia positiva.

4.2.3.3 Optimización para dispositivos móviles

Alrededor del 60 al 70 % de las personas visitan una página web a través de un dispositivo móvil. Si el diseño no responde (es adaptable), los usuarios no volverán a visitar su sitio web porque no están satisfechos con la navegación, el tamaño del diseño o la usabilidad. Como resultado, esto tiene un efecto negativo en la marca, aumento de las ventas y la clasificación de los motores de búsqueda. Crear una página web que sea mobile friendly es vital y no es tan complicado de lograrlo.

4.2.3.4 Seguridad, confianza y actualización

Es necesario realizar actualizaciones de seguridad para que la página web se mantenga segura y sin riesgo de hackeos o problemas de licencias. Para, Tekla (2022) manifiesta que es importante tener en cuenta que así como se actualizan las herramientas de mejora, también hay muchos sistemas de hackeo de información. Por otro lado, después de cada actualización, es importante probar el funcionamiento de la página, además de estar en constante monitoreo de los usuarios para que todos tengan una buena comunicación y convivencia interna.

4.2.3.5 Velocidad, rendimiento y enlaces a redes sociales

El funcionamiento de una página web es crucial, esto se relaciona directamente al rendimiento y velocidad de carga, hay que tener en cuenta, que hoy en día, los usuarios quieren todo rápido, por ello, para evitar que los visitantes se vayan por esta característica, es importante tener un "respaldo en servidores locales" y usar Pingdom o Google PageSpeed Insights para evaluar la velocidad del sitio. Estas herramientas son gratuitas y pueden ver las

cosas importantes para corregir. Dentro de este punto, es necesario saber que la página no debe ser exactamente como nosotros queremos, sino la que nuestros usuarios necesitan.

Por otro lado, los enlaces a las redes sociales son una extensión de tu sitio web y son cruciales para los visitantes que lo navegan porque fomentan su interés en conocer y mantenerse al tanto de tu empresa, mientras que tu página web ayuda a que las personas conozcan de manera más formal tu marca, las redes sociales permiten una comunicación más informal, pero oportuna acerca de las novedades que podrían ser de su interés.

4.2.4 Estructura de una página web

Es importante conocer la estructura de una página web, para ello, León, L (2023) lo divide en 4 elementos básicos:

4.2.4.1 Encabezado

En este apartado se suele encontrar, el logotipo o el nombre del sitio se encuentran, también puede incluir un buscador, íconos de enlace a redes sociales y un lema o eslogan de la marca.

4.2.4.2 Menú

Es una estructura que organiza y agrupa el contenido para que sea más fácil navegar por el sitio web, en donde se puede organizar el contenido según categorías, temas, tipos de productos o contenidos. Esta organización se puede poner en forma de acordeón, hamburguesa, desplegable o tradicionales.

4.2.4.3 Contenido

Los banners, las fichas de productos, los artículos, las descripciones, los videos, los mapas interactivos, los formularios, los descargables y mucho más pueden estar en el área de contenido.

4.2.4.4 Pie de página

En este lugar, los visitantes pueden encontrar información de contacto, términos y condiciones, ubicación, íconos de redes sociales o enlaces relevantes.

4.2.5 Tipos de página web

4.2.5.1 Páginas estáticas

Operan a través de la descarga de un pequeño archivo con contenido codificado en HTML, se trata de páginas cuyo contenido no se puede alterar y el usuario no puede interactuar con la información que aparece, son como un libro de documentos.

4.2.5.2 Páginas dinámicas

Son creados en un lenguaje interpretado, que es un lenguaje informático que puede analizar y ejecutar otros programas, en lugar de simplemente un documento HTML, como ejemplo tenemos a WordPress.

4.2.5.3 Blogs

En estos portales, los escritores suelen publicar artículos informativos relacionados con una temática específica. En la actualidad, los blogs son muy populares porque aportan información de todo tipo, negocios, educación, salud, entre otros, que en su mayoría son a blogs a cargo de profesionales especializados.

4.2.5.4 Landing Pages

Son sitios web muy simples, de una sola página, que ofrecen información sobre cómo comprar un producto (si es una landing page de venta) o recibir un recurso (si es una landing page de captación). El objetivo de estas páginas es dirigir las campañas de marketing para atraer usuarios a un espacio web específico.

5. Beneficiarios

Según nuestro mapa de actores tenemos beneficiarios directos e indirectos.

De acuerdo a las encuestas y entrevistas realizadas, los beneficiarios son padres de familia y niños que se encuentran en perfil socioeconómico A y B.

5.1 Directos arquetipo de cliente

Siendo el arquetipo de cliente una persona madre de 20 a 45 años de edad, que se encuentran en Lima Metropolitana y que desean adquirir hábitos eco amigables tanto para ellas como para sus hijos. Son personas que trabajan, atienden en el hogar, no muy conscientes de la contaminación constante que producen los juguetes de plástico, ya que el ritmo rápido de la vida y la constante rapidez del momento les enseña a consumir más y por ende generar más desechos. Por lo tanto, ellas se encuentran interesadas en aprender nuevas formas de cambiar y mejorar sus hábitos y los de su familia.

5.2 Indirectos arquetipo de cliente

Siendo el arquetipo indirecto los niños entre 2 a 6 años de las madres, que necesitan divertirse y entretenerse con juguetes diferentes en periodos cortos, genera que los padres consuman siempre comprar juguetes, ya sin importar cuánto afectará el consumo excesivo de

ello en la tierra, los niños al pasar etapas requieren diferentes modelos que atraigan sus habilidades psíquicas, motoras, visuales para su desarrollo, lo cual carecen, no contar con estos juguetes que contribuyan su aprendizaje.

6. Propuesta de Valor

Desarrollo del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos a continuación:

6.1. Propuesta de valor

Este proyecto se enfoca en implementar hábitos y promover la conciencia para disminuir la problemática sobre la continua compra de juguetes de plástico, con ello se presenta una nueva manera de utilización de los juguetes de plástico. Se busca enseñar a las personas una forma de ver los juguetes y utilizarlos, con ello promover la enseñanza de un hábito de uso consciente, del consumo de juguetes de plástico dentro hogares

6.2. Segmento de clientes

Se cuenta con dos tipos de cliente directo e indirecto: El primero será enfocado en madres de 20 a 45 años de edad, que viven en Lima Metropolitana , así mismo los niños de 2 a 6 años de edad de la institución I.E.P. La casita de mami, ubicada en calle morropon 105, surco . Debido a que los usuarios desean adquirir hábitos eco amigables y disminuir el consumo de juguetes de plástico tanto de los padres y sus hijos, siendo así una comunidad responsable con el medio ambiente.

6.3. Canales

Los canales por los que se difundirá nuestro proyecto de la página web “Toy Loop” inicialmente comenzaremos con el mínimo viable por los medios digitales de WhatsApp , Instagram , Facebook, por los cuales a través de las publicaciones e historias se podrá dar a conocer sobre el alquiler de juguetes “Toy Loop” (pack de juguetes , descripción , funciones , etc.). Además de poder presentar la propuesta de manera virtual con videos tutoriales reales y correos electrónicos a las empresas que quieran sumarse a ser parte de esta comunidad sostenible de juguetes eco amigables.

6.4. Relación con los clientes

La página web “Toy Loop” es capaz de adaptarse a las necesidades y sugerencias de los clientes y de los nuevos que puedan surgir en el transcurso, diferenciándose con una orientación y seguimiento de su satisfacción como clientes por brindarnos su confianza. Tal expectativa podría ser utilizada como un medio educativo de enseñanza para centros educativos, inicial, primaria o empresas y/o marcas de juguetes eco amigables que quieran realizar alguna campaña en beneficio.

6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades principales que se realizarán están:

- **Infraestructura:**

Con respecto a esta área es la oficina - almacén, ubicada en distrito de Surco, se tendrá que zonificar el espacio interior para determinar estas dos áreas de trabajo e implementar con los mobiliarios correspondientes a la funcionalidad y que sean movibles, si en caso hay un traslado de lugar.

- Tecnología:

El implemento de controladores tecnológicos como las cámaras , la iluminación , seguridad del lugar , agua , deben contribuir a la conservación del consumo responsable, teniendo un control monitoreado externamente desde el celular para verificar el buen funcionamiento de los servicios.

- Marketing:

Con la creación principalmente de las cuentas en redes sociales, WhatsApp, Facebook, Instagram que están conectadas relativamente, se generará un contenido constante de publicación para que sea conocido como “Toy loop” y alcance un mayor público.

6.6. Recursos clave

- Zonificación e implementación de las áreas de trabajo:

Almacén espacio determinado que será implementado con un mueble tipo estante lineal en modelo u de melamina de espesor 18 mm para almacenar los juguetes.

Oficina espacio determinado que será implementado con un escritorio doble compartido, silla giratoria, computadora y materiales de oficina a usar para el trabajo del diseñador gráfico.

Considerando la funcionalidad a desarrollar se implementará con todas las normativas de defensa civil y propios requerimientos del municipio ubicado.

- Gestión financiera general:

Debido a la gestión económica de inversión en la plataforma web “Toy loop” se comenzará por el mínimo viable expuesto, para validar la rentabilidad y funcionalidad del proyecto propuesto, bajo el control de un personal de finanzas que lleve los gastos

y ganancias que pueda generar el mínimo viable conjuntamente con los socios del proyecto.

- Gestión de marketing y publicidad:

Considerando los canales de difusión, se contará con un profesional en comunicación que realizará la estructura de manejo en las redes sociales y toda publicidad gestionada hacia el público.

- Personal de trabajo:

Se necesitará de una persona que apoye en el área de almacén, elaborando el pack de juguetes, ordenando , clasificando según la guía de juego . Contribuyendo con su presentación, uniforme e identificación.

- Transporte:

Es preciso contar con un medio de transporte la cual asignamos a motos deliverys por su practicidad, rapidez de llevar el producto a los domicilios asignados.

6.7. Aliados clave

De acuerdo a la propuesta de valor, lo que se desea alcanzar:

- Padres de familia en general:

Con la finalidad de brindar un recurso viable a todos los padres de familia, basando este proyecto en resolver su necesidad , dolor y molestia en el almacenamiento de juguetes de plástico que tienen dentro de sus hogares , sin vida después de darle uso en un corto periodo para luego acumularlos, aportamos con este proyecto a los padres para darle una segunda vida a esos juguetes de plástico vendiéndose a un precio menor que lo real solucionando su acumulación de juguete dentro de su hogar y requiriendo una economía circular. De esta manera enseñamos la reutilización de estos juguetes para evitar el consumo excesivo de los juguetes y evitando contaminar el medio ambiente.

- Los niños:

Con la finalidad de crear un hábito dentro de sus hogares, este proyecto llega a los niños para concientizar a través de la enseñanza y educación, a familiarizarse con los juguetes eco amigables y de sostenibilidad, desarrollando todo su proceso cognitivo, saludable y siendo agentes de una comunidad sostenible y cambio.

- Instituciones del estado, privado de la educación:

Considerando en beneficio de la educación desde la etapa de nido , inicial y primaria, siendo los agentes primarios y encargados de difundir y enseñar la sostenibilidad con el medio ambiente, de cuidar y proteger todo tipo de contaminación, Formarán parte de los aliados para difundir los juguetes eco amigables dándole un buen uso correcto y disminuir el consumo de juguetes de plástico que contaminan la tierra, ya que uno de sus objetivos de estas instituciones es priorizar la educación sostenible.

6.8. Fuentes de ingresos

La manera de generar ingresos económicos se dará por medio de:

- La venta y alquiler de proyecto:

Después de presentar la plataforma web de Toy Loop a los clientes propuestos, se espera que con el alquiler de los packs e inscripciones se pueda recuperar la inversión y al mismo tiempo seguir invirtiendo en las mejoras y modificaciones que requiera nuestra página web, partiendo satisfacer la necesidad requerida de nuestros clientes.

considerando que nuestro cliente puede comprar el producto que requiera de nuestra plataforma web de acuerdo a su necesidad a un menor costo.

6.9. Presupuestos

Tabla 1

Presupuesto de inversión

PRESUPUESTO				
ÍTEM	CONCEPTO	UNIDAD	PRECIO	
1	LOCAL ALQUILADO	1	S/	1,000.00
2	MOBILIARIO			
2.a	ESCRITORIO	1	S/	600.00
2.b	SILLA GIRATORIA	1	S/	450.00
2.c	MUEBLE ESTANTE DE MELAMINE 18.CM	1	S/	2,000.00
3	TECNOLOGÍA			
3.a	COMPUTADORA	1	S/	2,500.00
3.b	IMPRESORA	1	S/	600.00
3.c	CELULAR	1	S/	480.00
3.d	INTERNET MOBIL	1	S/	100.00
3.e	PUBLICACIÓN DE REDES	1	S/	50.00
4	SERVICIOS			
4.a	DISEÑADOR GRAFICO	1	S/	930.00
4.b	COMMUNITY MANAGER	1	S/	1,025.00
4.c	EMPAQUETADOR	1	S/	500.00
4.d	DELIVERY	1	S/	20.00
4.e	CONTADOR	1	S/	200.00
5	INSUMOS			
5.a	CAJAS PACKAGING	30	S/	900.00
5.b	JUEGUETES	210	S/	1,680.00
		TOTAL	S/	13,035.00

Creación propia

7. Resultados

Basándonos en la investigación se detectó el problema del consumo excesivo de juguetes de plástico y el almacenamiento de los juguetes dentro de los hogares, así mismo los porcentajes adquiridos dentro de las fuentes encontradas en el Perú, por ello se propuso la creación de una plataforma web Toy Loop para apoyar y dar solución a esta necesidad de almacenamiento de juguetes dentro del hogar y generar una economía circular dando una segunda vida a los juguetes de plástico.

Por ello se realizó la elaboración de encuestas dentro de Lima metropolitana, Surco a los padres de familia creando preguntas abiertas para conocer el pensamiento, emociones, sensaciones y luego preguntas cerradas para obtener el porcentaje cuantificado arrojando porcentajes reales dentro de la sociedad

Con base en la creación de la plataforma web, como parte del proceso dio resultado el alquiler de juguetes donde los padres que tenían juguetes almacenados decidieron venderlos y así mismo otros padres han decidido alquilar los juguetes para ser parte de una comunidad sostenible ayudando al medio ambiente a no contaminar la tierra. Se nombró al proyecto como “Toy Loop” que hace referencia, Toy que significa, juguete, y Loop, que significa, darle la vuelta. Siendo esta la principal finalidad que se requiere lograr dándole una segunda vuelta a los juguetes.

-Encuesta

Dentro de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los padres de familia (madres) se pudo validar que muchos padres tienen juguetes en desuso

dentro de sus hogares y así mismo poco conocimiento de la contaminación que esto genera y la falta de información de los juguetes ecoamigables.

-Entrevista

Al realizar las entrevistas a los usuarios se pudo obtener como resultado que se ven afectados en no saber qué hacer con los juguetes en desuso y la constancia de comprar juguetes por periodos cortos porque sus niños luego no lo usan.

8. Conclusiones

En conclusión, mediante el proyecto de investigación, se logró analizar cómo se pueden ayudar a las madres a desarrollar hábitos de alquiler de juguetes ecológicos. Esto se llevó a cabo mediante una plataforma de alquiler mensual que enseña gradualmente a las madres y a sus hijos a adquirir estos nuevos hábitos. El proyecto Toy Loop se desarrolló y validó utilizando entrevistas, encuestas, talleres y observaciones. En esta plataforma, se ofrecen diversos paquetes de juguetes ecológicos y educativos, junto con información, seguimiento y asesoramiento en tiempo real. Todo ello servirá para generar estos nuevos hábitos de forma dinámica y fácil a las madres de Lima Oeste.

Finalmente, el desarrollo de este proyecto reducirá a un porcentaje menor al consumo constante de juguetes de plástico con los métodos empleados del proyecto propuesto de Toy Loop.

9. Bibliografía

Artieda, J., Mera, R., Muñoz, M., & Ortiz, P. (2017). El trueque como sistema de comercialización - Desde lo ancestral a lo actual. UNIANDES EPISTEME:

Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación. Vol. (4). Núm (3). Recuperado de:
<https://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756265>

Baca Del Risco, G (2021). Startup social para la gestión de residuos sólidos plásticos, Eco Q'upa [Pontificia Universidad Católica del Perú].
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/21110>

Cárdenas, M., y Jara, J. (2022). Consumo de plástico durante la pandemia del COVID 19: Una revisión sistemática [Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96941>

Contaminación por plásticos. (2021, septiembre 30). Oceana Peru; Oceana.
<https://peru.oceana.org/campanas/contaminacion-por-plasticos/>

EALDE (2020). 5 Modelos de negocio en e-Business. <https://www.ealde.es/modelos-negocio-ebusiness/>

El Círculo, C. (s/f). HECHOS DE MATERIAL RECICLADO. Ecoembes.com.
<https://www.ecoembes.com/sites/default/files/inline-files/recicladores/municipal/productos-hechos-de-material-reciclado.pdf>

Galindo, S., Melo, J., y Pérez, M. (2021). Petico y el mundo del plástico: propuesta para promover la formación medioambiental enfocada al manejo adecuado de residuos plásticos Pet a niños de educación primaria en Bogotá, por medio del trabajo docente desde el diseño digital y multimedia [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca].
<https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/5407>

- Heidbreder, L. y Schmitt, M. (2020). Fasting plastic: an intervention study to break habits of plastic consumption (Ayuno de plástico: una intervención para cambiar los hábitos de consumo de plásticos). *Psychology*, 11(2), 170–192. <https://doi.org/10.1080/21711976.2020.1728652>
- Kwakwa, V., Mora, G., Kwakwa, V., y Mora, A. (s/f). Los residuos plásticos son una amenaza creciente y una oportunidad desperdiciada. Blogs del Banco Mundial. Recuperado el 28 de septiembre de 2023, de <https://blogs.worldbank.org/es/voces/residuos-plasticos-creciente-amenaza-y-oportunidad-desperdiciada>
- León, L. (2021, diciembre 18). 15 características de las páginas web exitosas. Blog de Ecommerce y Marketing Digital. <https://www.tiendanube.com/mx/blog/caracteristicas-de-las-paginas-web/>
- Martinez, M. (2022). Propuesta de educación ambiental a través de TICs para promover un consumo responsable de plásticos en Cuernavaca, México [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/65183>
- Melgar, R. (2021). Truca: plataforma de trueque y vida sostenible [Escuela de Educación Superior Privada Toulouse Lautrec]. <https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/91>
- Mena, F. (2019, mayo 13). Solo 3 de cada 100 de peruanos reciclan la basura que generan diariamente. Gestión. <https://gestion.pe/tendencias/3-100-peruanos-reciclan-basura-generan-diariamente-266534-noticia/?ref=gesr>

- ONU. (2021). De la contaminación a la solución, una evaluación global de la basura marina y la contaminación por plásticos. <https://jci.uniautonoma.edu.co/2016/2016-3.pdf>
- Ortega, M. (2020). Efectos del Covid-19 en el comportamiento del consumidor: Caso Ecuador. *Retos*, 10(20), 233–247. <https://doi.org/10.17163/ret.n20.2020.03>
- Palacios-González, M. M. (2020). El consumo socialmente responsable: un estudio del consumidor español. *Dos Algarves: A Multidisciplinary e-Journal*, 38, 105–121. <https://doi.org/10.18089/damej.2020.38.5>
- Positivo, I. (2022, mayo 20). Juguetes De Plástico Pasarán A La Historia Para Mattel. *Impacto Positivo*. <https://somosimpactopositivo.com/juguetes-de-plastico-al-pasado-mattel/>
- Rojas, C. (2020). Calidad de servicio como elemento clave de la responsabilidad social en pequeñas y medianas empresas. *CIT Informacion Tecnologica*, 31(4), 221–232. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642020000400221>
- Ruiz, O. (2021). Aplicación Web para el control de información de plásticos de un solo uso en el Instituto Tecnológico Superior de Teziutlán [Tecnológico Nacional de México]. <http://rinacional.tecnm.mx/handle/TecNM/2701?locale=en>
- Santos, V y Benito, L. (2018). Implementación de un aplicativo móvil sobre compraventa para automatizar el reciclaje en la urbanización La Capullana - Surco. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/4cdee895-fab3-4326-8a27-9eeefa5ee993>

Sofia, S., y Ordinola, C. (2019). Restricciones a la importación de juguetes y su impacto económico en las empresas representadas por la Agencia Modear SAC. Paita,

2018 [Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43495>

Tekla. (2022, febrero 25). Características de una página web IMPRESCINDIBLES.

TEKLA. <https://tekla.io/blog/caracteristicas-de-una-pagina-web/>

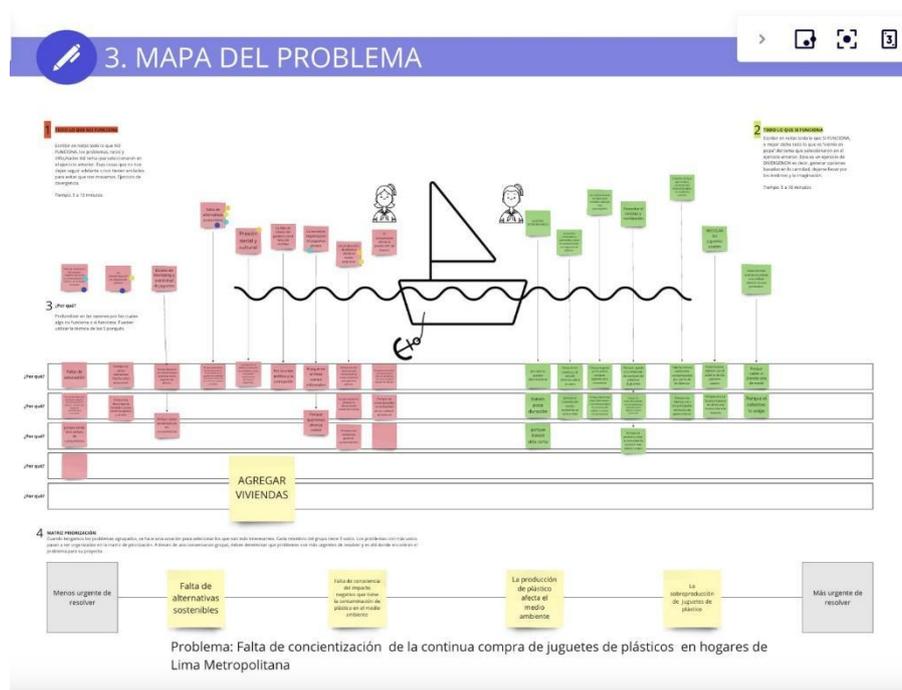
TERI-UNEP. (2020). Perception survey on Plastic Use and Management. 1–11.

Vera, E. (2020). Allpa: aplicación para concientizar el consumo de plástico en Quito

[Quito]. <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/9475>

10. Anexos

1. Toulouse Thinking



2. Mapa de actores

4. MAPA DE ACTORES

Realiza un mapa para entender todos los actores que nos encontramos en relación el tema y problema planteado. Observa qué relación tienen con respecto al tema (central, directos o indirectos). La clave está en entender las interacciones entre los diferentes actores; ¿Cómo funcionan los flujos de información, materia o dinero? ¿Cómo depende uno del otro? ¿Cuál es su relación? El objetivo de esta herramienta es el de poder graficar las interacciones entre los actores para poder identificar a quién investigar y qué es importante aprender de estos.

The diagram consists of concentric circles representing different levels of actors:

- Actores centrales:** Niños 5-11 años, Padres de familia.
- Actores directos:** Ministerio de la educación, Guardería, Talleres de estimulación temprana, Centros infantiles.
- Actores indirectos:** Municipidades, Importadoras de juguetes, Fabricantes, Ministerio del ambiente, Vendedores de juguetes, Tendas de Jugueterías, Parroquia católica (20 a 40 años) que vende juguetes de plástico.

3. Cuadro de Observaciones

9. DIARIO DE OBSERVACIÓN

Realiza el registro escrito y audiovisual de todo lo observado durante las jornadas de observación en el espacio de estudio.

De qué manera se ven los juguetes en el espacio de estudio? ¿En qué lugares se encuentran los juguetes? **1 observación** Vendedores de juguetes

Realiza el registro escrito y audiovisual de todo lo observado durante las jornadas de observación en el espacio de estudio. Cuenta con los quehaceres cotidianos, las relaciones, las costumbres, los comportamientos, lo "normal" y lo "no normal". No olvides incluir imágenes (fotografías, planos o gráficos capturados).

Día - horario - Lugar de la observación	Descripción del lugar	Descripción de las personas	Elementos y eventos observados: actividades, quehaceres, acciones, interacciones, comportamientos, situaciones, aspectos "normales" y "no normales", entre otros
4 de julio - 7:05 pm Lima - Santiago de Surco - Perú			Algunos niños se juegan la pelota a buen ritmo y otros se juegan la pelota a un ritmo más lento. Habían bastante de niños en fila a la espera de comprar el juguete. Hay a la espera para que se les entregue el juguete y se los lleven a casa. Aunque algunos niños se juegan la pelota a un ritmo más lento. Hay niños que se juegan la pelota a un ritmo más lento. Hay niños que se juegan la pelota a un ritmo más lento.

5. Propuesta de valor



6. Taller Generativo

Tema: Falta de concientización de la continua compra de juguetes de plástico en hogares de Lima Metropolitana

Dinámica: ¡Vamos a conocernos!

EMILY QUIROZ	He sido mamá por 10 años.	Me gusta jugar con mis hijos.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.
Maria Elena	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.
Daniela	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.
NOEMI AGUIRRE	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.
MERY VALER LAZO	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.	Me gusta tener una casa limpia y ordenada.

Dinámica:

Storytelling

Collage

Vamos a recoger todo lo vivido en este taller en una palabra. Escríbela y luego la diremos en voz alta.

Maria Elena:	Facilidad	Emily:	organización
Daniela:	Innovación	Steff:	Dinámico
Noemi:	interacción la propuesta	Andrea:	Innovador

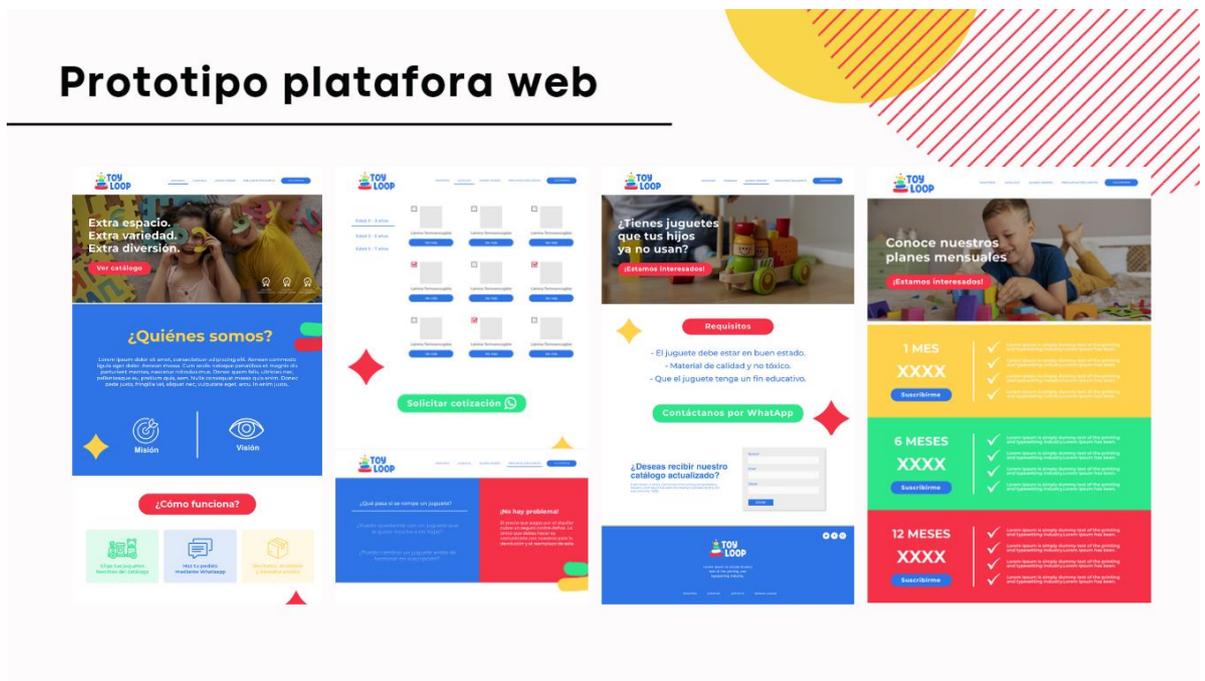
Subministrar la información

¿Qué le parece la propuesta?	¿Qué le agrada de la propuesta?	¿Considera que sus hijos se desiguen de sus juguetes pese a que ya no los utilizan?
Andrea	Andrea poder donar juguetes	Andrea
EMILY	EMILY	EMILY
Maria Elena:	Maria Elena:	Maria Elena:
Daniela	Daniela	Daniela
Steff	Steff	Steff
Mery	Mery	Mery
Noemi	Noemi	Noemi

<https://goo.su/nUVGTgg>

7. Prototipo

Prototipo plataforma web



8. Prototipo de identidad gráfica



Tipografía: Cuerpo de texto

Montserrat



Paleta de color



9. Prueba de Pack “Toyloop”

