

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**TREDER**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y  
Diseño Gráfico

**AUTOR:**

**VALERIA LUCIA DOMÍNGUEZ VELIZ**

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

**AUTOR:**

**CARLA PAOLA GOMEZ MAVILA**

Lima - Perú

2023

## ● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	2%
2	<b>elcomercio.pe</b> Internet	<1%
3	<b>gob.pe</b> Internet	<1%
4	<b>Universidad TecMilenio on 2024-02-03</b> Submitted works	<1%
5	<b>cdn.gob.pe</b> Internet	<1%
6	<b>Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-05-30</b> Submitted works	<1%
7	<b>ru.dgb.unam.mx</b> Internet	<1%
8	<b>de.slideshare.net</b> Internet	<1%

9	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
10	<b>infobae.com</b> Internet	<1%
11	<b>Aliat Universidades on 2021-08-07</b> Submitted works	<1%
12	<b>idoc.pub</b> Internet	<1%
13	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
14	<b>verkehrsplanung.tu-berlin.de</b> Internet	<1%
15	<b>Universidad de Sevilla on 2023-12-09</b> Submitted works	<1%
16	<b>issuu.com</b> Internet	<1%
17	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06</b> Submitted works	<1%
18	<b>ibdigital.uib.es</b> Internet	<1%
19	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
20	<b>fdocuments.es</b> Internet	<1%

21	<b>search.ndltd.org</b> Internet	<1%
22	<b>anchor.fm</b> Internet	<1%
23	<b>lima.icao.int</b> Internet	<1%
24	<b>yoo.rs</b> Internet	<1%
25	<b>Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-05-27</b> Submitted works	<1%
26	<b>Universidad del Rosario on 2016-10-21</b> Submitted works	<1%
27	<b>documents.mx</b> Internet	<1%
28	<b>repositorioacademico.upc.edu.pe</b> Internet	<1%
29	<b>t-rexproject.com</b> Internet	<1%
30	<b>Universidad del Istmo de Panamá on 2022-11-01</b> Submitted works	<1%
31	<b>un.org</b> Internet	<1%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación Treder se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica otras actividades de servicios y busca resolver, la falta de motivación en el uso de transporte sostenible, teniendo como población beneficiaria jóvenes adultos de 20 a 40 años de edad en Lima centro.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en brindar consejos e información de manera personalizada y en tiempo real que facilite el uso del transporte sostenible con rutas rápidas, seguras y recompensas según tu distancia recorrida, se trata de un aplicativo móvil el cual contará con un sistema que les permite a los usuarios poder tener acceso a visualizar rutas seguras y los peligros que pueden existir en las calles. Adaptándose al medio de transporte sostenible que utilicen nuestros usuarios siendo nuestros principales beneficiarios los peatones y ciclistas. También podrán notificar algún tipo de accidente, peligro y buenas noticias que sean de interés para la comunidad Treder y visualizarlo en el mapa, asimismo como en el foro dentro del aplicativo. De manera de incentivo se brindará a los usuarios que manejen bicicleta o caminen/corran monedas según la distancia recorrida que podrán ser canjeadas dentro del aplicativo en productos de emprendimientos y empresas asociadas. Con este servicio buscamos incentivar el uso de vehículos sostenibles, promoviendo el cuidado del medio ambiente y reduzca de manera indirecta la contaminación del aire.

Para la experimentación se diseñó el prototipo de la aplicación vía Figma en cual contaban con todos los segmentos y características ya antes mencionadas. Pudieron experimentar la funcionalidad de Treder los beneficios que ofrecería en el mercado. Adicional al testeo del aplicativo se realizó un formulario puntuando el flujo de la aplicación, diseño y la propuesta de valor que ofrecía. También se les brindó un espacio en el cual pudieran plasmar ideas que crean de utilidad para la mejora del aplicativo. En las encuestas realizadas por peatones, ciclistas y personas que manejan vehículos eléctricos, se obtuvo como resultado que un 85% de los encuestados descargarían el aplicativo y que un 75% lo consideran de utilidad, por otro lado un 95% se sentirían motivados de utilizar transporte sostenible a cambio de recompensas.

Se concluye que la solución propuesta ayudará a motivar a los usuarios a utilizar con mayor frecuencia transporte sostenible y se recomendaría poder contar con el apoyo de las autoridades pertinentes, logrando que el proyecto se extienda en todo Lima en un futuro poder implementarlo a nivel nacional, de tal manera que nuestro servicio llegue a más personas. Nuestra finalidad es poder generar un impacto ambiental, así como social y de esta manera lograr contribuir con la mejora de infraestructura y seguridad en las calles.