

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



## **WASTECUT**

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación  
Audiovisual Multimedia

**AUTOR:**

MARCELO MARTIN GALECIO MURO

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

**AUTOR:**

ELIAS AUGUSTO PEREZ SARA VIA

Lima - Perú

**2023**

## ● 4% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 3% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% 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	3%
2	<b>Marisol Limache Flores. "Programa de mejora del nivel de concientizac...</b> Crossref	<1%
3	<b>accionana.com</b> Internet	<1%
4	<b>Universidad Nacional Mayor de San Marcos on 2021-07-05</b> Submitted works	<1%
5	<b>Munich Business School on 2015-07-30</b> Submitted works	<1%
6	<b>Universidad Adolfo Ibáñez on 2023-09-15</b> Submitted works	<1%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación WASTECUT se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de comercio y busca resolver la falta de interés de los jóvenes universitarios por separar correctamente los residuos sólidos municipales, teniendo como población beneficiaria los jóvenes universitarios de Lima Metropolitana.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en brindar una forma fácil y eficiente que genere interés en separar correctamente los residuos para obtener mayores beneficios, se trata de una plataforma digital con un enfoque de gamificación donde los jóvenes podrán participar en misiones de segregación para obtener recompensas de su interés. A través de Wastecut se busca que los jóvenes aprendan los métodos correctos de segregación que puedan implantar en su rutina diaria, generar valor económico a través de los residuos y colaborar a la reducción de la contaminación urbana.

Para la experimentación se diseñaron un prototipo de la plataforma y el sistema de gamificación aplicado. Se trabajó un mínimo viable a través de un grupo de WhatsApp donde se aplicó el sistema de gamificación por misiones y recompensas, se buscaron factores que causan este desinterés y finalmente se analizaron las acciones de los participantes con plantillas guías y motivadores externos.

Se concluye que la solución propuesta sí genera el interés en los jóvenes universitarios para optar por una correcta segregación de residuos, donde el usuario muestra motivación y entusiasmo por una actividad anteriormente tediosa. Se recomienda continuar las pruebas con un grupo más grande y la formación de misiones en equipo para evaluar nuevos patrones de conducta. Finalmente, se espera aplicar este sistema de gamificación a una etapa Beta con la aplicación en el mercado.