

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



COSMICO

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTORES:

ANABEL MILAGROS MUÑOZ CORDOVA

GABRIELA NIKOLE CASTAÑEDA PRETELL

Lima -Perú

2023

● 6% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 2% 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	<1%
2	archivososecosfera.blogspot.com Internet	<1%
3	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
4	criticalcatalyst.com Internet	<1%
5	coursehero.com Internet	<1%
6	coopsfor2030.coop Internet	<1%
7	picodi.com Internet	<1%
8	elpais.com Internet	<1%

9	harpersbazaar.com Internet	<1%
10	minem.gob.pe Internet	<1%
11	sdg.humanrights.dk Internet	<1%
12	Cervantes Bravo, Patricia Asunta Vivas Avelino, Jhon Omar Zapata ... Publication	<1%
13	chrzest966.pl Internet	<1%
14	nationalgeographic.es Internet	<1%
15	slideshare.net Internet	<1%
16	Brunel University on 2023-12-14 Submitted works	<1%
17	gestion.pe Internet	<1%
18	portalrevistas.aulavirtualusmp.pe Internet	<1%
19	Quispe, Vanesa Gómez. "Modelo Prolab: Ecostyle, Modelo de Negocio ... Publication	<1%
20	repositorio.lamolina.edu.pe Internet	<1%

21	ccb.org.co Internet	<1%
22	docplayer.es Internet	<1%
23	andina.pe Internet	<1%
24	infobae.com Internet	<1%
25	es-static.z-dn.net Internet	<1%
26	lookformedical.com Internet	<1%
27	tipsdemedicina.com Internet	<1%
28	changemakers.com Internet	<1%
29	Vargas Olivera, Fernando Omar. "Gestion Ambiental del Manejo de Res... Publication	<1%
30	anuiers-rco.ucol.mx Internet	<1%
31	apeme.es Internet	<1%
32	iucn.org Internet	<1%

33	repositorio.uide.edu.ec Internet	<1%
34	Stephen W. Moore. "C", Elsevier BV, 2011 Crossref	<1%
35	UTEC Universidad de Ingeniería & Tecnología on 2019-12-02 Submitted works	<1%
36	Universidad TecMilenio on 2024-01-19 Submitted works	<1%
37	bf1936.bf1942files.com Internet	<1%
38	ia800905.us.archive.org Internet	<1%
39	ciudadanosmalaga.com Internet	<1%
40	panoramaaudiovisual.com Internet	<1%
41	hdl.handle.net Internet	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación COSMICO se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de comercio y desarrollo de cosméticos y busca resolver los desechos plásticos provocados por los envases de cosméticos en Lima metropolitana, teniendo como población beneficiaria las personas entre 20 a 45 años de edad.

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 el desarrollo de un aplicativo móvil, donde se concientice a las personas sobre el consumo responsable de cosméticos y maneras de reducir los efectos contaminantes de los desperdicios de plásticos de los cosméticos, se trata de un videojuego móvil de nombre "COSMICO" que, a través de una historia policíaca en formato de novela gráfica, tiene un enfoque en la sostenibilidad ambiental, social y económica. Éste consta de gráficos atractivos donde los usuarios se enfrentarán a retos de reciclaje de cosméticos y resolverán minijuegos de pregunta y respuesta, búsqueda de objetos ocultos, rompecabezas, etc. A medida que avancen el videojuego, ganarán recompensas como vales de descuento y "early birds" de productos de cosmética ecológica. Además de ser entretenido, COSMICO promueve el aspecto triple balance al ser socialmente beneficioso; económico al incentivar la compra de productos ecológicos y; por supuesto, ambiental al abordar el problema de los desechos plásticos.

Para la experimentación se diseñó un prototipo utilizando FIGMA que nos permitió desarrollar visualmente el prólogo del videojuego. Este prototipo incluye la pantalla de inicio, el menú principal, la tienda virtual, el perfil del usuario, el prólogo de la historia principal y dos retos para el usuario; todo ello para llevar a cabo una prueba de usabilidad tanto presencial como virtual con potenciales usuarios entre 20 a 45 años, donde se recolectaron datos sobre la interacción y la comprensión del objetivo de COSMICO. Los resultados indicaron que los usuarios encontraron la interfaz fácil de usar e interactiva, resaltaron el hecho de reducir los textos de los diálogos y agregar más retos. Como resultado, se validó la idea y se confirmó la viabilidad del prototipo para su desarrollo futuro.

Se concluye que la solución propuesta debería reducir el texto de los diálogos en las pantallas y aumentar más retos dentro del videojuego; se recomienda la implementación de herramientas de seguimiento y análisis de datos para monitorear el uso y la eficacia del juego, como por ejemplo, el número de descargas, la tasa de retención de usuarios, etc. Además se podría explorar la posibilidad de la expansión a otros mercados y regiones, la traducción del juego a otros idiomas, entre otros.