

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
"TOULOUSE LAUTREC"**



## **RECICLA**

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

**AUTOR:**

**HUAPAYA RIVERA XIOMARA ANTUANE**

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

**AUTOR:**

**NOA MARQUEZ JHOSELYN KEYSI**

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
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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	<1%
2	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
3	<b>repositorio.espam.edu.ec</b> Internet	<1%
4	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
5	<b>aiscaler.com</b> Internet	<1%
6	<b>chrzest966.pl</b> Internet	<1%
7	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Internet	<1%
8	<b>actualidadambiental.pe</b> Internet	<1%

9	<b>Román, Dillard Melvin Barbarán   Zeppilli, Gabriel Andrés Delgado   Mar...</b> Publication	<1%
10	<b>elombu.pe</b> Internet	<1%
11	<b>coeeci.org.pe</b> Internet	<1%
12	<b>plataformaurbana.cepal.org</b> Internet	<1%
13	<b>Unidades Tecnológicas de Santander on 2021-08-25</b> Submitted works	<1%
14	<b>estudiosarabes.org</b> Internet	<1%
15	<b>smia.munlima.gob.pe</b> Internet	<1%
16	<b>documents.mx</b> Internet	<1%
17	<b>espam on 2023-09-12</b> Submitted works	<1%
18	<b>de.slideshare.net</b> Internet	<1%
19	<b>es.weforum.org</b> Internet	<1%
20	<b>infobae.com</b> Internet	<1%

21	<b>blogs.upn.edu.pe</b> Internet	<1%
22	<b>chilesustentable.net</b> Internet	<1%
23	<b>INGENIEROS AMBIENTALES S.A.C.. "DAA de la Planta de Elaboración ...</b> Publication	<1%
24	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-07-06</b> Submitted works	<1%
25	<b>Universitat Politècnica de València on 2023-12-13</b> Submitted works	<1%
26	<b>ciudad.org.pe</b> Internet	<1%
27	<b>latinpymes.com</b> Internet	<1%
28	<b>Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL on 2023-07-05</b> Submitted works	<1%
29	<b>euscient.eu</b> Internet	<1%
30	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-10-14</b> Submitted works	<1%
31	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2023-03-22</b> Submitted works	<1%
32	<b>repositorioacademico.upc.edu.pe</b> Internet	<1%

33	<b>hrw.org</b> Internet	<1%
34	<b>msn.com</b> Internet	<1%
35	<b>Associatie K.U.Leuven on 2019-06-06</b> Submitted works	<1%
36	<b>Universidad del País Vasco on 2024-03-05</b> Submitted works	<1%
37	<b>bvirtual.proeibandes.org</b> Internet	<1%
38	<b>fourweekmba.com</b> Internet	<1%
39	<b>purl.org</b> Internet	<1%
40	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
41	<b>upc.aws.openrepository.com</b> Internet	<1%
42	<b>det.nsw.edu.au</b> Internet	<1%
43	<b>gov.uk</b> Internet	<1%
44	<b>data.cdp.net</b> Internet	<1%

- 45** **NAKAMURA CONSULTORES SAC - NAKCSAC. "Actualización del Plan ...** **<1%**  
Publication

---
- 46** **Universidad Continental on 2020-07-26** **<1%**  
Submitted works

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación Creación de un Aplicativo “REcicla” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica en otras Actividades de servicios y busca resolver la contaminación ambiental por la gestión inadecuada de desechos sólidos inorgánicos en hogares unifamiliares de Lima metropolitana, teniendo como población beneficiaria a jóvenes en hogares unifamiliares de Lima Metropolitana de 25 a 40 años, que tienen un interés por reciclar y por el medio ambiente.

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 motivar a generar un hábito de reciclaje en las personas, brindándoles información concisa y una comunidad involucrada con el cuidado del medio ambiente y reciclaje, se trata de un aplicativo llamado REcicla, el cual tendrá la función de ser un aliado, brindando información para comenzar un hábito de reciclaje dentro de tu hogar. Este cuenta con una guía de reciclaje, dónde encontrarás distintos tips e información sobre cada residuo, como reciclarlo y a que puntos de acopio acercarte. Así mismo, contará con un calendario de 21 días, el cual será un generador de hábitos con retos diarios para motivar el reciclaje y participar en actividades para volverte parte de una comunidad. Al

cumplir cada reto, ganarán una cantidad de puntos, los cuales podrán canjearlos por una variedad de productos beneficiosos para ellos. Finalmente, este aplicativo contará con la opción de pago, dónde podrás agendar la visita de un reciclador a tu domicilio. Como valor agregado, al registrarte en el aplicativo brindaremos un cupón para una visita gratuita.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) cómo; el PMV (producto mínimo viable) del aplicativo que fue la creación de un grupo de whatsapp por 5 días donde se aplicaba la dinámica de dar retos diarios en torno al reciclaje a los participantes y comprobar el compromiso que tendrían los usuarios con los retos diarios propuestos. También, se realizó un Focus Group para desarrollar la interacción de los usuarios con unos mockups dinámicos de la aplicación, obteniendo retroalimentación del diseño y funciones de la app.

Además, se realizaron encuestas que fueron enviadas a nuestro público objetivo, donde se recolectó suficiente información para analizar los pro y contras que se encontraron en la propuesta, cumpliendo el objetivo de desarrollo sostenible propuesto en el inicio de la investigación.

Finalmente, las respuestas obtenidas por parte de nuestros participantes fueron positivas y de gran ayuda con respecto a la solución brindada, se evidenció el interés por recibir mayor información del proyecto. Además, optaron por compartir más ideas y difundir información con familiares y amigos

Se concluye que la solución propuesta logró identificar una problemática dentro del objetivo de desarrollo sostenible número 12 en Lima metropolitana, brindando una solución a la contaminación ambiental por desechos sólidos inorgánicos y aliviar los dolores de los usuarios, brindándoles información sobre materiales reciclables y los primeros pasos para iniciar este hábito.

Además, se comprobó el compromiso de las personas en la creación de un hábito diario, entendiendo que pequeñas acciones y siendo constantes, fortalecen lo aprendido día a día y pueden aplicarlo con más normalidad y familiaridad a través del tiempo, por ello la app Recicla se adapta a esta



metodología de aprendizaje con su calendario de retos y permitiéndoles ver un seguimiento en los niveles que van escalando mediante la innovación de retos semanales.