

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



ECO PRO

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

AUTOR:

NELSY NATHALY PACHECO CARRERO

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación audiovisual multimedia

AUTOR:

BRAYAN JHIM PEÑA LOARDO

Lima - Perú
Año 2023

● 5% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
2	coursehero.com Internet	<1%
3	fing.edu.uy Internet	<1%
4	colacion.zoomblog.com Internet	<1%
5	blog.oxfamintermon.org Internet	<1%
6	bio-emprender.iica.int Internet	<1%
7	researchgate.net Internet	<1%
8	core.ac.uk Internet	<1%

9	jobs.eurofirms.com Internet	<1%
10	repositorio.up.edu.pe Internet	<1%
11	epapers.bham.ac.uk Internet	<1%
12	agraria.pe Internet	<1%
13	bbc.com Internet	<1%
14	unep.org Internet	<1%
15	cityoftucson.org Internet	<1%
16	ahchealthenews.com Internet	<1%
17	caramenurumkanberatbadanfitnes.blogspot.com Internet	<1%
18	University of the Andes on 2021-12-07 Submitted works	<1%
19	Pérez-Mercado, Sergio Renato. "El impacto de las capacidades de anál..." Publication	<1%
20	ojo.pe Internet	<1%

21	spanish.korea.net Internet	<1%
22	umamexico.com Internet	<1%
23	Universidad San Ignacio de Loyola on 2023-09-25 Submitted works	<1%
24	sdgs.scout.org Internet	<1%
25	spreaker.com Internet	<1%
26	De Montfort University on 2016-01-20 Submitted works	<1%
27	es.scribd.com Internet	<1%
28	frecuencialatina.com.pe Internet	<1%
29	ftp.hitsfm.org Internet	<1%
30	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
31	cipma.cl Internet	<1%
32	fao.org Internet	<1%

33	Azaña Cutipa, Edwin Williams, Cervera Arias, Gianfranco, Quispe Tues... Crossref	<1%
34	ESC Rennes on 2017-08-30 Submitted works	<1%
35	Loma Linda University on 2012-12-12 Submitted works	<1%
36	Mondragon Unibertsitatea on 2024-03-22 Submitted works	<1%
37	Southern New Hampshire University - Continuing Education on 2023-0... Submitted works	<1%
38	Universidad TecMilenio on 2024-02-12 Submitted works	<1%
39	Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2023-03-07 Submitted works	<1%
40	Vazquez, Jorge. "Frame for Impact: Comparing Food Waste Messaging... Publication	<1%
41	de.slideshare.net Internet	<1%
42	docplayer.es Internet	<1%
43	businessmarketinsights.com Internet	<1%
44	slideshare.net Internet	<1%

-
- 45 **us-immigration.com** <1%
Internet
-
- 46 **Navarro, Gabriela Sofía. "Implementación de un Modelo de Gestión de ..."** <1%
Publication
-
- 47 **ULACIT Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología on 2023...** <1%
Submitted works
-
- 48 **es.unionpedia.org** <1%
Internet
-
- 49 **Ribeiro, Fernanda Isabel de Jesus Viana do Carmo. "Desenvolvimento ..."** <1%
Publication

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación ECO PRO se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Seguridad alimentaria y la actividad económica de otras actividades de servicios, y busca resolver la falta de concientización en la reducción del desperdicio de alimentos por parte de los consumidores de Lima teniendo como población beneficiaria a las personas conscientes, quienes sienten que existe una nula importancia por parte de la población para cuidar el medio ambiente, y por esta razón buscan soluciones para reducir la contaminación. Les incomoda ver como se desperdician grandes cantidades de alimentos y recursos, además que les preocupa que las autoridades no tomen medidas para reducir la cantidad de desechos generados por parte de la población. Son personas creativas, apasionadas y dispuestas a hacer cambios en su estilo de vida para contribuir a un mundo más sostenible, y así servir como ejemplo para que otros se sumen a su iniciativa.

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 experiencia dinámica, divertida y educativa a través de un aplicativo donde nuestros usuarios puedan aprender sobre diferentes temas en torno a la reducción de residuos orgánicos y que se vean beneficiados por realizar diferentes acciones, se trata de ECO PRO, un aplicativo móvil que ofrece una suscripción mensual para utilizar los servicios completos en la plataforma las cuales son: asesorías, clases y talleres con asistencia personalizada de nuestros socios claves en el manejo de alimentos en casa, la correcta creación y utilidad de un compost en hogar. Dentro de la plataforma se van a generar diferentes retos al completar los cursos o misiones que se actualizan diariamente para poder acumular diamantes equivalentes a puntos para intercambiar por diferentes beneficios, como acceso a talleres exclusivos, descuentos mediante cupones en productos de marcas aliadas, y a la comunidad para tener un estilo de vida más amigable con el medio ambiente. En el aspecto físico cuenta con la opción (por la primera suscripción) de intercambiar gratuitamente el compost realizado en casa por un producto en stock de las marcas aliadas (Garden Centers, Paisajistas y Viveros). Al realizar esta opción el usuario va a obtener cierta cantidad de diamantes (mayor a lo que se otorga dentro de la plataforma) o puntos en la sección especial dentro del app mediante un código.

Para la experimentación se diseñaron prototipos para reproducirlo en un simulador de apps virtual, el cual muestra las diferentes funciones que contiene.

Empezando desde la creación de usuario y/o vinculación con una cuenta ya existente en una red social. Cuando un usuario ingrese por primera vez a nuestra aplicación, será recibido por un personaje animado que lo acompañará a lo largo de su experiencia en la app. En el menú principal, se encontrarán todos los beneficios que ofrecemos. Por ejemplo, el usuario tendrá la opción de visitar su perfil y configurarlo a su gusto, podrá visualizar los diferentes cursos disponibles y también habrá una sección de foro creada por la propia comunidad. Al acceder a la sección "cursos", los usuarios encontrarán un reto diario que les permitirá acumular diamantes, los cuales podrán ser canjeados luego. Además, en esta sección podrán visualizar el contenido de los cursos, los diferentes módulos y el progreso. En nuestro aplicativo, también ofrecemos la sección "talleres", donde los usuarios podrán ver los talleres disponibles durante el mes y registrarse para participar en aquellos que les interesen. Por último, tenemos la sección "canje de diamantes", donde los usuarios podrán ver la cantidad de diamantes acumulados y utilizarlos para generar tickets de descuento en productos ofrecidos por nuestros aliados. Con nuestro prototipo buscamos ofrecer la mejor experiencia posible a los usuarios y para ello, durante el proceso de validación, se constató que la implementación de ECO PRO generó un impacto positivo en la percepción del público participante en los testeos del prototipo evaluado. Hubo un aumento en el interés, la confianza y el atractivo percibido por los potenciales usuarios, lo que a su vez se tradujo en un aumento en la preferencia por los productos y servicios ofrecidos de la aplicación. Para la correcta validación se realizaron encuestas sobre la experiencia de usuarios y el diseño de interfaz, dos puntos muy importantes para el correcto desarrollo de la app ECO PRO. La cantidad de encuestas digitales realizadas fueron 80 en etapa de prototipo final posterior al taller generativo conformado por 10 personas.

Estos resultados sugieren que la propuesta tiene una recepción y proyección importante en un futuro cercano por parte de los usuarios, no solo puede tener un impacto en la sociedad, sino que también puede contribuir positivamente al aumento de promoción con las empresas aliadas. Se obtuvo un interés potencial en las empresas aliadas a las cuales se les presentó el proyecto mediante una entrevista, de estas se logró complementar los contenidos técnicos relacionados a la sección de cursos y talleres que forman parte del aplicativo móvil.

Se concluye que la solución propuesta "EcoPro" ha demostrado que es efectiva frente al problema planteado en la presente investigación para el proyecto de innovación, ya que al realizar talleres generativos y focus group donde los participantes (personas y empresas aliadas) recibieron la explicación necesaria y la presentación del aplicativo, con todos los contenidos ya mencionados anteriormente, consideraron a ECO PRO como una idea atractiva y dinámica que es capaz de reducir la cantidad de desechos generados en los hogares de Lima Metropolitana enfocándonos en concientizar y educar a nuestros usuarios en diferentes temas relacionados a la conciencia ambiental mientras los recompensamos por realizar diferentes actividades dentro del aplicativo. Se recomienda continuar fortaleciendo y expandiendo la propuesta "EcoPro" a través de alianzas estratégicas con organizaciones ambientales o empresas interesadas en promover prácticas sostenibles con el objetivo de lograr un mayor alcance dentro de la población y poder llevar la propuesta a diferentes distritos y regiones del país. Además, de realizar pruebas como la implementación de composteros reales en diferentes espacios tanto de departamentos como en

casas dentro de la ciudad para conseguir métricas y corregir posibles inconvenientes que surjan, para así corroborar su validez. Igualmente, se debe realizar un seguimiento constante de la participación de los usuarios en los cursos y talleres que se ofrecen dentro del aplicativo, utilizando métricas y análisis de datos para poder conocer cuáles son los temas de mayor interés. Asimismo, debemos mantener una comunicación abierta constante con la comunidad de usuarios para ajustar y mejorar continuamente nuestros cursos, actividades y diferentes beneficios que ofrece nuestra propuesta. Con todo esto, “EcoPro” tiene el potencial de expandirse y convertirse en un referente en la promoción de la conciencia ambiental y la reducción de desechos en los hogares.