

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



GREENLIFE

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Diseño y
Gestión de la Moda

AUTOR:

NICOLE LEMOS ALARCÓN

<https://orcid.org/0000-0002-8164-8575>

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

AUTOR:

NICOLE RAFAELLA CASTRO DE CAVALCANTI MALDONADO

<https://orcid.org/0000-0002-4979-6332>

ASESORA;

MARIA DEL CARMEN FARFAN

<https://orcid.org/0009-0009-0597-6364>

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

● 10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	8%
2	Universidad TecMilenio on 2024-01-26 Submitted works	1%
3	d.documentop.com Internet	<1%
4	juntaex.es Internet	<1%

Resumen

El proyecto de innovación Red social de retos para mejorar los hábitos y comportamientos de las acciones medioambientales en los jóvenes de Lima Metropolitana se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de servicios y busca resolver la falta de hábitos y comportamientos, teniendo como población beneficiaria a personas de 18-28 años de Lima Metropolitana, interesados en hacer acciones por el medio ambiente, amantes de la naturaleza, personas que les gustaría llevar una vida sostenible y compartirla pero se les dificulta porque no saben cómo realizar acciones, se les olvida o no lo sostienen en el tiempo.

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 Incentivar a las personas a mejorar sus hábitos y comportamientos con acciones sostenibles diarias, a través de una red social de retos donde puedan compartir con amigos, los ayude a realizar retos y recompense.

Al iniciar se creará un perfil descriptivo donde se encuentran los puntos acumulados, retos logrados, los premios eco amigables y la oportunidad de conectar con amigos.

La sección de retos se dividirá por dificultad y ubicación; una vez seleccionado el reto se mandarán notificaciones hasta cumplirlas y serán validados mediante videos en donde salgan nuestros usuarios cumpliendo cada paso del reto, esto será para el caso de los retos fáciles, porque para los retos difíciles, serán validados por nuestro personal que acompañará en el lugar del desafío para así verificar que estén presentes nuestros usuarios, al mismo tiempo tendrán que habernos mandado su ubicación y así parte del equipo se encargará de verificar los videos para poder validarlos.

Los usuarios contarán con un mapa que les ayudará a completar el reto mostrándoles puntos de recojo, lugares de campaña, tiendas eco amigables, etc.

Finalmente de acuerdo a cuantos retos cumplas y subas a la app, se acumularan puntos por cada desafío y estos se convertirán en regalos ya sean prendas u objetos, todo de acuerdo a tu puntaje, teniendo en cuenta que estos

productos son eco amigables que le ayudarán al usuario a tener una vida más sostenible.

Los medios por los cuales se difundirá el producto será mediante una aplicación para dispositivos móviles y publicidad por medios digitales de facebook, instagram y Tik tok por los cuales a través de publicaciones e historias se podrá conocer sobre la app de retos y cómo interactuar con ella.

La app de retos, es capaz de adaptarse al público objetivo, puesto que tendrá filtros al poder seleccionar las preferencias al elegir los retos. La relación con los usuarios será divertida e interactiva, para que sea un ambiente agradable al realizar los retos.

Entre las actividades claves estará la visibilización de emprendimientos o marcas ecológicas:

Con respecto a la visibilización de productos o servicios que ofrecen emprendimientos o marcas ecológicas, se añadirá una sección de marketplace, donde los usuarios podrán adquirir sus productos, mediante nuestra red social, además de contar como una fuente de ingreso.

Entre los recursos clave se observan:

Diseñador / desarrollador de aplicaciones móviles:

Se necesita a un programador de aplicaciones, para la creación y el mantenimiento del uso de este. Sin embargo este no será el único material a utilizar, por eso es necesario emplear diversos materiales que darán a funcionar este proyecto.

Gestión de marketing y publicidad:

Considerando parte de métodos de difusión de la app de retos a redes sociales, se contará con comunicadores y diseñadores que realizarán la estructura de manejo de redes sociales y materia a utilizar.

Personal virtual:

Para la verificación de retos cumplidos.

Gestión financiera general:

Debido a la gestión económica sobre la inversión de la app de retos se necesitará contadores, que puedan llevar todo el proceso en gasto y ganancia con la finalidad de tener todo bajo control.

Como principales aliados clave se encuentran las empresas de productos o servicios ecológicos:

Con la finalidad de viralizar y que puedan obtener sus productos en la sección de Marketplace, estas empresas o emprendimientos, difundirán la aplicación vía sus redes sociales, además de generar un ingreso monetario mensualmente.

Instituciones del estado:

Considerando el producto en beneficio del cuidado del medio ambiente, siendo principalmente el encargado de esta área es el Ministerio del ambiente, tanto

ellos, como ongs y programas de apoyo, formarían parte de los aliados ya que uno de sus objetivos es preservar y difundir el bienestar del medio ambiente.

La manera de ingresos económicos se dará mediante de:

Auspicios y colaboraciones con marcas ecológicas:

Una vez lanzada y creada nuestra red social, se espera que los auspicios y la publicidad que se daría por parte de las marcas sobre sus productos en nuestra sección de marketplace, se espera que se pueda recuperar, la inversión.

El Presupuesto para el proyecto: Aplicativo móvil de una red social de retos medioambientales como inversión inicial para MVP con una fecha de Inicio: 01-01-2023 y duración de 3 meses es de S/. 15,882.

Para la experimentación se diseñó como prototipo un MVP de la aplicación donde encontramos: Pantalla de inicio, es el punto de partida para acceder a todas las funciones con simples gestos en la pantalla táctil. Consta de varios paneles (desliza los dedos en sentido horizontal para cambiar entre paneles); presentación, en esta parte de la app se mostrará en 5 plantillas unas frases que ayuden e instruyan a que se refiere exactamente esta red social, para que así tenga una cordial bienvenida el usuario; pantalla de registro, se encuentra esta plantilla en donde los usuarios se registran y conectan con facebook o su correo personal para darle click en cualquiera de los dos y así aparezca la siguiente pantalla.

También cuenta con la pantalla de inicio de sesión, en esta plantilla se encuentra la sección de iniciar sesión para poder entrar directamente a la app se llena el correo y la contraseña y así entras a la red social; la pantalla de Bienvenida, en esta parte de la red social, se encuentra una presentación de bienvenida en la cual se encuentra el logo y un botón de seguir y la elección de intereses de los usuarios, para así saber cuales son sus preferencias y adecuar los tipos de retos para ellos.

Se muestran retos, son uno de los principales factores en la app ya que gracias a estos se puede ayudar tanto a las personas como al medio ambiente, en el caso de las personas se refiere a que lograrán hacer retos como el simple hecho de reciclar, ya que, se le dará un incentivo (regalos) y a la vez harán una actividad que les interese, pero por falta de motivación no lo hacen; en el caso del medio ambiente es evidente que los usuarios al momento de realizar estos retos: como reciclar, compost, separar la basura, etc; conseguirán ayudar al planeta, ya que es beneficioso para este.

Regalos, los incentivos para los usuarios, ya que, gracias a la encuesta, se descubrió que la gran mayoría de personas, solo realiza algo si hay un premio o recompensa de por medio y la teoría de Fogg lo comprueba, es por eso que cuando cumplen estos retos se les regala algún objeto o prendas eco amigables de las empresas a las que les brindamos servicio de publicidad.

Notificaciones, se enviarán como en cualquiera de las apps actuales (instagram, facebook y tiktok), es decir te recordará cada cierto tiempo el reto que tienes que realizar.

Marketplace, una opción para poder comprar productos eco amigables, las empresas ofrecerán sus productos mediante fotos, para que puedan venderlas, de la misma manera se cobrará comisión por promocionar sus productos en la app.

Se concluye que la solución propuesta con el tiempo logrará ayudar a incentivar a que los jóvenes se involucren en el cuidado ambiental a través de sus acciones y en un momento cuando llegue a tener más alcance se implementará la opción a elegir retos con mayor dificultad y extender la conexión de red social a través del compartir de imágenes y videos públicamente o con amigos.