

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



ORGANI APP

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

AUTOR:

MARIA FERNANDA REÁTEGUI QUISPE

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

AUTOR:

YEANINA GLADYS FLORES AGUIRRE

Lima - Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**ORGANI APP - T_INNOV - YEANINA GLA
DYS FLORES.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

7314 Words

RECUENTO DE CARACTERES

36732 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

58 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 11, 2024 6:02 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 11, 2024 6:04 PM GMT-5**● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El presente trabajo Organi App se propone en un entorno del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la ocupación económica en datos y mensajes que buscan solucionar una mala gestión de excedentes, que producen una gran contaminación y deterioro del medio ambiente, para disminuir los desperdicios orgánicos en el hogar, ya que hay una falta de conocimiento ante qué hacer con aquellos desechos que son generados por la mala organización de los productos orgánicos que ingresan a su casa, teniendo como población beneficiaria a la familia, de los cuales se clasificaron por cada integrante que lo conforma, entre padre, madre e hijos que usen las redes sociales, cuenten con dispositivos móviles y que tengan interés en los hábitos y conciencia sostenible, es así como tomamos en cuenta diferentes perspectivas que tienen con el cuidado ambiental para poder abarcar y llamar la atención de diferentes estilos de vida. El primer arquetipo cliente es representado por una madre que en la mayoría de familias es la encargada de la gestión de su hogar, desde su alimentación como de sus hábitos, el segundo arquetipo cliente es denominado un padre ocupado que, en muchas familias el padre no tiene mucha responsabilidad o manejo de los residuos generados en casa, pero sí de los productos que ingresan, el último arquetipo cliente es denominado como un hijo desordenado, ya que en familias los hijos no intervienen en el cuidado constante del hogar y su gestión de residuos como de los productos que consumen durante el día.

Se utilizó la metodología de resolución creativa con la herramienta Design Thinking para tener como punto principal al usuario y el Lean Startup para promover la activación del resultado, estas herramientas observan la cooperación y el raciocinio visual, como la técnica persona para poder proyectar arquetipos y ratificar a los consumidores, mapa de actores para conocer el entorno y el mercadillo, mapa de trayectoria para poder afianzar la dinámica de

la proposición, Canvas de propuesta de valor para afianzar la idea innovadora, entre otras que se mostraran detalladamente en la redacción del trabajo.

El resultado innovador que se presenta como propuesta de valor se presenta en una plataforma digital que simulará una alacena virtual, mejorando la organización de los productos que ingresan como de sus propios residuos generados, brindando así información sostenible con distintas alternativas de organización, haciendo que se les facilite el uso y orden de sus productos a comprar y de los que están en casa, se trata de una aplicación interactiva en donde se podrá hacer listas de compra y una actualización automática para registrar todas los productos que se encuentra en el hogar, además al tener esta base de datos se podrá mostrar un avance de la conservación de los alimentos, para poder tener una mejor gestión de residuos o poder usarlo antes que este mismo se malogre. Es así como cuenta con dos principales funciones de alacena virtual, al realizar listas de productos para su compra, con ayuda de una base de datos de los alimentos que ya se encuentra en casa, con un registro previo de estos alimentos y como segunda función es la gestión de residuos por clasificación para su segundo uso de los desperdicios generados, ya sea para el compost y reciclaje. Además de ello se podrá generar ingresos con ayuda de las suscripciones mensuales para acceder a las distintas opciones de uso, en las cuales podrá unir a la familia en la organización y gestión de residuos, formando así una red familiar en las que todos participen de este hábito sostenible generado por la aplicación. Es por este motivo que Organi App, trabajará con socios claves promoviendo la sostenibilidad con su uso dentro y fuera de casa, con ayuda de las tiendas orgánicas, lugares de acopio de residuos y recicladores para la accesibilidad de su información y ubicación, es así como tendrán toda la información necesaria para una mejora de su estilo de vida de una manera interactiva y práctica.

Para la experimentación se diseñó un prototipo con mockups en donde se encuentra las distintas opciones de uso, además se hizo una previa gestión de marca en la cual elegimos los colores, tipografía y formas para su creación, en este punto se logró hacer el logo de la aplicación para pasar a la última fase de interacción con los mockups en el programa figma, para realizar la rutina de compras y gestión de residuos de los beneficiarios. En primer lugar, se realizó la

prueba de una observación de su rutina de compras con ayuda de Organi App, en donde se acompañó al usuario desde antes, durante y después de la compra de sus alimentos, como en el registro de productos en casa, como de la lista de compras, en la cual pudimos validar que la aplicación es necesaria para la practicidad en su rutina de compra, ya que hacía más interactivo y a su vez no se repetía las mismas dificultades que se tenía antes de usar la app. Lo que pudimos rescatar de esta prueba es la participación de su familia en la compra de los productos para su hogar, ya que todos participaban en la lista de compras avisando que productos se necesitan. En segundo lugar se realizó un seguimiento de su gestión de residuos con ayuda de la aplicación, ya que se podrá saber el tiempo de vida que tiene cada alimento para una mejor gestión de sus desechos, con ayuda de recordatorios y avisos de su progreso mensual en la gestión de sus residuos. De esta manera los usuarios tuvieron una mejor administración de sus alimentos y se mantuvieron informados de la cantidad de desechos que se van acumulando en su hogar, lo cual les deja más tranquilos al tener esta información desde su celular.

Se concluye que la solución propuesta trae consigo avances en el uso tecnológico conectando con la participación de cada integrante de la familia, tomando en cuenta la practicidad y veracidad en la aplicación ya que se realizó según distintos estilos de vida que conforma la familia, a su vez se da un seguimiento constante a la vida útil de alimentos, que va, desde la compra y el uso final que se le puede dar a estos mismos desechos generados, en la cual promovemos hábitos sostenibles desde su rutina y acciones básicas por medio de Organi App, se recomienda abarcar más público objetivo en diferentes ciudades, tomando en cuenta su estilo de vida familiar y costumbres, para esto se tomará en cuenta un seguimiento de sus rutinas de compras y residuos, además de implementar el lado económico con ayuda de los supermercados, mercados y tiendas orgánicas para que se pueda tener un registro de gastos en la compra de sus alimentos y a su vez dar a elegir al usuario desde su comodidad optar por opciones más naturales y eco amigables conociendo los costos de cada productos, es por esto que se hará alianzas y colaboraciones con distintos puntos de ventas.