

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



SAFEFISH

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

AUTORES:

MARÍA FE LOPEZ ZAPATA

MACARENA DEL CARMEN GOMERO DEL SOLAR

Lima - Perú
Año 2022

9	King's College on 2019-09-30 Submitted works	<1%
10	economiatic.com Internet	<1%
11	sos-tic.com Internet	<1%
12	Universidad Abierta para Adultos on 2023-09-28 Submitted works	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Safefish se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Seguridad alimentaria y la actividad económica de Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca y busca resolver la disminución de ingesta de pescados contaminados por microplásticos, teniendo como población beneficiaria a los ciudadanos de Lima Metropolitana.

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 un aplicativo virtual que genera seguridad, confianza y bienestar de consumir pescados libres de microplásticos, se trata de mantener un servicio eficaz por medio de aplicativo entre el motorizado y el cliente, priorizando la puntualidad del servicio. En el aplicativo mantendremos un convenio con las empresas o marcas especializadas en la técnica de acuicultura y/o piscicultura, que mantienen productos frescos a la venta. Por medio del aplicativo mostraremos los distintos puntos de venta de estas marcas en Lima Metropolitana por medio de geolocalización para informar a los usuarios la cercanía de los productos. Se mantendrá una información constante y actualizada sobre la problemática, además de medidas que nuestros clientes pueden adoptar para apoyar a una solución pronta sobre este problema. En el ámbito social buscamos concientizar a la población de su responsabilidad con el uso de plásticos, en lo económico generamos puestos de trabajo y se tratará de mantener los precios de los pescados de acorde al consumo constante de la población; en lo ambiental intentaremos disminuir la presencia de plásticos en el mar de Lima Metropolitana.

Para la experimentación se diseñó un prototipo del aplicativo Safefish que cuenta con una interfaz sencilla en la cual se inscriben generando un usuario, buscando los distintos puntos de venta cerca de su dirección para acercarse personalmente o pidiendo por delivery por medio del aplicativo para un mayor comodidad, además de estas opciones también encontrarán información y eventos relacionados a nuestra problemática para mantenerlos informados. Se realizaron encuestas, entrevistas, talleres generativos y focus group para tener conocimiento de las necesidades de nuestro público objetivo y a su vez plantearles nuestra solución para conocer su opinión y las posibles mejoras que se podrían integrar al aplicativo. Después de haber analizado la respuestas de la encuesta, se puede mencionar que es importante implementar el aplicativo

móvil porque los beneficiarios consideran que es un medio accesible para adquirir productos marinos libres de contaminantes, además ayuda a concientizar a las personas y mantiene informado sobre eventos y hechos que se van dando en el país sobre el cuidado de la vida marina. Hallamos que el 50% de las personas encuestadas afirman que con el aplicativo Safefish solucionaría el riesgo en la salud humana por consumir pescado contaminados.

Se concluye que la solución propuesta en esta tesis se promovió el consumo de pescados criados en acuicultura y piscicultura a través del aplicativo móvil "Safefish" de puntos de venta en Lima Metropolitana, ya que se realizaron diversos estudios en animales acuáticos y observaron la migraciones de plástico en diferentes tejidos provocando efectos biológicos, es por eso que se promovió el consumo de pescados criados por acuicultura y se recomienda mantener una mayor variedad de productos marinos, información sobre cada compra, cuanta disminución has generado con la compra, promociones para los participantes de eventos del cuidado ambiental. Buscamos un escalamiento ampliando el aplicativo a otras provincias del Perú para generar un cambio.