

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



SEGUNDA VIDA

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

AUTOR(ES):

KATIA BENAVIDES PALMA

PAUL ANDRE COLLANTES TAPIA

Lima - Perú
Año 2021

● 22% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% 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

22%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación SEGUNDA VIDA se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de comercio y busca resolver el desperdicio de alimentos en los supermercados de Lima que afectan a los ecosistemas a nivel nacional, teniendo como población beneficiaria a los supermercados de Lima y ONGs.

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 Servicio de conexión y recolección de datos entre stakeholder en el ámbito de donación de alimentos, se trata de una aplicación que conecta los alimentos que están a punto de vencer con las ONG que necesitan donaciones de alimentos. Esta aplicación sirve como base de datos de alimentos disponibles, para que ONGs elijan los alimentos que necesitan, el lugar donde se encuentran y elijan un delivery según su pedido. Esta mecánica, permite que la ONG reciba alimentos sin costo alguno, pagando solo por el servicio de delivery y una membresía por uso de la app o comisión por servicio en cada uso. Así mismo, le permite a los supermercados, evitar generar merma, y tener que invertir en la destrucción de la misma, todo esto pagando por una membresía o pagando una comisión de servicio por cada uso, de esta manera se reduce la generación de basura alimenticia y la contaminación.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de aplicativo para el celular mediante el programa Figma para la interacción de dos usuarios, el primero supermercados y el segundo ONG. De esta manera se ha podido corroborar que la aplicación funciona como herramienta de donación mediante los servicios que se ofrece, pudiendo lograr motivar a las personas encargadas del proceso en los supermercados y llegando satisfactoriamente a cubrir las necesidades de alimentos de las ONGs. De las 11 entrevistas realizadas, 11 personas estuvieron de acuerdo en que el servicio es necesario y que efectivamente ayudaría con la problemática planteada.

Se concluye, gracias a la investigación realizada y los testeos respectivos, que los próximos pasos a llevar a cabo deben seguir los parámetros base de nuestra propuesta de valor pero añadiendo un monitoreo constante para

rescatar aprendizajes tales como el viaje de nuestros usuarios, preferencias en secciones, entre otros. Así como también realizar el seguimiento constante a nuevos usuarios para poder realizar cambios y/o mejoras en base a sus preferencias y recorrido dentro de la app.