

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



REVISTE

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y
Diseño Gráfico

AUTOR:

MARLON GARAY POMA

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

AUTOR:

GABRIELA DÍAZ RONDÓN

Lima - Perú
Año 2023

● 2% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% 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	<1%
2	esan.edu.pe Internet	<1%
3	hdl.handle.net Internet	<1%
4	globalgiving.org Internet	<1%
5	thetechfashionista.com Internet	<1%
6	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06 Submitted works	<1%
7	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-28 Submitted works	<1%
8	recursos.ufv.es Internet	<1%

9	Universidad Continental on 2021-07-19	<1%
	Submitted works	
10	andina.pe	<1%
	Internet	
11	sgp.pcm.gob.pe	<1%
	Internet	
12	rraae.cedia.edu.ec	<1%
	Internet	
13	coursehero.com	<1%
	Internet	
14	wiego.org	<1%
	Internet	
15	University of the Arts, London on 2023-09-14	<1%
	Submitted works	

Resumen

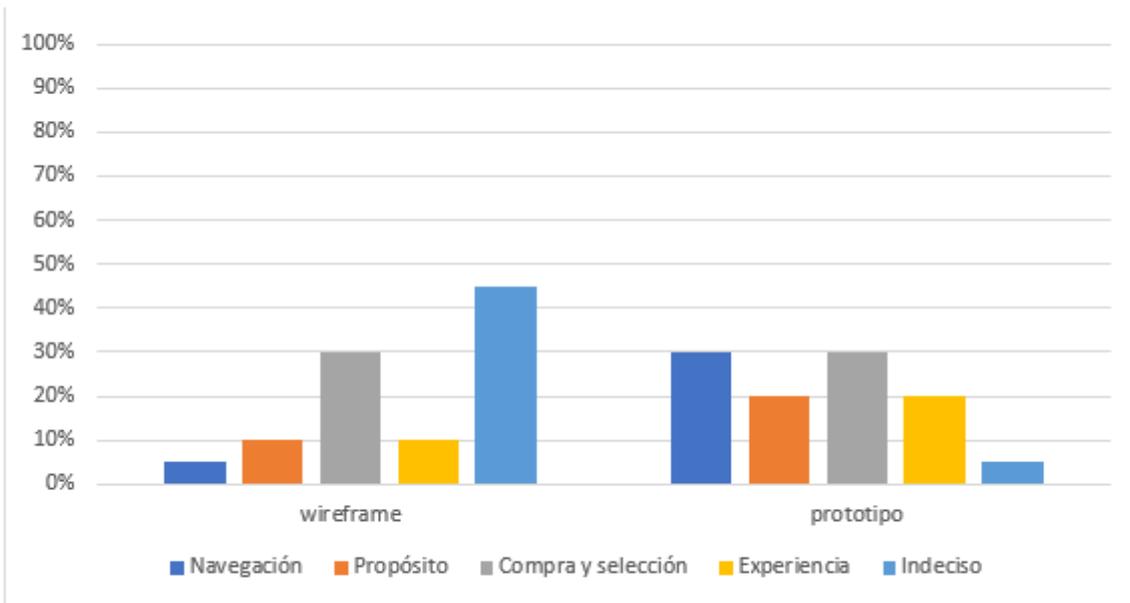
El proyecto de innovación “Reviste” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Industrias manufactureras y busca resolver el problema del exceso de compras textiles por parte de la generación Z, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes de edades entre 18 a 25 años, pertenecientes a dicha generación.

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 proporcionar una manera fácil, segura y accesible de comprar ropa de segunda mano de calidad, ofreciendo una amplia selección de prendas, incluyendo marcas de moda populares. Al fomentar la reutilización de la ropa, nuestra plataforma ayuda a reducir el impacto ambiental y fomenta un estilo de vida más sostenible. Se trata de una plataforma e-commerce que ofrece una amplia variedad de prendas de segunda mano en excelente estado y calidad. Los usuarios pueden comprar y vender ropa de manera sencilla y segura. Además de darles la opción de devolvernos la ropa que compraron después de usarla, creando un modelo circular. Dependiendo del estado de la prenda, puede volver a ser ofertada la venta o si no ser vendida a diseñadores, recicladores, confeccionistas, artistas, etc, el objetivo es que la ropa sea aprovechada lo más posible, y alargar su vida útil hasta el final. Adicionalmente cuenta con herramientas que informan sobre la problemática ambiental de la industria textil y la importancia de la moda sostenible. La plataforma está comprometida con aspectos triple balance, promoviendo el desarrollo económico y social de las comunidades y reduciendo la huella ambiental de la industria textil.

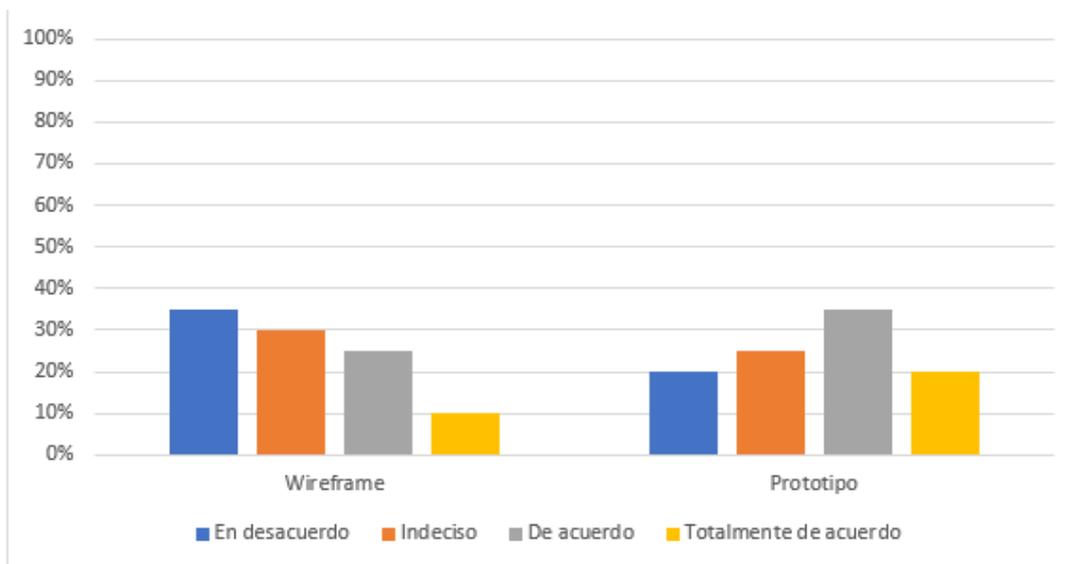
Para la experimentación se diseñaron dos prototipos virtuales e interactivos: uno de baja fidelidad y otro de alta fidelidad. El primero fue para testear con el usuario la ruta de compra de prendas y ver si les era fácil de manejar y entender, hasta realizar la compra del producto. Con el segundo se realizaron las modificaciones requeridas según los feedbacks que recolectamos del primero, haciéndolo mucho más intuitivo y simple para nuestros usuarios.

Los resultados que obtuvimos fueron los siguientes:



Visualización de la conformidad del grupo de testeo para ambas etapas para la comprobación del entendimiento de la plataforma.

En la etapa de wireframe nuestros usuarios lograron un mayor rango en el factor de “indeciso” esto corrobora que tuvimos que hacer mejoras. Por otro lado, en la etapa de prototipo, se logró observar que este factor disminuyó y otros aumentaron ya que se debe a un mejor entendimiento del diseño y la experiencia de usuario.



Visualización de conformidad de nuestros usuarios en las etapas de Wireframe y Prototipo en cuanto a la pregunta “Después de conocer la plataforma ¿Usarías la plataforma para comprar tus prendas de vestir?”

Como se puede observar, el 35% de la etapa de Wireframe se encontraba en desacuerdo en usar la plataforma para comprar prendas de vestir, mientras en el prototipado esta disminuyó, mientras en otros factores en general

subieron el porcentaje. Por ende demuestra que nuestros usuarios si usarían nuestra plataforma como medio para comprar prendas de 2da mano.

Se concluye que la solución propuesta de una plataforma e-commerce de compra y venta de ropa de segunda mano dirigida a jóvenes de la Gen Z es una oportunidad efectiva para concientizar sobre la problemática de la contaminación textil y fomentar el consumo responsable. Los hallazgos indican que los jóvenes están dispuestos a tomar acciones más sostenibles y usarían la plataforma para realizar compras informadas y conscientes. Se recomienda continuar monitoreando y escalando la plataforma para maximizar su impacto en la sociedad.

Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios