

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**COCO - COMPRA CONSCIENTE**

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

**AUTOR:**

ROGGER FERNANDO LAURA ORIHUELA  
(ORCID 0009-0006-9251-2944)

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

**AUTOR:**

SILVANA XIMENA FLORES PASTRANA  
(ORCID 0009-0003-6627-977X)

**ASESOR:**

DANIELA RUIZ HIDALGO  
<https://orcid.org/0000-0002-6872-6460>

Lima - Perú

**2023**

## ● 4% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% 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	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	1%
2	<b>coursehero.com</b> Internet	1%
3	<b>University of Arizona on 2022-03-28</b> Submitted works	<1%
4	<b>escuelaprimarian32estrada.blogspot.com</b> Internet	<1%
5	<b>ecoinventos.com</b> Internet	<1%
6	<b>University College London on 2024-01-08</b> Submitted works	<1%
7	<b>sostenibleambientalmente.wordpress.com</b> Internet	<1%
8	<b>miraflores.gob.pe</b> Internet	<1%

9	<b>univision.com</b>	Internet	<1%
10	<b>slideplayer.es</b>	Internet	<1%
11	<b>Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2023-11-24</b>	Submitted works	<1%
12	<b>Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC on 2023-09-05</b>	Submitted works	<1%
13	<b>University of Edinburgh on 2015-08-20</b>	Submitted works	<1%
14	<b>digilib.k.utb.cz</b>	Internet	<1%
15	<b>congresouniversidad.cu</b>	Internet	<1%
16	<b>maestrazgo.org</b>	Internet	<1%
17	<b>University of New South Wales on 2019-07-28</b>	Submitted works	<1%
18	<b>freetrade.tamtu.edu</b>	Internet	<1%
19	<b>hdl.handle.net</b>	Internet	<1%
20	<b>Zaira Esparza-Rodríguez, ColinA. Chapman, Adrián Reuter, Sonia Gallin...</b>	Crossref	<1%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “CoCo - Compra Consciente” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica se encuentra en Otras actividades de servicios y busca resolver la falta de consumo consciente en la compra de productos alimenticios, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes profesionales independientes, de 24 a 32 años que residen en 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 promover una cultura de compra consciente y responsable mediante una herramienta fácil de usar y accesible que permita a los usuarios planificar sus compras de manera eficiente, se trata de un aplicativo móvil que presenta diferentes usos donde se integran, al día a día, de los usuarios al hacer sus compras de alimentos. Teniendo a su disposición una despensa virtual con notificaciones de vencimiento, un escáner de productos para la visualización de información nutricional necesaria, sustitutos adecuados para una alimentación balanceada, información de cómo se puede aprovechar los residuos generados y empresas con servicios de reutilización; generando una mejora de hábitos como consumidores, además de concientizar e informar a la sociedad sobre la importancia de reducir los residuos orgánicos generados en el hogar. Además, este servicio tendrá dos versiones, una gratuita y otra paga, en la que se podrá quitar todos los anuncios, te ofrece una despensa de productos ilimitados, listas compartidas ilimitadas y descuentos en supermercados al usar la app.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de aplicativo móvil y como mínimo viable un página web, para validar nuestra propuesta de valor. Se validó el proyecto con jóvenes y adultos profesionales independientes de 24 a 32 años a través de un taller generativo y un focus group, donde los usuarios mostraron confianza y un gran interés en la propuesta. Se recopilaron datos valiosos a través de 2 talleres generativos, 80 encuestas en redes sociales, 11 entrevistas y 4 observaciones de campo, fortaleciendo la idea de negocio como innovadora y ligada con la meta establecida de los objetivos de desarrollo sostenible.

Se concluye que la solución propuesta “CoCo” cumplió satisfactoriamente con el reto ya que, en base a las necesidades del usuario, estos podrán mejorar la gestión de sus compras alimenticias, la organización de su despensa, su alimentación y por defecto la reducción de sus residuos orgánicos, según resultados del taller generativo y focus group realizado. Se recomienda realizar un estudio de mercado constante, donde se pueda monitorear la interacción de las personas con este servicio y qué tanto influye en su rutina de compras, que los lleva a generar una nueva cultura social donde toma importancia la interrelación de usuarios dentro de eventos que promueven la sostenibilidad, también brindan información, consejos de alimentación.