

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**

**TOULOUSE
LAUTREC**

SUPER MEAL

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

AUTOR:

Lucia Alejandra Serpa Gonzalez
(ORCID: 0000-0001-9604-120X)

Lima – Perú

2021

Resumen

El proyecto de innovación Super Meal se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de servicios de comida y busca resolver la mala alimentación de niños entre 5 a 12 años de edad (problema que busca resolver, necesidad a satisfacer u oportunidad que se espera aprovechar), teniendo como población beneficiaria a padres y niños con problemas de alimentación o que quieran fomentar la buena alimentación a sus niños.

Se aplicó la metodología de Design Thinking y Lean Startup, que contempla herramientas colaborativas y de 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 que los niños disfrutarán de la comida saludable porque será atractiva a la vista y gusto, presentándola de formas que disfrutan.

Se trata de un servicio fast-food que brindará a niños y adultos opciones nutritivas. Basados en alimentos que los niños rechazan, pero son importantes para su desarrollo. Por ello, los transformamos en alimentos que disfrutan como nuggets, hamburguesa, milanesa y albóndigas. Además, incentivará al consumidor a alimentarse bien, a través de redes sociales y juegos. Utilizaremos envases eco friendly.

Para la experimentación se diseñaron 4 combos como prototipos que incluyen bebida, plato de fondo, postre, juguete y juego interactivo. Como alimentos principales: Hamburguesa de lentejas, nuggets de quinoa, milanesa de garbanzos y albóndigas de arveja. El cliente nos contactó primero por facebook e instagram, pidiendo información sobre los combos, le respondimos que tenemos 4 diferentes combos, el cliente escogió uno de ellos y lo pago por medio de yape, luego el pedido se le envió a su domicilio, el lo recibió y al llevárselo a su familia, (se sorprendieron por la presentación creativa del empaque y la comida) los niños comieron sin problemas. Algunos se percataron de un sabor distinto, preguntaron de qué estaba hecho e indicaron que volverían a repetir. Se mostraron atraídos por los juguetes y se sorprendieron cuando los encontraron dentro del juego interactivo para móvil o tablet donde aprendieron sobre comida saludable.

Se concluye que la solución propuesta fomenta que los niños consuman alimentos saludables cuando estos mejoran en apariencia, textura y sabor, los juguetes y juegos virtuales incitan a los niños a consumirlos esta comida. y se recomienda reforzar los buenos hábitos alimenticios mediante nuestras redes y gaming.