

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"



SECOND LIFE

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Diseño y Gestión
de Modas

AUTOR:

VALERIA ALEJANDRA CHUMPÉN HERNÁNDEZ
(<https://orcid.org/0000-0002-5413-7235>)

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Dirección y
Diseño Publicitario

AUTOR:

ALESSANDRA PASTOR QUISPE
(<https://orcid.org/0000-0003-0211-48569>)

ASESOR:

Christian Martín Barreto Bardales
(<https://orcid.org/0009-0000-3086-0376>)

Lima - Perú
Año 2024

NOMBRE DEL TRABAJO

**Proyecto de Innovación_ECONDLIFE_VA
LERIACHUMPEN.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

5472 Words

RECUENTO DE CARACTERES

28340 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

80 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

38.3MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 9, 2024 12:30 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 9, 2024 12:32 PM GMT-5**● 8% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

● 8% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% 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	4%
2	Universidad TecMilenio on 2024-10-07 Submitted works	<1%
3	santjoandalacant.es Internet	<1%
4	infobae.com Internet	<1%
5	halshs.archives-ouvertes.fr Internet	<1%
6	Universidad Europea de Madrid on 2023-07-10 Submitted works	<1%
7	repositoriodigital.uma.edu.ve:8080 Internet	<1%
8	coursehero.com Internet	<1%

9	uvadoc.uva.es Internet	<1%
10	Ana G. Méndez University on 2024-04-24 Submitted works	<1%
11	Universidad de Deusto on 2021-05-16 Submitted works	<1%
12	elfashionista.net Internet	<1%
13	beumergroup.com Internet	<1%
14	ESC Rennes on 2015-11-05 Submitted works	<1%
15	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2024-05-30 Submitted works	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Second Life se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de comercio y busca resolver la contaminación textil generada por los residuos de mermas textiles que genera la moda rápida, teniendo como población beneficiaria a mujeres entre los 20 y 30 años interesadas en la moda y estilo de vida sostenible.

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 diseñar una marca de ropa sostenible, se trata de la creación de una marca de ropa que trabaje con retazos de prendas y/o mermas de telas desechadas para diseñar nuestras prendas de vestir, también contaremos con puntos de acopio en diferentes puntos específicos como centros comerciales, concept store, etc. Para la recolección de prendas que las personas ya no desean usar y darles un segundo uso, asimismo contaremos con una comunidad de Instagram, donde se mantendrá informado al usuario de diversas marcas que aportan a la reducción de la contaminación textil.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) de la marca en la red social Instagram junto con un diseño en 3D de nuestro punto de acopio que se encontrará en diversos locales para la recolección de prendas de segunda mano. En un inicio los usuarios, mediante encuestas y entrevistas, nos comunicaron que la página web no llamaba su interés por la poca información que encontraban en esta, que el material encontrado en dicha página les parecía poco confiable y que no hallaban una diferenciación con otras marcas. En base a estas pruebas y validaciones de los usuarios, reformulamos la idea y rediseñamos la marca, centrándonos en la venta de prendas diseñadas por nosotros a base de retazos textiles, también brindando ideas de reciclaje textil y concientizando acerca de la contaminación que genera la moda rápida, por último brindamos la ubicación de nuestros puntos de acopio para que el usuario pueda dejar prendas que ya no desea utilizar, o que busca rediseñarla con nosotros para un nuevo uso.

Se concluye que la solución propuesta satisface la necesidad del usuario de encontrar información y soluciones factibles y fáciles de poner en desarrollo para

mitigar con los residuos textiles desde sus hogares, asimismo poder adquirir prendas con un valor sostenible y eco amigables, que sean de fácil acceso y diferenciales y se recomienda el escalamiento del proyecto de innovación hacia un mayor reconocimiento por el mercado y posicionamiento de marca.