ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

LA REUTILIZACIÓN DE MOBILIARIO DE MADERA EN EL ENTORNO DOMÉSTICO DE PERSONAS ENTRE 25 A 35 AÑOS EN LIMA CENTRO SUR

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:
NUÑEZ MARMANILLA, DAYANA CORINA
(0009-0000-5823-7797)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:
MUÑOZ MUJICA, FIORELLA ALEJANDRA
(0009-0006-6695-7341)

Asesor
ABEL PONTE SANTOS

https://orcid.org/0000-0001-8313-3180

Lima-Perú
2024

REINMUEBLA - T_INVEST-NUÑEZ MARMANILLA, DAYANA CORINA (final).docx.pdf

REVISÓN-CORRECCIONES

REVISÓN-CORRECCIONES

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:470049223

Fecha de entrega

26 jun 2025, 7:20 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

26 jun 2025, 7:23 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

REINMUEBLA - T_INVEST-NUÑEZ MARMANILLA, DAYANA CORINA (final).docx.pdf

Tamaño de archivo

2.6 MB

36 Páginas

6691 Palabras

37.643 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca…

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

18%	Fuentes de Internet
2%	Publicaciones
10%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Proyecto de Investigación

En Perú, se producen anualmente más de siete millones y medio de toneladas de desechos sólidos, con aproximadamente el 64% proveniente de los hogares, según datos del Ministerio de Ambiente del año 2018. Se prevé un aumento significativo en esta cifra en el futuro, ya que, de acuerdo con estimaciones del Banco Mundial, se espera que para el año 2025 la generación diaria de basura alcance hasta 36 mil toneladas. Ante este panorama, es esencial proponer medidas inmediatas, como la implementación de programas de reciclaje.

Esta investigación aborda dos enfoques fundamentales en el contexto de la reutilización de muebles de madera domésticos, dirigidos a dos grupos específicos: jóvenes adultos de entre 25 y 35 años y diseñadores de muebles. En primer lugar, se busca ofrecer soluciones para ayudar a los jóvenes a reutilizar los muebles heredados de sus ancestros, evitando así su descarte y promoviendo su uso continuo con nuevos propósitos y diseños. Este enfoque se centra en la creación de estrategias que permitan la integración de estos muebles en los hogares de manera creativa y funcional.

Por otro lado, se pretende proporcionar una plataforma para que los diseñadores de muebles se involucren en el proceso de reutilización, ofreciendo sus servicios para transformar estos muebles heredados en piezas únicas y personalizadas. Esta iniciativa no solo promueve la sostenibilidad y la conservación del patrimonio familiar, sino que también ofrece oportunidades laborales para los diseñadores, al conectarlos con clientes potenciales a través de nuestra aplicación.

El proyecto de innovación "Reinmuebla" se propone como una empresa destinada a conectar este proceso, ofreciendo una plataforma digital donde los jóvenes puedan encontrar inspiración, ideas y asesoramiento para reutilizar sus muebles, así como también conectarse con diseñadores especializados. A través de esta iniciativa, buscamos contribuir a la reducción del desperdicio de muebles domésticos y al mismo tiempo, fomentar la creatividad y la colaboración en el ámbito del diseño de muebles.

Palabras clave: Reutilización de muebles, reducción de desperdicio, diseño de muebles, creatividad, colaboración, plataforma digital.

TABLA DE CONTENIDO

1. 7

2. 8

2.1 8

2.2 9

2.3 9

3. 10

3.1 10

3.2 11

4. 12

4.1 12

4.2 14

5. 18

5.1 18

5.2 19

5.3 21

6. 23

6.1 23

6.2 24

6.3 25

6.4 25

6.5 26

6.6 26

6.7 27

6.8 28

6.9 30

7. 32

8. 33

9. 33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Botadero de muebles en vías públicas en el distrito de Barrios Altos....* 15
Figura 2. *Traslado de muebles abandonados a vertederos* ……... 16
Figura 3. *Esquema de Economía Circular* …… 17
Figura 4. *Mapa de actores* ……. 21
Figura 5. *Lienzo propuesta de valor* …….. 24
Figura 6. *Lienzo de ingresos* …….. 30
Figura 7. *Lienzo de presupuesto* ……..……...… 32

1. Contextualización del Problema

De acuerdo con la Ley N°31896 (2024), se oficializan normas para la industrialización y desarrollo del reciclaje, disponiendo la gestión integrada de residuos sólidos, con prioridad en la promoción de la inversión pública, privada y mixta en infraestructura de reciclaje sustentada en prácticas de tratamiento y disposición final adecuada. En promedio, se generan 18 mil toneladas de residuos en Perú, de las cuales solo se recicla el 15%, y el 64% de estos residuos provienen de los hogares, por lo que se estima que para el año 2025 la cantidad de residuos generados aumentará a 36 mil toneladas. (WWF, 2018)

La acumulación innecesaria de muebles de madera en desuso contribuye al problema general de desperdicio y desaprovechamiento de recursos, fenómeno que también se observa en la cadena de suministro de alimentos. Esto no solo afecta el bienestar individual de los residentes, sino que también contribuye al deterioro del entorno urbano. Los muebles desechados que se acumulan en las calles o en espacios comunes no solo son antiestéticos, sino que también pueden representar un peligro para la salud pública y el medio ambiente, al crear focos de contaminación y obstruir la circulación peatonal y vehicular.

La falta de una infraestructura adecuada para la gestión de residuos sólidos y la escasa conciencia sobre prácticas de reutilización y reciclaje agravan aún más el problema. La mayoría de las personas entre 25 y 35 años en Lima Centro Sur carecen de información sobre cómo

deshacerse adecuadamente de los muebles en desuso, lo que conduce a decisiones improvisadas y poco sostenibles, como dejarlos en la calle o enviarlos directamente a vertederos.

El vertedero más grande del Perú, ubicado en Chiclayo, debió cerrar en 2022 cuando fue recomendado por la OEFA. A pesar de eso, la municipalidad ha sido multada por no realizar la clausura del botadero Pampas de Reque. (ORI - OEFA, 2022)

En este contexto, abordar el desaprovechamiento de muebles en desuso se vuelve una prioridad tanto social como ambiental. Es necesario promover la conciencia sobre la importancia de la reutilización y el reciclaje de muebles, así como facilitar el acceso a servicios de recolección y reciclaje de residuos sólidos. Además, se requiere un enfoque integral que involucre a múltiples partes interesadas, incluidos los residentes, las autoridades locales, las empresas de reciclaje y las organizaciones de la sociedad civil, para desarrollar soluciones sostenibles y a largo plazo.

2. Justificación

La presente investigación se centra en abordar una problemática vigente que afecta a un segmento específico de la población, en este caso, a aquellos jóvenes adultos que residen en el área de Lima Centro Sur y que buscan alternativas sostenibles para amoblar sus hogares.

2.1. Justificación Social

El acceso a muebles es esencial para hogares jóvenes, pero enfrentan desafíos en prácticas sostenibles de mobiliario. Según El Peruano (2023), las leyes para fomentar el upcycling han tenido resultados limitados por falta de recursos y conciencia. Esto beneficia económicamente y

reduce la demanda de recursos naturales y desechos, promoviendo una cultura de consumo responsable al transformar muebles viejos en piezas nuevas y atractivas.

2.2. Justificación Práctica

Este proyecto tiene como objetivo transformar muebles viejos en piezas nuevas y atractivas, fomentando una cultura de consumo consciente y responsable. La reutilización de mobiliario no solo beneficia a nivel económico y estético, sino que también contribuye al bienestar ambiental y social al reducir la demanda de recursos naturales y la cantidad de desechos enviados a los vertederos. Este enfoque busca promover prácticas sostenibles de diseño y consumo, mejorando así la calidad de vida de los hogares jóvenes y promoviendo una sociedad más consciente y responsable.

2.3. Justificación Metodológica

Dado el contexto, se utilizaron herramientas como el Toulouse Thinking y el Mapa de Actores junto con el Lienzo del Problema y los Arquetipos. Estas metodologías permitieron organizar estratégicamente el proyecto, comprender las necesidades de los clientes y explorar ideas creativas. El Toulouse Thinking, de manera efectiva, ágil y en equipo, facilitó la recolección de información en las fases de Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir, lo que nos permitió comprender a fondo las necesidades del usuario, generar diversas opciones, convertir las ideas en realidad mediante el prototipado y presentar la solución final.

Los Arquetipos se centraron en la reutilización de muebles de madera para uso doméstico, proponiendo una aplicación para conectar a personas que desean desechar sus muebles con diseñadores especializados en reutilización. Esta iniciativa busca promover la conciencia sobre la

importancia de la reutilización de muebles y proporcionar una plataforma práctica para facilitar esta acción y minimizar el impacto ambiental.

El Lienzo del Problema, por otro lado, fue crucial para comprender y definir el problema relacionado con la reutilización de muebles de madera domésticos antes de proponer soluciones. Permitió una búsqueda exhaustiva sobre las razones del desperdicio de muebles y su impacto ambiental global, identificando los factores que contribuyen al descarte innecesario de muebles y orientando hacia soluciones efectivas y sostenibles.

Además, se trabajó con el Mapa de Actores y el contexto DPESTA. El Mapa de Actores ayudó a delimitar mejor al público beneficiado y encontrar información valiosa para mejorar el negocio que se iba a elaborar. Mientras que el contexto DPESTA se utilizó para identificar los datos del contexto, las oportunidades y amenazas del problema, proporcionando así una visión más completa para abordar la problemática de manera integral.

3. Reto de innovación

Creación de un medio intermediario para conectar clientes y diseñadores para la reutilización de sus muebles en desuso, promoviendo el diseño creativo y de costo accesible en Lima Centro Sur.

3.1. Preguntas

Pregunta general

¿Cómo podríamos fomentar la reutilización creativa de muebles de madera en desuso mediante un enfoque innovador que atraiga tanto a jóvenes como a interioristas, con el objetivo de impulsar la colaboración entre ellos para la transformación de dichos muebles?

Preguntas específicas

P.1: ¿Cuáles son las necesidades específicas de los clientes en Lima Centro Sur que buscan reutilizar muebles en desuso?

P2: ¿Qué profesionales se va a necesitar para la creación del medio intermediario para conectar clientes con diseñadores en Lima Centro Sur?

P3: ¿Qué estrategias de diseño creativo y accesible podrían implementarse para promover la reutilización de muebles y satisfacer las demandas de los clientes en Lima Centro Sur?

3.2. Objetivos

Objetivo general

Diseñar un medio intermediario efectivo para conectar clientes y diseñadores, con el objetivo de fomentar la reutilización de muebles en desuso, promoviendo el diseño creativo y accesible en Lima Centro Sur.

Objetivos específicos

O1: Analizar necesidades específicas de los clientes en Lima Centro Sur que buscan reutilizar muebles en desuso.

O2: Identificar qué profesionales se va a necesitar para la creación del medio intermediario para conectar clientes con diseñadores en Lima Centro Sur.

O3: Determinar qué estrategias de diseño creativo y accesible podrían implementarse para promover la reutilización de muebles y satisfacer las demandas de los clientes en Lima Centro Sur.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

4.1.1. Antecedentes sobre la reutilización de mobiliario de madera:

La investigación sobre la reutilización de mobiliario de madera en el entorno doméstico ha ganado importancia en los últimos años debido a su potencial para reducir el desperdicio y promover prácticas sostenibles.

Romero y Sánchez (2021) "*Creación de una empresa ecológica que brinde vida nueva al mobiliario deteriorado en colegios privados de lima metropolitana*", trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de interiores. (Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec).

Aborda el problema del mal estado del mobiliario escolar en colegios privados de Lima Metropolitana mediante la creación de una empresa ecológica que revitaliza el mobiliario deteriorado. Su enfoque en mejorar la comodidad y el diseño del mobiliario proporciona insights valiosos para el diseño de muebles reutilizados en los hogares.

Casas, Valdivia, Vargas, Vásquez, Xu (2024) *"El reciclaje de parihuelas utilizadas en operaciones logísticas para la fabricación de muebles para el hogar "*, trabajo de investigación

para obtener el grado de Bachiller en Administración, Negocios internacionales y Marketing. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Evaluaron la viabilidad y el potencial impacto del proyecto "ReciPallet", que se enfoca en reciclar palets de exportación e importación en desuso para la fabricación de muebles y elementos decorativos. Su investigación proporciona información relevante sobre la demanda de muebles reciclados y la aceptación del mercado.

Galván y Martínez (2023) *"Plan de Negocio para el desarrollo de productos y muebles decorativos con insumos reciclados "*, trabajo de investigación para obtener el grado de Magíster en Administración de Negocios. USIL (Máster in Business Administración).

Elaboraron una propuesta de plan de negocio para el desarrollo de productos y muebles decorativos con insumos reciclados, destacando la importancia de productos ecológicos en el mercado peruano. Sus hallazgos respaldan la viabilidad y el interés del mercado en muebles reciclados.

4.1.2. Estudios previos sobre la gestión de desechos en el hogar:

Además de la reutilización de mobiliario de madera, es crucial abordar el problema del desperdicio en desechos relacionados con el hogar para promover prácticas sostenibles y reducir la contaminación ambiental.

García y Vargas (2023) *"Reutilización de Residuos de Construcción y demolición (RCD) en el diseño de muebles para espacios comerciales "*, tesis para obtener el título profesional en Arquitectura de Interiores. Toulouse Lautrec (Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada).

Investigaron la reducción de los residuos de construcción y demolición (RCD) mediante su reutilización en el diseño de muebles para espacios comerciales en Lima. Su enfoque en la reutilización de materiales proporciona ideas innovadoras para la gestión de desechos en el hogar.

Villacis y Sayán (2023) *"Creación de un portal digital para la gestión de residuos sólidos derivados de la madera en el distrito de Breña "*, trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing. Toulouse Lautrec (Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada).

Crearon un portal digital diseñado para reducir los residuos de madera en el distrito de Breña a través del intercambio y reciclaje. Su estudio destaca la importancia de plataformas digitales en la gestión de desechos y la promoción de prácticas sostenibles.

4.2. Marco teórico

El marco teórico del presente estudio se fundamenta en comprender y abordar la problemática del desaprovechamiento de muebles en desuso, así como en promover prácticas sostenibles de reutilización y reciclaje en el contexto de Lima Centro Sur. Para ello, se consideran diversas perspectivas y conceptos relevantes que contextualizan la situación y fundamentan la justificación y el enfoque metodológico del proyecto.

Se apoyó en herramientas como de investigación, como encuestas, entrevistas y talleres generativos, para profundizar en la problemática que estamos abordando y para diseñar estratégicamente el proyecto. Estas herramientas permitieron identificar los segmentos de clientes, las necesidades específicas, y visualizar las relaciones entre los diferentes actores. A continuación, se describen los conceptos clave que contextualizan la situación y orientan el estudio:

- Desaprovechamiento de muebles en desuso y su impacto ambiental: En Lima Centro Sur, se observa una acumulación innecesaria de muebles en desuso, lo que contribuye al problema general de desperdicio y desaprovechamiento de recursos. Esta situación afecta el bienestar individual de los residentes y deteriora el entorno urbano, generando focos de contaminación y obstaculizando la circulación peatonal y vehicular.

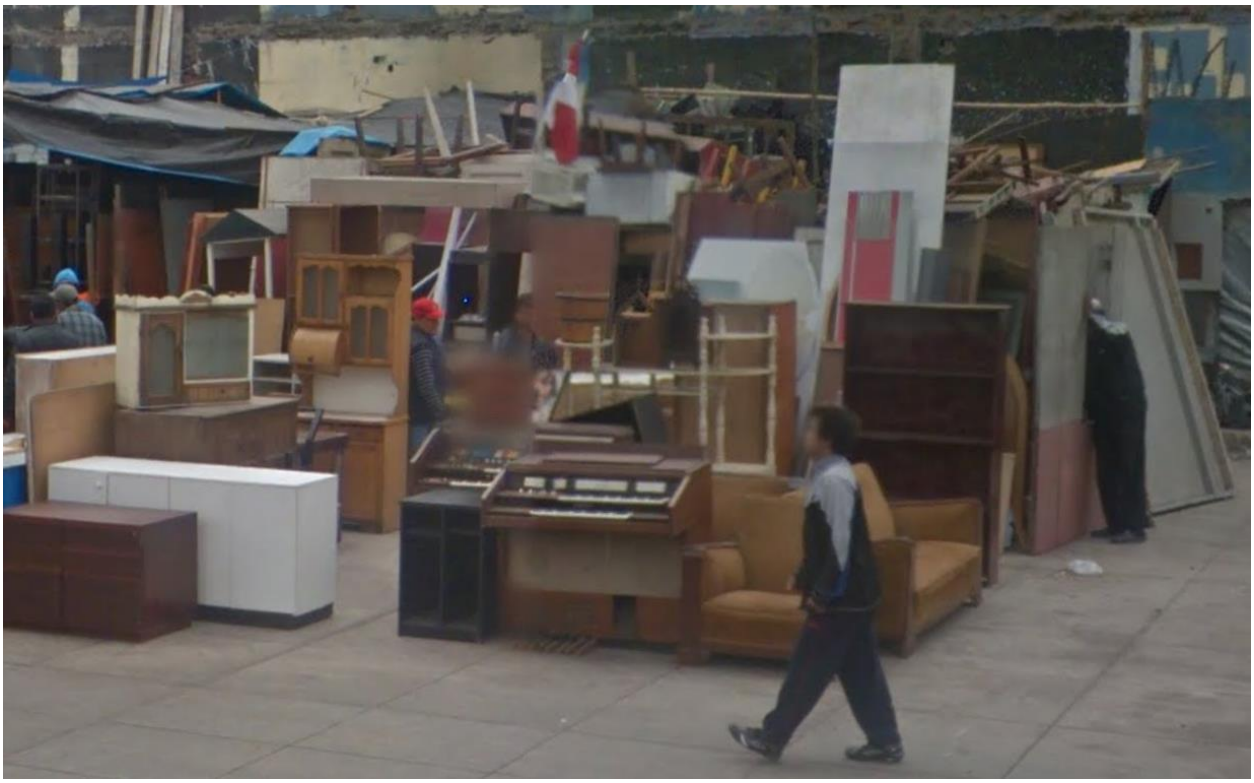

Figura 1. ***Botadero de muebles en vías públicas en el distrito de Barrios Altos.***

Fuente: Google Maps

- Infraestructura inadecuada para la gestión de residuos sólidos: La falta de una infraestructura adecuada para la gestión de residuos sólidos agrava el problema del desaprovechamiento de muebles en desuso. La escasa conciencia sobre prácticas de reutilización y reciclaje también contribuye a esta situación.

- Necesidades específicas de los residentes jóvenes en Lima Centro Sur: Se identifica una falta de información sobre cómo deshacerse adecuadamente de los muebles en desuso entre las personas jóvenes de 25 a 35 años en Lima Centro Sur. Esto lleva a decisiones improvisadas y poco sostenibles, como dejar los muebles en la calle o enviarlos directamente a vertederos.



Figura 2. ***Traslado de muebles abandonados a vertederos***

Fuente: Página web (munlosolivos)

- Iniciativas de reutilización y reciclaje de muebles: La creación de un medio intermediario efectivo para conectar clientes y diseñadores podría ser una solución para promover la reutilización de muebles en desuso en Lima Centro Sur. Esto involucraría identificar las necesidades específicas de los residentes, determinar qué profesionales se necesitan para la implementación del medio intermediario y desarrollar estrategias de diseño creativo y accesible para satisfacer las demandas del público objetivo.

- Economía Circular: Los estudios están alineados con el concepto de economía circular, que busca minimizar el desperdicio y maximizar la reutilización de recursos, contribuyendo así a la sostenibilidad ambiental y económica.



Figura 3. ***Esquema de Economía Circular***

Fuente: La República

- Responsabilidad Corporativa: Los proyectos destacan la importancia de que las empresas asuman su responsabilidad en la reducción de la huella ambiental y la promoción de prácticas sostenibles. Se busca que las empresas adopten políticas y acciones que contribuyan al bienestar del medio ambiente y la sociedad.
- La innovación social y ambiental: Se refiere a la creación y aplicación de soluciones novedosas que abordan problemas tanto ambientales como sociales. Este enfoque busca encontrar formas creativas y efectivas de resolver desafíos relacionados con la contaminación, la gestión de recursos naturales, la pobreza, la desigualdad social y otros problemas que afectan a comunidades y al medio ambiente.

Es por ello que se buscó darles una segunda vida a los neumáticos ya que están hechos de materiales resistentes, debido a eso se realizó variedad de productos con ese material, para poder brindarle al público soluciones útiles y estéticas para su hogar y como consecuencia de ello reducir el almacenamiento o quema de neumáticos fuera de uso.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

Nuestro proyecto de reutilización de muebles de madera tiene como objetivo conectar a dos grupos clave dentro de la comunidad de Lima Centro-Sur, entre los cuales tenemos:

5.1.1. Interioristas y profesionales del diseño:

Los interioristas se beneficiarán al ampliar sus oportunidades profesionales y contribuir a promover prácticas de diseño sostenible y el uso responsable de los recursos. Además, al formar parte de nuestro programa, los interioristas tendrán la oportunidad de expandir su red profesional

al conectarse con una variedad de clientes comprometidos con la sostenibilidad y la creatividad. Esta colaboración les permitirá explorar nuevos enfoques de diseño, experimentar con materiales eco amigables y desarrollar soluciones innovadoras para los desafíos de diseño contemporáneos.

5.1.2. Residentes de género indistinto de los distritos de Lima Centro- Sur de edad entre 25 a 35 años:

Al participar en nuestro proyecto de reutilización de muebles de madera, los residentes de Lima Centro-Sur de entre 25 y 35 años se benefician de varias maneras. Colaboran con talentosos diseñadores y artesanos para transformar sus muebles existentes en piezas únicas que reflejan su estilo y personalidad. Además, ahorran dinero al optar por la reutilización en lugar de comprar muebles nuevos, al tiempo que contribuyen a la protección del medio ambiente al reducir la demanda de recursos naturales y la generación de residuos. También se unen a una comunidad creativa y colaborativa que promueve el diseño sostenible y busca transformar la forma en que vivimos y consumimos.

5.2. Indirectos

5.2.1. Carpinteros

Los carpinteros se benefician indirectamente a través de su colaboración con los interioristas. Al ser contactados por los interioristas para llevar a cabo la ejecución de los diseños, los carpinteros tienen la oportunidad de ampliar su red profesional y obtener un flujo constante de trabajo. Esta colaboración les brinda la posibilidad de aplicar sus habilidades y conocimientos en la creación de muebles personalizados y de alta calidad, adaptados a las necesidades y preferencias de los clientes.

5.2.2. Flete

Las empresas de transporte y flete se ven beneficiadas debido a la demanda de servicios de entrega seguros y confiables para trasladar los muebles desde los talleres de los carpinteros hasta los hogares de los clientes. Este flujo constante de trabajo proporciona una fuente de ingresos estable para estas empresas, al tiempo que les brinda la oportunidad de ampliar su alcance y reputación en la comunidad.

5.2.3. Responsables de recolección de residuos municipales

Aunque de manera indirecta, los trabajadores de camión de basura se ven beneficiados por nuestro proyecto de reutilización de muebles de madera. Al reducir la cantidad de muebles desechados y destinados a los vertederos, disminuye la carga de trabajo para estos trabajadores en términos de recolección y transporte de residuos. Esto puede resultar en una mayor eficiencia en sus operaciones diarias y una reducción del impacto ambiental asociado con la gestión de residuos.

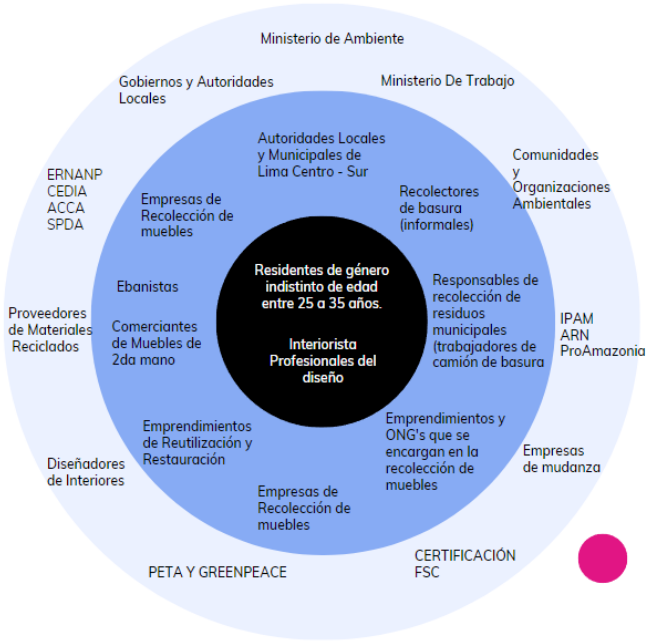

Figura 4. ***Mapa de actores***

Fuente: Elaboración propia

5.3. Arquetipos

5.3.1. Joven que tiene el mueble en desuso

Rosario es una mujer de 35 años que se desempeña como docente y vive con su familia. Es una persona perseverante, optimista y risueña, con una actitud comprensiva y tolerante hacia los demás. Le apasiona su carrera como docente y se esfuerza por mantenerse al día en su campo, participando activamente en capacitaciones y programas de desarrollo profesional.

Fuera del trabajo, Rosario disfruta jugando básquetbol y saliendo los fines de semana para disfrutar de actividades recreativas. Es consciente del impacto ambiental de sus decisiones y busca constantemente formas de vivir de manera más sostenible. Practica el reciclaje y valora las experiencias y relaciones por encima de las posesiones materiales.

Rosario ve el mundo como un lugar lleno de posibilidades para promover el cuidado del medio ambiente y mejorar la calidad de vida de las personas. Está preocupada por la falta de opciones para el reciclaje y la gestión de residuos, especialmente en su comunidad de San Miguel.

Lo que más le molesta a Rosario es el desorden y la falta de organización en temas burocráticos, así como la contaminación visual causada por el abandono de muebles en ciertas partes de Lima. Quiere soluciones prácticas y accesibles para el reciclaje y la reutilización de muebles, y le gustaría que la Municipalidad de San Miguel proporcionara botes de basura para residuos orgánicos e inorgánicos en su hogar.

Rosario necesita opciones asequibles para restaurar su mueble en desuso. Esto permitirá a las personas encontrar soluciones de manera rápida y conveniente, contribuyendo así a la reducción de residuos y al cuidado del medio ambiente.

5.3.2. Interiorista FreeLancer

Enzo es un joven de 25 años, recién graduada en Arquitectura de Interiores. Vive con sus padres en San Miguel y disfruta de una vida tranquila sin muchas responsabilidades domésticas, lo que le permite concentrarse en su desarrollo profesional y personal. Actualmente trabaja como freelance mientras busca oportunidades laborales estables en su campo.

Es una persona perfeccionista, responsable y organizado, lo que se refleja en su enfoque meticuloso hacia su trabajo y proyectos. Sueña con poder reutilizar muebles para expresar su creatividad y aplicar los conocimientos adquiridos durante su carrera. Además, aspira a abrir su propia cuenta para compartir sus proyectos y diseños con el mundo, y tiene el deseo de difundir el concepto de upcycling.

Enzo ve el mundo como un lugar lleno de oportunidades para emprender en el campo del diseño de interiores, pero también reconoce los desafíos que enfrenta, especialmente en términos de encontrar oportunidades laborales y enfrentar la competencia en el mercado. Aunque está emocionado por la posibilidad de emprender, le preocupa la falta de experiencia requerida para muchos puestos de trabajo e incluso para realizar prácticas profesionales.

Lo que más le duele a Enzo es la dificultad para encontrar trabajo y la falta de oportunidades para expresar su creatividad y conocimientos. Se siente frustrado por la falta de cuidado hacia los muebles existentes y la falta de conciencia sobre el potencial del upcycling para dar nueva vida a estos objetos.

Enzo necesita más oportunidades laborales en su campo y desea que haya más talleres de carpintería disponibles, preferiblemente cerca de su hogar en San Miguel. Además, quiere que la gente esté más abierta a renovar su mobiliario y apreciar el valor del diseño de interiores y la reutilización de muebles.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor reside en la posibilidad de conectar a jóvenes propietarios de muebles de madera en desuso con interioristas interesados en llevar a cabo el upcycling. La plataforma facilita la conexión con diseñadores cercanos, permitiendo la transformación de los muebles en nuevas piezas funcionales y estéticamente atractivas, sin que los clientes tengan que moverse de

sus hogares. El proceso inicia desde el primer contacto con los profesionales hasta la culminación del trabajo, asegurando una experiencia sin complicaciones y satisfactoria para los usuarios. Con el servicio, no solo se fomenta la comunicación entre los involucrados, sino que también se promueve la sostenibilidad y la creatividad en el diseño de interiores, ofreciendo resultados personalizados y de alta calidad.

6.2. Segmento de clientes

6.2.1. Personas de 25 a 35 años de edad residentes en Lima Centro Sur, con un nivel socioeconómico medio y alto (A, B y C).

Este grupo mantiene muebles acumulados en desuso, los conserva únicamente por haber sido heredados, aunque carecen de vínculo sentimental con ellos. Además, son una generación que valora la sostenibilidad, razón por la cual prefieren restaurar y personalizar sus piezas existentes en lugar de adquirir nuevas. Gracias a su posición económica, tienen la capacidad de plantear una personalización de muebles según sus gustos y necesidades. Además, son activamente proactivos y abrazan las innovaciones tecnológicas que facilitan su vida. Por consiguiente, buscan activamente en las plataformas digitales las nuevas tendencias.

6.2.2. Interioristas que residen en Lima y trabajan como freelances o en estudios independientes

Estos profesionales buscan colaborar en proyectos de personalización y transformación de muebles para sus clientes, brindando acceso a servicios especializados en restauración donde se otorgan diseños exclusivos de calidad y originalidad. Además, cuentan con disponibilidad de movilidad, ya sea propia o a través de flete.

6.3. Canales

El servicio que se ofrece es la aplicación web, Reinmuebla, donde se podrá conectar personas que desean transformar su mobiliario con interioristas para obtener piezas exclusivas y únicas. Esta aplicación estará disponible en Google Play Store y en la App Store de iOS. Para mantener una comunicación efectiva con los usuarios de forma virtual, se utilizará las redes sociales como Facebook, Instagram y TikTok para promocionarla. Además, se contará con una página web para complementar la experiencia de la aplicación. También, REINMUEBLA estará presente en showrooms de interiorismo y decoración, como ExpoDeco y Casacor, reconocidas exposiciones en el ámbito del interiorismo.

6.4. Relación con los clientes

El servicio no ofrece una relación directa con los usuarios, ya que hay dos tipos de usuario. Estos acceden y pueden crear su propio perfil para publicar lo que necesitan uno del otro. Es individualizado porque es exclusivo del interiorista y personalizado de forma online e informal, dirigido especialmente a jóvenes de 25 a 35 años. El método principal de adquisición se basa en tácticas de marketing digital, mientras que las secundarias son las presenciales en showrooms y exposiciones. Para retener a los usuarios, se implementará estrategias para garantizar la lealtad a largo plazo, como ofrecer contenido exclusivo, programas de fidelización, actualizaciones regulares, y ofertas y descuentos exclusivos.

6.5. Actividades clave

El desarrollo de la aplicación será un proceso que abarca el diseño, pruebas y actualización continua de la plataforma. Esta debe ser intuitiva, entretenida y fácil de usar, con el objetivo de facilitar la conexión entre los dos tipos de usuarios.

La implementación de filtros de seguridad es crucial para garantizar la confianza de los usuarios. Esto implica verificar la idoneidad de los interioristas mediante la corroboración de su experiencia y aptitudes. Es esencial asegurarse de que solo los profesionales calificados tengan acceso a la plataforma, lo que contribuirá a la seguridad y satisfacción de los usuarios.

El plan integral de marketing desempeña un papel fundamental en el éxito de la aplicación. Se enfocará en las estrategias en redes sociales para aumentar la visibilidad, atraer y retener usuarios, así como en brindar atención al cliente de calidad. Esto incluirá campañas promocionales, contenido relevante y una comunicación efectiva con los usuarios en atención al cliente para garantizar una experiencia satisfactoria en la aplicación.

6.6. Recursos clave

Para la creación de la aplicación Reinmuebla y su página web, se requerirá un recurso tecnológico considerable, como una agencia de desarrollo de software, tanto para el front-end como para el back-end. Esto incluye la integración de APIs, optimización del rendimiento y seguridad, entre otros aspectos necesarios para garantizar la funcionalidad y usabilidad de la interfaz.

En cuanto al recurso humano, será esencial contar con un equipo dedicado a la aprobación de perfiles, desarrollo y gestión de perfiles, así como al seguimiento del rendimiento de los

usuarios para asegurar la eficiencia, comunicación y experiencia del usuario. Además, la gestión de las redes sociales, colaboraciones y alianzas será llevada a cabo por un equipo de marketing. Ambos equipos se complementan para garantizar el éxito del proyecto.

En lo que respecta a los recursos financieros, será necesario asegurar un crédito bancario que cubra al menos el 60% del monto total requerido para llevar a cabo el proyecto completo. Esto se debe a que con nuestra inversión propia del 40% se ha asegurado la inversión en la infraestructura tecnológica, incluyendo el desarrollo del software y la web, el hosting, la base de datos, así como el equipo humano necesario para llevar a cabo el desarrollo.

6.7. Aliados clave

Para abordar de manera integral el desafío, se buscarán alianzas con una serie de aliados clave en Lima Centro Sur. Estas colaboraciones estratégicas son fundamentales para llevar a cabo nuestra misión de conectar a personas con interioristas y promover la transformación y la sostenibilidad. Nuestros aliados incluyen:

- Interioristas con experiencia en upcycling en Lima Centro Sur: Se colaborará con profesionales del diseño de interiores para que puedan recomendar Reinmuebla en sus proyectos, colegas y clientes.
- Asociación de Diseñadores de Interiores de Perú “DID”: La colaboración ayudará a promover el upcycling como una práctica sostenible entre los diseñadores de Lima y a fomentar la adopción de enfoques innovadores en el diseño de muebles.

- Marcas sostenibles relacionadas con el interiorismo: La asociación con marcas comprometidas con la sostenibilidad en el sector del interiorismo será para promover el uso de materiales eco-amigables entre nuestros usuarios.
- Instituto de Carpintería “CITE”: Se establecerá una colaboración estratégica para obtener capacitación técnica, apoyo en investigación y desarrollo, así como promoción y difusión dentro de la industria de la carpintería y el diseño de muebles. Su experiencia y recursos pueden complementar significativamente nuestros esfuerzos para impulsar el uso del upcycling en la transformación de muebles.
- Plataforma Forestal del Perú “Peruwoods”: Está colaboración será para proporcionar información sobre prácticas sostenibles con respecto a los materiales forestales. Esto nos permitirá promover el uso responsable de la madera y otros recursos forestales en proyectos de upcycling de los usuarios de Reinmuebla.
- Influencers: La colaboración con influyentes del sector del interiorismo y bloggers de estilo de vida en las redes sociales será para aumentar la visibilidad de la aplicación y promover la cultura del upcycling entre la comunidad.

6.8. Fuentes de ingresos

El proyecto se sustenta en diversas fuentes de ingresos según el tipo de usuario que se registre, entre las cuales tenemos:

- Pago por uso: Este modelo está dirigido exclusivamente a las personas que desean reutilizar sus muebles de madera en desuso. Los precios varían según la complejidad

de la transformación: S/.15.00 para transformaciones simples, S/.30.00 para proyectos más específicos y S/.50.00 para transformaciones más elaboradas.

- Suscripción: Se ofrece un modelo de pago mensual para interioristas que desean ofrecer sus servicios de transformación a través de nuestra plataforma. Los precios de suscripción oscilan entre S/.15.00, S/.30.00 y S/.50.00, dependiendo del plan elegido y los beneficios asociados.

- Software as a Service (SaaS): Se ofrecerán oportunidades de publicidad para marcas interesadas en participar en nuestra plataforma. Los precios se estructuran de la siguiente manera: S/.19.00 por día, S/.38.00 por semana y S/.57.00 por mes. Esto les brinda a las marcas la posibilidad de promocionar sus productos o servicios de manera efectiva y llegar a una audiencia comprometida con la transformación de muebles y la sostenibilidad. Estas diversas fuentes de ingresos nos permiten diversificar nuestros flujos de ingresos y garantizar la sostenibilidad financiera de nuestra aplicación mientras ofrecemos valor tanto a los usuarios que desean transformar sus muebles como a los interioristas que desean ofrecer sus servicios.

ITEMS	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	ESTIMADO TOTAL DE UNIDADES	INGRESO ESTIMADO MENSUAL	INGRESO ESTIMADO TRIMESTRAL
PAGO POR USO JUNIOR - CLIENTE	Plan básico	S/.15.00	40	S/.600.00	S/.1,800.00
PAGO POR USO MASTER - CLIENTE	Plan medio	S/.30.00	30	S/.900.00	S/.2,700.00
PAGO POR USO PRO - CLIENTE	Plan pro	S/.50.00	10	S/.500.00	S/.1,500.00
SUSCRIPCIÓN MENSUAL JUNIOR - DISEÑADOR	Espacio limitado en la nube máximo de 10 GB, apoyo por correo electrónico, y alcance de clientes dentro de 3Km	S/.15.00	45	S/.675.00	S/.2,025.00
SUSCRIPCIÓN MENSUAL MASTER - DISEÑADOR	Espacio limitado en la nube máximo de 50 GB, apoyo por correo electrónico, y alcance de clientes dentro de 9Km	S/.30.00	30	S/.900.00	S/.2,700.00
SUSCRIPCIÓN MENSUAL PRO - DISEÑADOR	Espacio limitado en la nube ilimitado, soporte 24/7, y alcance de clientes dentro en todo Lima Metropoitana	S/.50.00	15	S/.750.00	S/.2,250.00
PUBLICIDAD DE MARCAS EN NUESTRA APP	Cobro de 35 soles por día de publicidad en nuestra app	S/.980.00	4	S/.3,920.00	S/.11,760.00
TOTAL				S/.8,245.00	S/.24,735.00

Figura 6. ***Lienzo de Ingresos***

Fuente: Elaboración propia

6.9. Presupuestos

- Inversión inicial: Se dispone de recursos para la producción y los costos de operación del desarrollo completo de la aplicación y la página web, así como el lanzamiento en Google Store y iOS. Esto incluye gastos como diseño, programación, pruebas y optimización de la plataforma. El 40% solo es para la elaboración de la app. Con el préstamo del banco se gestiona lo administrativo. En términos financieros, se contará con activos económicos disponibles. Se posee el 40% del capital propio, mientras que

el 60% restante será financiado a través de un préstamo bancario para recursos administrativos, como personal para gestionar y promocionar el proyecto, soporte técnico, equipo de marketing y personal para la activación en ferias de interiorismo.

- Costos operativos mensuales: Los costos operativos mensuales incluirán gastos recurrentes como salarios del personal administrativo, costos de soporte técnico, inversión en estrategias de marketing continuas y mantenimiento de equipos logísticos. También se considera los costos de alojamiento web, licencias de software, servicios de telecomunicaciones y otros gastos operativos necesarios para mantener la aplicación y la plataforma en funcionamiento de manera óptima.
- Ingresos estimados: Los ingresos estimados se basarán en las diferentes fuentes de ingresos de la aplicación, como los ingresos por publicidad, las tarifas de suscripción para los interioristas y los ingresos por uso de los usuarios que deseen transformar sus muebles. Se proyecta una estimación de ingresos mensuales basada en el análisis de mercado y las proyecciones de crecimiento de usuarios, teniendo en cuenta los precios de los servicios ofrecidos y la demanda del mercado objetivo.

ITEMS	DESCRIPCIÓN	RECURSOS Y PRECIOS								MONTO
RECURSOS DE PRODUCCIÓN	Costos de operación del desarollo de la aplicación y pagina web	Desarrolladores de Softwares: -Fluter -Hostingater -Postgresql -TLS/SSL -API	S/.4,000.00	Play Store y iOS	S/.100.00					S/.4,100.00
RECURSOS DE ADMINISTRATIVOS	Personal para gestionar	Reclutador	S/.1,200.00	Soporte Técnico	S/.1,300.00	Comunity Manager	S/.2,000.00	Mantenimiento y mejoras	S/.2,000.00	S/.6,500.00
RECURSOS LOGÍSTICOS	Elementos necesarios para garantizar un flujo eficiente	Módulo de counter para ferias	S/.300.00	Material Impreso por evento	S/.300.00	Movilidad	S/.200.00	Celular Computadora	S/.1,300.00	S/.2,100.00
RECURSOS FINANCIEROS	Activos económicos disponibles	Capital propio de los 4 integrantes	S/.5,080.00	Capital de terceros (Préstamos)	S/.7,620.00					
TOTAL										S/.12,700.00

Figura 7. ***Lienzo de Presupuesto***

Fuente: Elaboración propia

7. Resultados

Se logró satisfactoriamente validar y cumplir con el reto de innovación relacionado con la problemática sobre "El desaprovechamiento de muebles en desuso por parte de personas entre 25 a 35 años residentes en Lima Centro Sur, contribuye a una acumulación innecesaria, generando el dilema de cómo deshacerse de ellos afectando el espacio donde se guardan o desechan". No solo se limitaba a la acumulación innecesaria de muebles, sino que también abordaba el dilema sobre cómo deshacerse de ellos, afectando el espacio donde se guardan o desechan. Para alcanzar este logro, se implementó una metodología integral que incluyó la realización de encuestas, entrevistas y la interacción con el prototipo de la aplicación "Reinmuebla".

El proceso de investigación no se limitó solo a recopilar datos, sino que también permitió una interacción directa con los usuarios, lo que proporcionó valiosos insights sobre sus necesidades y preferencias. La validación exitosa del funcionamiento de la aplicación a través de talleres generativos refuerza la eficacia de la solución propuesta. Durante estos talleres, no solo se evaluó la funcionalidad técnica de la aplicación, sino que también se exploraron las percepciones y expectativas de los usuarios.

Es importante destacar que la aprobación total de la aplicación durante estos talleres genera un alto grado de confianza en la solución por parte de los usuarios finales. Además, la explicación detallada sobre cómo se establecerá la conexión entre los jóvenes propietarios de muebles en desuso y los interioristas demuestra una comprensión profunda de las necesidades del mercado y una planificación estratégica sólida para abordarlas de manera efectiva.

8. Conclusiones

La investigación ha logrado validar de manera satisfactoria el desafío de innovación planteado en relación con la problemática del desaprovechamiento de muebles en desuso por parte de personas de 25 a 35 años residentes en Lima Centro Sur. Esto ha sido posible mediante la implementación y validación de la aplicación "Reinmuebla", que facilita la conexión entre jóvenes propietarios de muebles en desuso e interioristas interesados en transformarlos mediante el upcycling. A través de encuestas, entrevistas e interacciones con el prototipo de la aplicación, se confirmó la operatividad y la aceptación por parte de los usuarios. Además, la realización de talleres generativos ha permitido obtener una aprobación total de la aplicación y clarificar el proceso de conexión entre los usuarios y los interioristas.

Sin embargo, es importante destacar el feedback de la investigación. Por ejemplo, el estudio se centró en una población específica de jóvenes residentes en Lima Centro Sur, lo que limita la generalización de los resultados a otras poblaciones o contextos. Aun así, las encuestas fueron compartidas por interioristas hacia colegas de diferentes distritos de Lima, lo que fue favorable ya que tuvo una positiva recepción. Comentaron por sí solos recomendar a sus clientes, colegas y familiares, ya que están de acuerdo en que hay una acumulación innecesaria en los hogares.

En cuanto a la contribución del proyecto, como arquitectos de interiores, se basa en la experiencia de analizar las necesidades de los usuarios, el conocimiento de espacios habitables, el compromiso con la sostenibilidad y la capacidad para colaborar efectivamente con otros colegas para desarrollar soluciones innovadoras y centradas en el usuario.

9. Bibliografía

Bartolo, D. Delgado, R. (2021). Creación de una plataforma digital "art kids", que fomente la reutilización de materiales reciclables en niños de primaria de 8 a 12 años de la ciudad de Lima Metropolitana [Trabajo de investigación para obtener grado de Bachiller, Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec]. https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/97

Casa, J. Valdivia, U. Vargas, Y. Vásquez, S. Xu, L. (2019). El reciclaje de parihuelas utilizadas en operaciones logísticas para la fabricación de muebles para el hogar [Tesis para obtener título profesional, UPC]. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626548/CasasC_J.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Chávez, R. Zagabeta, G. (2022). Creación y reconstrucción de muebles de segunda mano a través de un servicio de reciclaje Muebleart [Tesis para obtener título profesional, Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec]. https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/223

Ley 31896 de 2023. Por la cual se modifica el Decreto legislativo 1278. 11 de octubre de 2023. D.O. No 2223882-1. *El Peruano*. https://www.elperuano.pe/noticia/225075-ley-no-31896-oficializan-normas-para-la-industrializacion-y-desarrollo-del-reciclaje

Galván, A. Martínez, M. (2023). Plan de negocio para el desarrollo de productos y muebles decorativos con insumos reciclados [Trabajo de investigación para optar al grado de Maestro en Administración de Negocios - Executive MBA, Universidad San Ignacio de Loyola]. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2bbb2061-d901-4498-a7b0-bcd4d26659fd/content

Plataforma digital única del Estado Peruano (2022, agosto 12*)*. OEFA multa a la Municipalidad Provincial de Chiclayo por no realizar la clausura y cierre del botadero Pampas de Reque. *Plataforma digital única del Estado Peruano.* https://www.gob.pe/institucion/oefa/noticias/640287-oefa-multa-a-la-municipalidad-provincial-de-chiclayo-por-no-realizar-la-clausura-y-cierre-del-botadero-pampas-de-reque

Romero, H. Sánchez, F. (2022). Creación de una empresa ecológica que brinde vida nueva al mobiliario deteriorado en colegios privados de Lima Metropolitana [Trabajo de investigación para obtener grado de Bachiller, Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec]. https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/216/Trab%20Invest%20-%20Empresa%20ecol%C3%B3gica%20que%20brinde%20vida%20nueva%20al%20mobiliario%20deteriorado.pdf?sequence=1

Sacca, J. Rivarola, M. (2018). Mercado taller de antigüedades y productos reusables [Tesis para obtener título profesional, UPC]. https://core.ac.uk/download/pdf/225538974.pdf

Silva, L. Vargas, D. (2023). Reutilización de residuos de construcción y demolición (RCD) en el diseño de muebles para espacios comerciales [Tesis para obtener el título profesional, Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec]. https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/317/Tesis%20-%20Reutilizaci%c3%b3n%20de%20residuos%20de%20construcci%c3%b3n%20y%20demolici%c3%b3n....pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sitio web ONG WWF. (2018, mayo 21). Casi el 90% de la basura diaria generada no se recicla. *WWF*. https://www.wwf.org.pe/?328101/Casi-el-90-de-Basura-diaria-generada-no-se-

recicla#:~:text=Cada%20d%C3%ADa%20en%20promedio%2C%20se,solo%20se%20recicla%20el%2015%25

Villasis, M. (2023). Creación de un portal digital para la gestión de residuos sólidos derivados de la madera en el distrito de Breña [Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller, Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec]. https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/416/Reporte%20Similitud%20-%20Creaci%C3%B3n%20de%20un%20portal%20digital%20para%20la%20gesti%C3%B3n%20de%20residuos....pdf?sequence=2