

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**

**TOULOUSE
LAUTREC**

VINTAGE SOLUTIONS

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR(ES):

ROBERTO ELIAS VERANO MILLAR

JAIME EMILIO MURO LLONTOP

Lima - Perú
2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Gestión en el manejo de plataformas digitales para mejorar la comunicación de los emprendimientos sostenibles se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de Información y comunicaciones y busca resolver el problema de comunicación que existe en los emprendedores sostenibles, teniendo como población beneficiaria los clientes o consumidores de emprendimientos sostenibles.

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 impulsar a los emprendedores sostenibles de Lima metropolitana a que su producto o servicio sea conocido y tenga mayor difusión, se trata de un aplicativo que busca mejorar la comunicación de los emprendedores con sus clientes mediante el uso de la realidad aumentada, generando información de sus bienes o servicios sumado a la recopilación de base de datos de los emprendedores y así crear un mercado virtual.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) en la app studio metaverse, webapp de realidad aumentada, para el desarrollo de mayor información de los emprendimientos sostenibles, logrando una mayor ubicación de los mismos, así como también la interacción de los clientes y los emprendedores. Tanto los clientes como los emprendedores aceptaron la app para un posible desarrollo con sus productos.

Se concluye que la solución propuesta es una app para una mejor comunicación entre emprendedor y cliente y se recomienda el uso de esta app que otorga una información adicional para los consumidores y poder generar una base de datos que ayudaría al crecimiento económico del emprendedor, mejorando su comunicación.

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