

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC



## **PERSHOP**

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

**AUTOR:**

ANALUCIA DIAZ AZALDE

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

**AUTOR:**

CHRISTOPHER JORDAN JESUS SOTELO GONZALES

Lima - Perú  
**2022**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación PERSHOP se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología y ambiental sostenible y la actividad económica de otras actividades de servicio busca incentivar el uso de prendas de segunda mano generando hábitos sostenibles, creando una feria virtual a través de nuestra plataforma digital donde se compra, vende, alquila e intercambia prendas que no están en uso generando un ingreso extra y así alargar la vida de cada prenda creando espacios como comunidades sostenibles, por medio de nuestra plataforma, teniendo como población beneficiaria jóvenes de 18 a 35 años de Lima metropolitana en el 2022.

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 el uso de prendas sostenibles generando conciencia en cada consumidor a través del uso de nuestra plataforma virtual, se trata de una APP que ayuda a jóvenes a generar ingresos extra con prendas que ya no utilicen o adquirir prendas de segunda por medio de esta APP, con funciones que facilitan la experiencia de vendedor y comprador, como fotos y descripción de cada prenda, calificación al vendedor, foros, chat entre comprador y vendedor, beneficios con nuestras empresas aliadas al adquirir un servicio premium. En el aspecto social y ambiental beneficia a los jóvenes a obtener nuevos hábitos responsables con el medio ambiente, brindando una segunda vida a una prenda, alargando su vida útil, para reducir la contaminación de la industria textil. Además por el lado económico beneficia a emprendedores a obtener visibilidad por medio de nuestra plataforma, personas que quieran generar ingresos extra con sus prendas que ya no utilizan o influencers que quieran generar ingresos creando closet sales de prendas que quieran vender, alquilar o intercambiar.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de una APP móvil Pershop con las diferentes funciones que tendría nuestra app una aplicación lúdica y de fácil uso como calificación al vendedor, fotos y especificaciones de cada prenda, foros y comunidad; para comprobar nuestro proyecto creamos un grupo en fb aprovechando las funciones de compra y venta de esta app creando una comunidad sostenible observamos la interacción entre los miembros llegando a efectuar ventas por medio del grupo en facebook, además creamos una pagina en instagram subiendo fotos de las prendas de segunda mano de los usuarios

indicando el estado y especificaciones de cada prenda también se llegó a efectuar ventas por este medio. Por último realizamos un focus group enseñando nuestro prototipo a un grupo de personas validándolo e indicando que si utilizarían esta plataforma como la nuestra para vender sus prendas, ya que les genera más confianza por la calificación al vendedor, por el impacto positivo, tanto ambiental, social y económico que da nuestra proyecto.

Se concluye que la solución propuesta satisface al 98% las necesidades de los jóvenes de 18 a 35 años de Lima Metropolitana que están en constante búsqueda de tendencias y estilos influenciados en su mayoría por redes sociales y que la App cumple con la necesidad de generar confianza a compradores y vendedores en su experiencia de compra creando hábitos sostenibles en los jóvenes, y se recomiendan entre los primeros pasos a seguir sería crear la identidad por medio de redes sociales y después crearemos una plataforma web cuando conformemos una comunidad más sólida, por último realizaremos el lanzamiento de nuestra APP de la mano con las empresas aliadas (empresas de delivery , lavanderías , sastrerías, etc) y influencers. También a largo plazo tendríamos un espacio en ferias presenciales un stand de Pershop para que nuestros clientes puedan utilizar el espacio para vender sus prendas de segunda mano y donar a distintas organizaciones como iglesias y ONGs sobre la conservación y recuperación de los ecosistemas marinos.

#### **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