

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



## **SOSTYLAB**

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

**AUTORES:**

**APRIL SOFIA AYVAR AZABACHE**

**MARIA ALEJANDRA BAZÁN PUICÓN**

Lima - Perú

2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**BAZAN PUICON MARIA ALEJANDRA - A  
YVAR AZABACHE APRIL SOFIA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**9979 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**52882 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**111 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.2MB**

FECHA DE ENTREGA

**Feb 9, 2024 2:57 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Feb 9, 2024 3:00 PM GMT-5****● 9% de similitud general**

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

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación “SostyLab” – “slogan” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de desarrollo ambiental y la actividad económica de enseñanza y busca resolver la falta de consciencia sobre hábitos en el desarrollo de estrategias sostenibles, generando motivación a desarrollar estos hábitos, teniendo como población beneficiaria a jóvenes adultos de 26 a 32 años de Lima norte.

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 un taller completo que ayude a jóvenes adultos de 26 a 32 años a recibir información sobre estrategias sostenibles, los motive a cómo implementarlas en su vida diaria y puedan comprender que lo sostenible también puede ser funcional, atractivo y beneficiosos. SostyLab, es un taller tanto de producción de objetos para el hogar con materiales reciclados los cuales serán vendidos, como de educación sobre las estrategias sostenibles y cómo implementarlas en la vida diaria. Contará con una página web en la cual se venderán productos sostenibles y a su vez una versión Premium donde las personas podrán vender los productos sostenibles que realicen y recibir asesoramiento para algún emprendimiento o ayuda que necesiten, en la página podrán ver algunos fragmentos de los videos que se hagan en YTB y demás redes. Además contará con canal de YTB donde se verán videos sobre cómo se realizan objetos sostenibles, actividades de ayuda sostenible, videos de las innovaciones que se pueden hacer con objetos reciclables y conversaciones entre las fundadoras sobre temas de sostenibilidad las cuales también estarán en podcast y se contarán de forma cercana, amigable y divertida, motivando de esa forma y demostrando que temas como la sostenibilidad no tienen porqué ser aburridas, sino entretenidas, interesantes y divertidas.

El modelo de negocio que se implementará será un modelo E-commerce de la venta de productos por redes sociales y web, además del modelo freemium contando con algunas restricciones sin afectar la experiencia de la página web, mientras que la versión de paga permitirá dar asesoramiento las 24hrs, venta de productos sostenibles y la posibilidad de participar en proyectos sostenibles distritales o municipales. El proyecto apunta a un modelo de triple balance ya que no solo se preocupa por desarrollar el impacto sostenible mediante el uso de materiales reciclados y la difusión de estrategias motivando a incluirlas en la vida diaria, también a través de la venta de productos y oportunidad que se le da

a las personas, se busca generar un impacto económico lo cual habrá a nuevos emprendedores sostenibles.

Para la experimentación se diseñaron 2 prototipos manteniendo la propuesta de valor y sirviendo como validación, siendo el primero del producto en físico hecho de material reciclado el cual fue publicado y vendido por parte de una joven de 27 años que reside en Comas, la cual le gustó e impresionó la funcionalidad del producto, los hallazgos que pudimos recolectar de la venta del producto, fue la experiencia de compra de la joven, la cual dijo que le parecía interesante la propuesta ya que no suele ver productos sostenibles que se vean atractivos, resaltó la calidad y funcionalidad pero que sería bueno que haya más variedad en cuanto a colores. Asimismo, se realizó un prototipo del servicio, en el cual se mostró por un mini taller por zoom a 6 personas entre 26 a 32 años de cómo sería la dinámica de los talleres y lo que contendría, a su vez se mostró el contenido que se tendrá en el canal de Youtube y el estilo de comunicación, inclusive tuvimos un participante entró con su menor hijo y lo hizo interactuar con la dinámica validando de esta forma el funcionamiento y desarrollo del servicio. Previamente se había desarrollado una validación del proyecto en el cual preguntamos que tal les parece la idea y que recomendarían, lo cual sirvió para mejorar la experiencia y características del proyecto. Teniendo como principal recomendación que se pueda dar facilidad para que los pequeños puedan tener más interacción con esa junto a los padres, para que ellos aprendan juntos y haya más dinámicas para aprender.

Se concluye que la solución propuesta de motivar e informar a las personas sobre emplear estrategias y el desarrollo sostenible mediante el uso de objetos reciclables y creación de los mismos, para así evitar una degradación del ecosistema y se llegue a estar en paz con la naturaleza, teniendo la información completa y haciendo más con menos es un acierto y se recomienda que se implementen diferentes tipos de dinámicas en clase para que los prototipos de talleres sean mucho más interesantes y se pueda ver cómo seguir mejorando en la idea de proyecto. Teniendo en cuenta que por la actualidad y que tanto las redes como el internet está al alcance de muchas personas, sumaría no solo a las personas sino a todo el ecosistema el desarrollo del proyecto, incentivar motivar y concientizar a las personas a través de toda la información expuesta de forma acertada y constante, esta idea promete lograr progresivamente mejorar y cambios, lo cual de apoyo y fuerza el desarrollo del mismo en el futuro.