

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



Ethical

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

AUTOR:

ILEINE MAYTÉ ISIDRO RIVERA

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

AUTOR:

WENDY ANDREA CABRERA CAMPOS

ASESOR:

JUAN SOLIS VARGAS

Lima - Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

Isidro Rivera Ileine Mayte - Cabrera Campos Wendy Andrea.pdf

RECUENTO DE PALABRAS

27193 Words

RECUENTO DE CARACTERES

141344 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

140 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

6.5MB

FECHA DE ENTREGA

Feb 14, 2024 7:18 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 14, 2024 7:24 PM GMT-5**● 7% de similitud general**

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

- 6% 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

Resumen

El proyecto de innovación Ethical se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible, la actividad económica de Comercio y busca resolver el consumo excesivo de ropa en tiendas *fast fashion* como resultado de la desinformación e indiferencia por parte de los consumidores sobre lo que genera dicha industria, teniendo como población beneficiaria consumidores de ropa entre los 20 y 35 años de edad que residen en Lima Metropolitana.

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 fomentar el intercambio y reciclado de prendas nuevas o de segunda mano por medio de una página web con la misma dinámica que un marketplace, para que los usuarios puedan canjear, reciclar e intercambiar ropa en desuso o de segunda. También, se ofrecerá el servicio de reciclado de prendas para poder darles una segunda oportunidad por medio de talleres de confección. Por cada ropa reciclada/donada que den las personas, ganarán un punto que les serviría para canjear con otra prenda en la web. Con esto crearíamos nuevos hábitos de compra en los consumidores al preferir elegir prendas de segunda mano o diseños personalizados, se trata del desarrollo de una página web para facilitar la venta e intercambio de ropa nueva o de segunda mano, ofreciendo a los usuarios una experiencia atractiva y sencilla. La cual contará con un diseño e interfaz, atractivo y fácil de entender, con una navegación intuitiva y presentación visualmente agradable de los productos. Podrán explorar las distintas categorías y encontrar las prendas que se adapten a sus gustos y preferencias sin complicaciones. Además, se ofrecerá el servicio de reciclado de prendas, brindando una segunda oportunidad a la ropa a través de talleres de renovación de prendas. Queremos proporcionar a los usuarios una experiencia agradable, donde puedan vender, intercambiar y encontrar prendas fácilmente, además de incentivarlos a contribuir con el medio ambiente mediante la donación o reciclaje de prendas.

Para la experimentación, se diseñaron prototipos de cómo sería la navegación en la web, el diseño y los distintos servicios que se ofrecerán. Se realizó una interfaz clara y sencilla en el cual los usuarios puedan captar la información con facilidad, para la validación se desarrollaron distintos talleres generativos, el primero nos ayudó a conocer más a nuestros usuarios y gracias a sus distintas opiniones se co-creó una posible solución. En el segundo taller, se realizó un

ejercicio de validación donde los usuarios interactuaron con el prototipo de la página web, en el cual recibimos respuestas positivas y distintos feedbacks.

Se concluye que la solución propuesta pudo resolver la problemática del consumo excesivo de ropa en tiendas *fast fashion* como resultado de la desinformación e indiferencia por parte de los consumidores sobre lo que genera dicha industria mediante "Ethical" y se recomienda evaluar posibles colaboraciones con organizaciones, marcas o influencers que transmitan los mismos valores sostenibles sobre su consumo de ropa para contribuir con el cuidado del medio ambiente. A futuro, volver a Ethical una marca productora de prendas sostenibles y poder distribuir las en tiendas nacionales.