

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



LA FAMILIA SEMILLERO

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

AUTOR:

GERALDINE GLADYS VERGARA RIMAC

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

AUTOR:

MARIA ALICIA YRIGOYEN ARCINIEGA

Lima - Perú
Año 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**YRIGOYEN ARCINIERGA MARIA ALICIA -
VERGARA RIMAC GERALDINE GLADYS.p
df**

RECUENTO DE PALABRAS

3541 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

46 Pages

FECHA DE ENTREGA

Feb 14, 2024 7:18 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

19416 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

7.0MB

FECHA DEL INFORME

Feb 14, 2024 7:24 PM GMT-5**● 3% de similitud general**

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

- 2% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% 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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Creación de muñecos “La Familia Semillero”, que mitigaría el desaprovechamiento de las áreas verdes en Lima Metropolitana se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social, teniendo como actividad económica el comercio, buscando incentivar a la participación en la arborización para mejorar las áreas verdes de los diferentes distritos y favorecer su calidad de vida, teniendo como población beneficiaria los vecinos con apertura a aprender.

Se utilizó la metodología de Toulouse Thinking, para reconocer el contexto del problema, estructurar el mapeo de actores, plantear arquetipos, validar usuarios y tipo de mercado, ofrecer la propuesta de valor, generar un modelo de negocio innovador que permita dar solución al problema y finalmente validarla para que sea aprobada exitosamente por el usuario final.

La propuesta de valor consiste en ofrecer una ciudad más verde impulsando una cultura ambiental participativa, la cual consiste en la venta de un muñeco de “La Familia Semillero” que, por la compra de un producto, automáticamente se estaría donando un árbol. Además, el producto incluye semillas, dándole la oportunidad al usuario de sembrar su propio árbol que posteriormente puede también ser donado a los parques de la ciudad. Este proceso es respaldado por talleres de siembra y mantenimiento, a los cuales se acceden por la plataforma a través del código QR o enlace de la página web impresos en el producto.

El proyecto fomenta el triple balance, comprobando su viabilidad económica mediante un balance de presupuesto, generando valor social impulsando una cultura ambiental en

los ciudadanos y causa un impacto ambiental positivo con la donación de árboles que serán plantados en Lima.

Se diseñaron prototipos del funcionamiento de negocio para validar el entendimiento del usuario, prototipo de producto para comprobar la aceptación del diseño, y finalmente se presentó el prototipo de acceso a los talleres para verificar si cuenta con una interacción amigable.

Se concluye que la mayoría de vecinos desean contribuir a la arborización por medio de la compra del producto, que brinda bienestar al usuario. Además, se recomienda generar fidelización en ellos, creando una comunidad que incentive la arborización por medio de redes sociales.