

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



CAFÉ ENTRE PATAS

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

AUTOR:

FLAVIO ANDRÉS ALARCO ACUÑA

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

AUTOR:

SISSY ANN GUEVARA YAÑEZ

Lima – Perú

2023

● 13% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
2	admin-pro.expreso.ec Internet	<1%
3	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-18 Submitted works	<1%
4	pesquisa.bvsalud.org Internet	<1%
5	repositorio.upagu.edu.pe Internet	<1%
6	gob.mx Internet	<1%
7	m.directoalpaladar.com Internet	<1%
8	lahora.com.ec Internet	<1%

9	becas-santander.com Internet	<1%
10	spijweb.minjus.gob.pe Internet	<1%
11	gob.pe Internet	<1%
12	blogdeasisa.es Internet	<1%
13	miconsulta.es Internet	<1%
14	bbva.com Internet	<1%
15	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-06-13 Submitted works	<1%
16	dspace.espol.edu.ec Internet	<1%
17	biblioteca.usac.edu.gt Internet	<1%
18	institutotomas Pascualsanz.com Internet	<1%
19	Universidad del Istmo de Panamá on 2023-03-07 Submitted works	<1%
20	icn.ch Internet	<1%

21	Universidad TecMilenio on 2024-01-26 Submitted works	<1%
22	elcomercio.pe Internet	<1%
23	energycentermexico.com Internet	<1%
24	Universidad Andina del Cusco on 2020-06-17 Submitted works	<1%
25	Universidad TecMilenio on 2024-01-25 Submitted works	<1%
26	es.scribd.com Internet	<1%
27	grafati.com Internet	<1%
28	larepublica.pe Internet	<1%
29	Universidad TecMilenio on 2024-03-19 Submitted works	<1%
30	Universidad San Ignacio de Loyola on 2021-11-06 Submitted works	<1%
31	Universidad Cooperativa de Colombia on 2023-04-18 Submitted works	<1%
32	london.antalyahotelz.com Internet	<1%

33	star2023.ualg.pt Internet	<1%
34	tampacounselingandwellness.com Internet	<1%
35	David Potik, Eliezer Feldinger, Shaul Schreiber. "Issues in psychotherap... Crossref	<1%
36	Universidad Carlos III de Madrid on 2018-09-25 Submitted works	<1%
37	impacthubdonostia.spaces.nexodus.com Internet	<1%
38	blogs.ibo.org Internet	<1%
39	psicologiadinamica.es Internet	<1%
40	adacolombia.org Internet	<1%
41	altmetric.com Internet	<1%
42	ibishotel.com Internet	<1%
43	powtoon.com Internet	<1%
44	ulcera.com.mx Internet	<1%

45	Román, Dillard Melvin Barbarán Zeppilli, Gabriel Andrés Delgado Mar... Publication	<1%
46	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas on 2007-11-27 Submitted works	<1%
47	es.slideshare.net Internet	<1%
48	mhcd.org Internet	<1%
49	portaldeturismo.pe Internet	<1%
50	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
51	afrol.com Internet	<1%
52	Reyes, Edilson Jhamir Falla. "Modelo Prolab: "Abueléate", Aplicación D... Publication	<1%
53	National University College - Online on 2023-07-11 Submitted works	<1%
54	Universidad Andina del Cusco on 2022-06-07 Submitted works	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Café Entre Patas” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Otras Actividades de servicios y busca resolver que las personas no conocen el valor de las mascotas frente al estrés, ansiedad y depresión, que afecta su bienestar emocional, teniendo como población beneficiaria personas que les gusten los animales, con o sin mascotas que sientan que no cuentan con bienestar emocional.

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 la experiencia de relacionarse con perros y gatos y disfrutar de su compañía. Así mismo educarse y sentir los beneficios que les brinda para su bienestar emocional y por ende disipar el estrés y tener momentos de relajación, se trata de una cafetería con espacios de interacción donde las personas pueden relacionarse con perros y gatos, y disfrutar de su compañía.

En resumen, la cafetería combina elementos físicos y digitales para ofrecer una experiencia única que aborda la salud mental de las personas, promueve la adopción responsable de mascotas y considera los aspectos del Triple Balance para un impacto positivo en la sociedad, la economía y el medio ambiente. La

cafetería ofrece un espacio físico acogedor y agradable en Lima Metropolitana donde los clientes pueden disfrutar de una amplia variedad de bebidas calientes, bocadillos y postres de alta calidad mientras interactúan con perros y gatos rescatados y experimentan en primera persona los beneficios de tenerlos con la posibilidad de ser adoptados. La cafetería cuenta con una plataforma digital que permite a los clientes hacer reservas en línea, seleccionar la fecha y hora de su visita, garantizando una experiencia sin aglomeraciones y asegurando la comodidad de las mascotas y los clientes. Acceder a información sobre las mascotas disponibles para adopción y conocer el calendario de eventos y charlas relacionadas con el bienestar emocional y el cuidado de mascotas. También, la cafetería ofrece un proceso de adopción en línea, donde los interesados pueden solicitar la adopción de una mascota y recibir asesoramiento profesional sobre la responsabilidad de tener una mascota en casa.

En cuanto al aspecto social, la cafetería promueve el bienestar emocional de las personas al ofrecer un espacio donde pueden interactuar con mascotas, lo que contribuye a reducir la ansiedad, la depresión y el estrés. Además, fomenta la adopción responsable de mascotas, brindando hogares amorosos a animales necesitados.

En el aspecto económico, la cafetería genera empleo y oportunidades económicas en Lima Metropolitana. Además, atrae a clientes que contribuyen al sostenimiento del negocio, lo que puede tener un impacto positivo en la economía local.

Por último en el aspecto medioambiental, la cafetería adopta prácticas sostenibles, como la gestión adecuada de los desechos y el uso de productos ecológicos en su oferta. Además, promueve la adopción de animales en lugar de la compra, lo que reduce la demanda de criaderos y el tráfico ilegal de mascotas.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de Recreación y un storyboard de nuestra propuesta, en cuanto a la recreación de la misma, imitamos la dinámica de un café en un entorno que albergaba gatos y perros para interactuar con las personas. En este lugar, ofrecimos una estación de café y postres, y, además, contamos con la presencia de un psicólogo que explicaba los beneficios que las mascotas brindan a través del simple acto de acariciarlos.

Las personas que participaron en el experimento apreciaron enormemente la idea, y muchas de ellas adquirieron conocimientos sobre su salud mental y cómo establecer un vínculo con una mascota puede mejorarla de forma permanente. Entre los hallazgos se pudo observar que el 80% no tenían claro que tenían ansiedad, estrés o depresión y solo el 8% conocía parte de los beneficios que trae el tener una macota.

En el storyboard, se emplearon imágenes en 3D y gráficos para presentar paso a paso cómo funciona nuestro proyecto. Además, proporcionamos la opción para que las personas dieran sus comentarios, sugerencias de mejora o su aprobación con respecto a cómo se manejaba la entrada, la información y presentación de las charlas, entre otros aspectos. Los resultados arrojaron que el 80% les pareció una buena idea e innovadora, el 20% dieron algunas sugerencias.

Se concluye que la solución propuesta es viable y investigación ha destacado la importancia de reconocer el papel positivo que los animales, como perros y gatos, pueden desempeñar en la mejora de la salud mental, especialmente en lo que respecta a la depresión, la ansiedad y el estrés. La propuesta de una cafetería que fomente la interacción con mascotas y ofrezca charlas y actividades para fortalecer la conexión entre las personas y sus animales es una solución prometedora para abordar el problema de la falta de conciencia sobre el valor de las mascotas en la salud mental.

Como recomendación, se sugiere que los profesionales y los responsables de políticas de salud mental consideren seriamente la implementación de animales como ayuda y mejora de problemas que afectan la salud mental de las personas, así como más establecimientos como cafeterías con interacción de mascotas. Estas cafeterías podrían proporcionar un entorno accesible y acogedor para que las personas experimenten los beneficios terapéuticos de la compañía de animales y al mismo tiempo que aprenden más sobre cómo cultivar relaciones saludables con sus mascotas. Además, se deben realizar esfuerzos para educar a la sociedad en general sobre el potencial terapéutico de los animales en la salud mental, destacando la importancia de cuidar y nutrir estas relaciones.

En última instancia, esta iniciativa no solo puede ayudar a aliviar el sufrimiento emocional de aquellos que luchan contra la depresión, la ansiedad y el estrés, sino que también puede fomentar una mayor comprensión y aprecio por las mascotas en la sociedad en general, promoviendo así un mayor bienestar emocional para todos.