

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



REFOOD

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

AUTOR:

ALEXANDRA FRANCESCA ALVARADO PACHECO

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y
Marketing Digital

AUTOR:

STEYSI CASTAÑEDA ROJAS

Lima - Perú

2023

● 12% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% 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	3%
2	news.un.org Internet	1%
3	coursehero.com Internet	<1%
4	ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
5	read.bookcreator.com Internet	<1%
6	ainia.es Internet	<1%
7	myblogwill.home.blog Internet	<1%
8	ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%

9	podcasters.spotify.com	Internet	<1%
10	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06	Submitted works	<1%
11	Universidad de San Martín de Porres on 2022-11-26	Submitted works	<1%
12	hdl.handle.net	Internet	<1%
13	Universidad San Ignacio de Loyola on 2023-11-29	Submitted works	<1%
14	speedcapital.co.ke	Internet	<1%
15	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-05-15	Submitted works	<1%
16	Renteria Sacha, Jose Manuel. "Factores criticos de exito de una asocia..."	Publication	<1%
17	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2019-10-14	Submitted works	<1%
18	Universidad San Ignacio de Loyola on 2019-01-28	Submitted works	<1%
19	de.slideshare.net	Internet	<1%
20	ecolex.org	Internet	<1%

21	docs.google.com	Internet	<1%
22	The University of Manchester on 2014-03-13	Submitted works	<1%
23	diario.mx	Internet	<1%
24	amazon.com	Internet	<1%
25	scribd.com	Internet	<1%
26	latercera.com	Internet	<1%
27	Universidad Anahuac México Sur on 2023-09-23	Submitted works	<1%
28	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2021-06-19	Submitted works	<1%
29	Universidad de Burgos UBUCEV on 2022-01-11	Submitted works	<1%
30	Universidad de Málaga - Tii on 2023-10-29	Submitted works	<1%

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación ReFood se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de seguridad alimentaria y la actividad económica de actividades de alojamiento y servicio de comida y busca resolver la reducción de desperdicio de alimentos por parte de los comensales y restaurantes de Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria hombres y mujeres de 20 a 35 años y restaurantes pequeños.

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 sistema de pedidos que te permite comer rico, ahorrar y cuidar el planeta en una sola plataforma, se trata de un(a) aplicación con un sistema de pedidos personalizado según la preferencia del consumidor que ofrece una alternativa a la hora de tirar la comida en perfecto estado. En lugar de desecharla a la basura, las porciones vendidas por los restaurantes representarán una porción menos desperdiciada y un ingreso más en su contabilidad. Esto le permitirá a los usuarios conseguir comida de calidad de restaurantes por una fracción del precio original. Fomentando la reducción de los excedentes alimenticios, brindando beneficios tanto a restaurantes como a los consumidores, de esta manera buscamos promover la concientización acerca del impacto ambiental que generamos día a día.

Para la experimentación se diseñó el prototipo de una aplicación con el sistema de pedidos integrado, el cual tiene las distintas opciones de restaurantes para que los clientes tengan variedad a la hora de comprar sus platillos para testear la aplicación enviando un link del prototipo mediante la plataforma WhatsApp, los usuarios harán el proceso de compra y posterior a ello nos dieron un feedback. A los usuarios les gustó el manejo de la aplicación, y los datos de cuánta comida han salvado de ir a la basura.

Se concluye que la solución propuesta genera un interés en el impacto que se produce en la reducción de desperdicio en cada compra y se recomienda implementar un apartado donde se muestre cada restaurante y categoría con filtros de búsqueda y un proceso de gestión de inventario en donde podremos contar los productos exactos de cada restaurante, determinando de esta

manera que productos son aptos para la venta y cuáles no, otorgándoles seguridad alimentaria a nuestros clientes.