

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"**



RESTYLE

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

AUTOR:

JOSE BENJAMIN LUDEÑA CLEMENTE

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Diseño y Gestión de la Moda

AUTOR:

IORELLA LEONEL AGUIRRE REYES

Lima - Perú

2023

● 8% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases 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

FUENTES PRINCIPALES

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

1	esterxicota.com Internet	2%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	2%
3	ESC Rennes on 2021-09-29 Submitted works	<1%
4	coursehero.com Internet	<1%
5	es.slideshare.net Internet	<1%
6	ESIC Business & Marketing School on 2021-06-10 Submitted works	<1%
7	Instituto de Empress S.L. on 2019-04-12 Submitted works	<1%
8	Universidad Ricardo Palma on 2020-01-08 Submitted works	<1%

9	Universidad TecMilenio on 2024-01-22 Submitted works	<1%
10	thred.com Internet	<1%
11	elcomercioperu.com.pe Internet	<1%
12	Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-07 Submitted works	<1%
13	Universidad Javeriana - Académico on 2022-04-07 Submitted works	<1%
14	University College London on 2021-03-18 Submitted works	<1%
15	vivaparaguay.com Internet	<1%
16	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
17	catalog.mpil.de Internet	<1%
18	ddd.uab.cat Internet	<1%
19	koinovacance.org Internet	<1%
20	linkedin.com Internet	<1%

21	Colegio Peruano Britanico on 2005-09-02 Submitted works	<1%
22	Trinity College Dublin on 2020-04-28 Submitted works	<1%
23	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%
24	audacy.com Internet	<1%
25	nunalifestyle.com Internet	<1%
26	slideshare.net Internet	<1%
27	vogue.es Internet	<1%
28	ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
29	esan.edu.pe Internet	<1%
30	Universidad Manuela Beltrán on 2024-03-14 Submitted works	<1%
31	vogue.mx Internet	<1%

Resumen

El proyecto de innovación Desarrollo de un sistema digital para incentivar la economía circular como alternativa para el *fast fashion* en Lima Metropolitana Central se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Comercio y busca resolver varios problemas relacionados con la industria de la moda y el consumo responsable, teniendo como población beneficiaria tanto a compradores siendo estas personas de 18 a 30 años que les guste vestir a la moda, tienen un escaso conocimiento sobre el fast fashion pero buscan como deshacerse de prendas que no utilizan por que pasaron de moda, como segundo arquetipo tenemos a los emprendedores quienes reconocen la importancia de adoptar prácticas más sostenibles en su negocio y están dispuestos a dar el paso hacia materiales menos perjudiciales, sin embargo debido a su falta de conocimiento en el tema y escasos recursos o tiempo para indagar en estos temas muchas veces lo dejan de lado.

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 habilitar a tanto vendedores como compradores de ropa una solución innovadora en donde puedan conectar y comerciar prendas, y también aprender sobre materiales u opciones sostenibles, y así poder romper con los paradigmas que se tienen con respecto a las prendas de segunda mano, para que así los vendedores tengan un negocio responsable con el medio ambiente y los compradores puedan estar a la moda con las últimas tendencias, se trata de una

aplicación en la que los compradores como los emprendedores podrán interactuar, ya que habilitamos espacios dedicados para cada uno, como un espacio en el que cualquier persona pueda comprar o vender prendas a las que ya no le de uso pero que estén en buen estado, y los emprendedores que estén dispuestos a cambiar usando materiales sostenibles puedan recibir la asesoría especializada sobre estos materiales, todo esto con el fin de facilitarles a las personas el uso y normalización de estas actividades.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de página web para mostrar a nuestro público el cómo podrían interactuar con la página, desde publicar sus propios artículos, hasta comprar ropa que más les guste, también ayudando a emprendedores con cursos sobre materiales sostenibles, englobando todo esto en una plataforma de fácil uso y comprensión, analizando los resultados de las encuestas sobre nuestro prototipo descubrimos valiosos conocimientos sobre las preferencias de los usuarios como por ejemplo que cada vez son más las personas interesadas en tendencias eco amigables, esto debido a la creciente conciencia medioambiental y la necesidad de reducir el consumo desenfrenado que tiene esta industria, esto nos sirvió para poder mejorar el diseño y la experiencia que tenían los usuarios tendrían con la página,

Se concluye que la solución propuesta tiene como objetivo el fomentar la reutilización y reducción del impacto ambiental de la industria de la moda, y también el de ayudar a superar el estigma asociado con las prendas de segunda mano y brindar beneficios económicos a los consumidores, y se recomienda implementar algunas acciones y soluciones que podrían incluir las colaboraciones con diseñadores y marcas sostenibles o la introducción de una opción de alquiler de ropa, haciendo que la propuesta busque mejorar la satisfacción del usuario, promoviendo la moda sostenible y destacando la plataforma en un mercado competitivo.