

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



DESPLIEGA

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

AUTOR:

AKI LESLIE HIRAKAWA YAMADA

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

AUTORES:

OSCAR AUGUSTO CRISPIN ASTONITAS

Lima - Perú

2023

● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	3%
2	Universidad del Istmo de Panamá on 2023-05-28 Submitted works	1%
3	digibug.ugr.es Internet	<1%
4	scribd.com Internet	<1%
5	bajacalifornia.gob.mx Internet	<1%
6	Peterson Lomas Preparatoria on 2020-11-25 Submitted works	<1%
7	praderasypasturas.com Internet	<1%
8	flacsoandes.edu.ec Internet	<1%



ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... <1%
Submitted works

Resumen

El proyecto de innovación Despliega se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de Comercio y busca resolver el consumismo y la acumulación de residuos materiales aprovechables que se generan a lo largo de la etapa de estudios de pregrado en carreras creativas teniendo como población beneficiaria alumnos de carreras creativas de 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 un market dentro de la institución educativa superior que facilitará el intercambio de mermas y artículos de segunda mano entre estudiantes a través de medios virtuales y físicos. Nuestro módulo cuenta con 4 procesos: El primero es el ingreso de mermas que consiste en registrar la merma de cada alumno en nuestro sistema Despliega, el cual otorga un puntaje del 1 al 4 de acuerdo a la materialidad y tamaño del residuo. Luego se procede a dejar esta merma en el módulo con el número del puntaje asignado por nuestro sistema. El segundo proceso es el de adquisición de mermas que consiste en acercarse al módulo con la merma deseada y digitar el DNI en el teclado numérico de cada módulo. Automáticamente se le descontará el puntaje del material elegido en el registro de puntos. El tercer proceso es el de ingreso de artículos de segunda mano, el cual se realiza de manera digital por nuestras redes sociales y en donde el alumno se comunica con nuestro chatbot hasta lograr el registro completo del producto. Luego de ello, el alumno procederá a dejar el artículo en el módulo de

artículos de segunda mano ubicado en nuestro market físico mientras que nosotros procedemos a publicar el artículo en nuestras redes. El último proceso es el de compra de artículos de segunda mano, que sigue el mismo proceso que el de ingreso. Por cada una de estas transacciones, los alumnos obtendrán monedas mariposa, con el cual podrán acceder a beneficios con nuestras marcas y emprendimientos afiliados.

A través de este proyecto innovador, enfocado al triple balance también buscamos fomentar la participación inclusiva de estudiantes de todas las carreras creativas como lo son arquitectura, diseño, comunicación audiovisual, fotografía, etc. al promover la diversidad e igualdad de oportunidades; influir en la economía circular reduciendo la huella ambiental de nuestros proyectos creativos; y generando ingresos de manera sostenible al establecer intercambios justos.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de ambos flujos (intercambio de merma y compra-venta de materiales de segunda mano) y los sistemas digitales dentro del proceso se realizaron prototipos digitales e interactivos. Por ejemplo, se necesitó la realización de un modelo 3D del módulo, sistemas interactivos en la plataforma de Figma, sistema de valorización de productos, y plataformas para la experimentación y simulación digital como Gather.io. Asimismo, se realizaron dos pruebas para la simulación de ambos flujos para comprobar la fluidez de los usuarios y la usabilidad del proyecto. El primero se realizó dentro de una página de interacción digital similar a un videojuego donde los usuarios visualizaron un mapa similar al módulo de Despliega y se pudo interactuar con enlaces a los prototipos y videos. El segundo a través de los mensajes directos en la plataforma de Instagram.

Finalmente, se realizó la campaña de lanzamiento a través de los contenidos de las redes sociales para lo cual se armó una estrategia de contenido acompañado de una estructura visual.

Se concluye que la solución propuesta se logró implementar un *market* que incrementa la vida útil de los residuos aprovechables de carreras creativas dentro de instituciones de educación superior en Lima Metropolitana, en el año

2023. Así como se identificaron y clasificaron los residuos aprovechables generados con nuestro sistema, se creó el modelo de negocio sustentable y se generó la campaña de lanzamiento de dicha idea, y se recomienda canalizar las mejoras a partir de los resultados de obtenidos y empezar la búsqueda de inversionistas para el desarrollo del proyecto. Se recomienda la alianzas con organizaciones con el mismo fin que cuenten con mayor cantidad de recursos. Finalmente, concluimos que verdaderamente existe un público interesado en el intercambio de materiales, que hemos logrado integrar aspectos sociales, ambientales y económicos de manera equilibrada y sostenible, que existen mejoras por realizar relacionadas a los procesos de compra de artículos de segunda mano y el portal de puntos - beneficios. Además nuestros próximos pasos serían obtener los permisos y auspiciadores para la implementación y plan de desarrollo, así como debatir los puntos de mejora que nos propusieron los estudiantes.