

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
"TOULOUSE LAUTREC"



## **MOBTEX**

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

**AUTOR:**

**VALERIA ROSARIO HUANCAHUARI CARDENAS**

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

**AUTOR:**

**ANNIE ESPERANZA MARQUEZ PEREIRA**

Lima - Perú

2023

## ● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% 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	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	14%
2	<b>dspace.utpl.edu.ec</b> Internet	2%
3	<b>cronistadetultitlan.blogspot.com</b> Internet	1%
4	<b>reports.es.eea.eu.int</b> Internet	<1%

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación de mobiliarios textiles para concientizar el consumo de fast fashion en jóvenes de 25 a 35 años de Lima metropolitana se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de industrias manufactureras y busca resolver, el desinterés en los jóvenes por bajar su consumo de ropa fast fashion, ayudándolos a una concientización por una cultura sostenible con la personalización de nuestros muebles textiles. Educándonos en la recolección de las prendas que genera su consumo siendo la materia prima en nuestros mobiliarios. Satisfaciendo la necesidad de contribuir con la reducción de la contaminación de su propio consumo. Y se espera aprovechar con nuestra campaña en redes sociales inspirar en la compra responsable, reparar, reutilizar y renovar las prendas ya obtenidas, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes de 25 a 35 años, consumidores que se manejan por compras por emociones, una población del 19,4% la edad que están trabajando y tienen educación superior universitaria, una población que ya está en el proceso de adquisiciones de inmuebles y están en busca de mobiliarios para su hogar.

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 personalización de muebles textiles que ayude a los jóvenes que consumen

fast fashion, a involucrarse por una cultura más sostenible, para reducir el impacto que genera en el medio ambiente y así lograr un consumo responsable, Nuestros mobiliarios se tratan de muebles de noche, de centro y accesorios textiles. Con un proceso constructivo con la resina y retazos textiles, acompañada de una estructura que puede ser escogida por el usuario, de madera, melamina y acero. Teniendo como característica un mobiliario único especialmente creado para el usuario con ropa que en su momento fue parte de ellos. Como empresa no solo queremos crear un mobiliario que este en vanguardia con los gustos de nuestros usuarios si no también crear una comunidad donde se les pueda educar e inspirar en una compra más sostenible. Identificado a nuestro proyecto con una innovación incremental, ya que los mobiliarios textiles son existentes, pero nuestra propuesta incluye la resina ecológica dándole otro acabado mucho mas vitrificado y refinado. Ya que la resina encapsula los retazos textiles, haciendo que sea fácil su limpieza y duradero.

Para la experimentación se diseñaron prototipos acompañada de la ergonomía, como arquitectas pudimos empezar con la etapa de bocetos de los mobiliarios, la etapa de medidas después llevándolo al 3D para poder definir colores, texturas y formas que resulten innovadoras. Para después armar escenarios de prueba junto a render de habitaciones y salas. Estas imágenes nos ayudaron mucho para nuestros talleres generativos y de validación, para poder ver las reacciones de nuestro público objetivo. Teniendo como resultado una buena validación de los usuarios. Nos informaron que si esto se hace realidad comprarían ya que estos muebles son parte del cambio que estaban buscando para generar conciencia con su consumo desproporcionado.

Se concluye que la solución propuesta hacia el desinterés de los jóvenes por una educación sostenible para solucionar el consumo irresponsable de la ropa rápida en ellos. Nuestro proyecto será el primer paso para que los jóvenes tengan las primeras nociones con una compra responsable y sustentable. Siendo parte nuestros muebles en el camino hacia su independencia. Sabiendo que los factores personales que influyen en la compra de los consumidores son la edad del consumidor, ocupación, situación económica, estilo de vida, y la

personalidad. Comprometiéndonos como empresa a que esta comunidad crezca e inspirar en un modelo de compra sostenible, y a una educación con respeto por el planeta.