

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"



FREZCO

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

AUTOR:

ORIANA YOSAN VASQUEZ PIZARRO

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Diseño de Producto e Innovación Tecnológica

AUTOR:

VANESSA MIKA YANO TSUHA

Lima - Perú

2023

● 9% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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	hdl.handle.net Internet	<1%
3	ejemplius.com Internet	<1%
4	repositorio.upao.edu.pe Internet	<1%
5	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD on 2022-11-22 Submitted works	<1%
6	eurocarne.com Internet	<1%
7	tr-ex.me Internet	<1%
8	novedades.usil.edu.pe Internet	<1%

9	coursehero.com Internet	<1%
10	iberdrola.com Internet	<1%
11	thefoodtech.com Internet	<1%
12	aclima.eus Internet	<1%
13	tdx.cat Internet	<1%
14	worldwildlife.org Internet	<1%
15	Prepanet on 2023-12-14 Submitted works	<1%
16	Centro de Educación Superior de Negocios, Innovación y Tecnología o... Submitted works	<1%
17	Universitat Politècnica de València on 2019-01-31 Submitted works	<1%
18	Universidad Francisco de Vitoria on 2022-03-10 Submitted works	<1%
19	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-06 Submitted works	<1%
20	University of Technology, Sydney on 2018-09-10 Submitted works	<1%

21	elcodicevoynich.blogspot.com Internet	<1%
22	Universidad Anahuac México Sur on 2022-10-24 Submitted works	<1%
23	unep.org Internet	<1%
24	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2022-02-18 Submitted works	<1%
25	latencia.com Internet	<1%
26	cciurlizza.openstyles.net Internet	<1%
27	fao.org Internet	<1%
28	interempresas.net Internet	<1%
29	zagan.unizar.es Internet	<1%
30	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2024-01-06 Submitted works	<1%
31	Universidad Anahuac México Sur on 2022-12-05 Submitted works	<1%
32	arvada.org Internet	<1%

33	portaldeturismo.pe Internet	<1%
34	iges.or.jp Internet	<1%
35	powtoon.com Internet	<1%
36	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-09-11 Submitted works	<1%
37	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey o... Submitted works	<1%
38	Universidad Anahuac México Sur on 2023-06-25 Submitted works	<1%
39	ciedes.es Internet	<1%
40	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
41	cadena3.com.ar Internet	<1%
42	goodreads.com Internet	<1%
43	semantic scholar.org Internet	<1%
44	University of Florida on 2023-02-22 Submitted works	<1%

45

Universidad EAN on 2022-11-21

Submitted works

<1%

Resumen

El proyecto de innovación FREZCO se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de tecnología ambiental sostenible y la actividad económica de enseñanza y busca resolver el problema de la gran cantidad de desperdicios de alimentos, teniendo como población beneficiaria a personas de 30 a 45 años del sector B y C, encargados de realizar la compra de alimentos familiar en 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 la creación de un aplicativo móvil que ayuda a los usuarios a planificar sus compras de manera anticipada y evitar que se generen residuos alimentarios, se trata de una propuesta que brinda la opción de ingresar a la base de datos los alimentos que tienes en casa, ayudando a organizarlos y a recordar las fechas de caducidad por medio de notificaciones, permite llevar un inventario del refrigerador, además de brindar recetas basadas en los alimentos que ya se tienen y recomendar listas de compra. Se aplicó el triple balance en el proyecto considerando en el aspecto social el ayudar a las personas a hacer más eficiente el proceso de planificación, en el lado ambiental, la reducción de residuos que causan daños ambientales, y finalmente nuestra contribución en el aspecto económico es permitir a los usuarios ahorrar dinero al aprovechar al máximo sus compras.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de la interfaz de la aplicación que muestran las principales características y beneficios que ofrece esta propuesta. Se realizaron encuestas y un taller generativo en el que los participantes interactuaron con el diseño y las funcionalidades. Nos brindaron retroalimentación y nos dieron recomendaciones como que es importante que la app sea fácil de usar, que tenga orden por categoría de alimentos, y sobre todo la parte más interesante para ellos fue los recetarios.

Se concluye que la solución propuesta es una solución útil y eficiente para nuestro público objetivo. Y se recomienda profundizar en el impacto de la tecnología en la organización de alimentos tanto a nivel social como ambiental para comprender el potencial impacto positivo de la aplicación. Asimismo, incorporar nuevas tecnologías como la inteligencia artificial para lograr una experiencia mas personalizada.