

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



WUFMI CARE

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

AUTOR:
KATHERINE NICOLE BARRIAL CORREA

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

AUTOR:
SEBASTIAN FONSECA VALDIVIESO

Asesor
DANIELA RUIZ HIDALGO
(<https://orcid.org/0000-0002-6872-6460>)

Lima - Perú
2022

NOMBRE DEL TRABAJO

Barrial Correa Katherine Nicole.pdf

RECUENTO DE PALABRAS

7710 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

153 Pages

FECHA DE ENTREGA

Jul 13, 2024 9:56 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

40943 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

16.2MB

FECHA DEL INFORME

Jul 13, 2024 9:57 PM GMT-5**● 5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación "Creación de una plataforma digital WUFMI CARE " se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social; y la actividad económica de otras actividades y servicios, busca resolver el daño que genera la humanización en la salud integral de los perros y gatos en los hogares de Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a dueños de mascotas, hombres y mujeres, entre 25 a 35 años de edad que residen en Lima Metropolitana, que son personas que aman a sus mascotas y disfrutan pasar tiempo con ellas donde realizan todo tipo de actividades. Sin embargo, el afecto que sienten por sus mascotas llega a crear extremos que son contraproducentes para el bienestar de las mascotas.

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 guiar y acompañar a los dueños en la crianza de sus mascotas, mediante una red de cuidadores que se formará a través de la propia comunidad de la plataforma, donde transmitirán sus experiencias, aprendizajes y ofrecerán su tiempo para todo tipo de cuidados e intercambios como pueden ser insumos, comida, medicinas y productos afines para las mascotas; con el fin de generar una comunidad sólida, de confianza que brinde apoyo y soporte mutuo y así ayudar a los dueños de mascotas a tomar consciencia sobre los daños que puede generar humanizarlos, se trata de una plataforma digital práctica y accesible, con enfoque informativo, educativo e interactivo, distribuido por diferentes categorías de servicios: servicio de alojamiento, paseos, cuidados, movilidad para las mascotas, deliveries de productos, involucrando la participación de los Wufmers (cuidadores), que serán escogidos dentro la misma comunidad siguiendo el perfil de "petlovers", y se podrá tener control de su monitoreo en tiempo real garantizando la seguridad de la mascota, así mismo ellos obtendrán un certificado de garantía con sello de la marca por su capacitación como cuidadores.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s), se realizó una simulación de las redes sociales y puntos de contacto de el proceso del modelo de negocio y sus funciones, el cuál nos permitió hacer el testeó con la muestra para la validación de la propuesta, además se trabajó en propuestas de Branding de marca, que fueron cercanas y amigables a los usuarios, determinando los colores que siguieron una sintonía visual, se desarrolló una investigación cualitativa, mediante algunos métodos como las encuestas, se logró comprender el comportamiento emocional de los dueños y que acciones toman sobre sus mascotas; otro método que formó parte de la investigación fueron las entrevistas que tuvimos con psicólogos, las cuales nos ayudaron a descubrir patrones de comportamiento de los dueños de mascotas, muchos de ellos llevados a extremos que trastocan la necesidades naturales disfrazándose de afecto. Por otra parte, con las observaciones, se pudo tener una mejor visión de cómo son los comportamientos y costumbres que suelen tener las personas con sus mascotas en público y cuánto tiempo de calidad les dedican. Finalmente, se realizó un taller generativo con el fin de obtener la validación del modelo de negocio, los usuarios participaron e interactuaron con diferentes dinámicas relacionadas a la idea de los servicios y concepto del proyecto que se planteó trabajar, consiguiendo como hallazgo principal que las mascotas tienen un significado y alto valor en la vida de los dueños, y como resultado se obtuvo la aceptación de estos en cada proceso.

Se concluye que la solución propuesta ayudará en el acompañamiento a los dueños de mascotas, esta herramienta brinda al usuario asistencia y será de utilidad, para que ellos puedan involucrarse más con sus mascotas, y se recomienda .como próximo paso a seguir y meta a escalar a una versión web y posteriormente App responsive (adaptado a una correcta visualización en distintos dispositivos).