

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



CamBIO

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

AUTORES:

CESAR EDWAR ANTICONA REYES
(<https://orcid.org/0009-0006-5082-160X>)

YAHIR AARON ARENAS YPANAQUE
(<https://orcid.org/0009-0000-0334-5619>)

Asesor

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

Lima - Perú
2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**CAMBIO - T_INNOV - CESAR EDWAR AN
TICONA REYES.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

3866 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

110 Pages

FECHA DE ENTREGA

Oct 2, 2024 9:24 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

20128 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

12.5MB

FECHA DEL INFORME

Oct 2, 2024 9:26 PM GMT-5**● 10% de similitud general**

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

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% 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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación CamBIO se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología ambiental Sostenible y la actividad económica de Comercio y busca aprovechar la vida útil de las prendas de vestir mediante el intercambio y venta de segunda mano teniendo como población beneficiaria a los jóvenes adultos consumidores de ropa de 20 a 30 años de edad.

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 una plataforma virtual en donde las personas hacen intercambios de prendas de vestir en desuso y venta de ropa artesanal, ecológica o de segunda mano. Se trata de un aplicativo móvil cuyo nombre es CamBIO el cual asocia personas con gustos y contexturas similares para generar intercambios de vestimenta. Cada usuario cuenta con un perfil en donde postea la ropa que quiere cambiar, si encuentra algo de su interés es libre de navegar por el catálogo del otro usuario y escoger la prenda que le guste seguido de comunicarse por el chat para acordar la entrega del producto. Solo se intercambia ropa en óptimo estado. CamBIO, incluye también una tienda virtual destinada a emprendimientos de ropa sostenible con servicios de compartición de data y publicidad personalizada para incrementar ventas, difundir marcas y ampliar su alcance en redes sociales. Finalmente, esta app busca reducir el consumo y la dependencia de la moda rápida cambiándola por una moda circular en donde las personas forman parte de una comunidad activa, amigable, participativa y que contribuye a un planeta menos contaminado.

Para la experimentación se diseñó un prototipo(s). Se hizo uso de la herramienta figma para crear la interfaz y el funcionamiento interno de la app móvil para su posterior testeo, el cual le fue mostrado a 10 personas de nuestro grupo objetivo. La principal función de estas pruebas fue evaluar los múltiples flujos de trabajo creados, esto para evaluar su fluidez e intuitividad. A través de pruebas virtuales y presenciales se recopilaron datos relevantes para su posterior mejoría, dejando como resultado una gran aceptación por parte de los consumidores, los cuales se sintieron atraídos tanto por la idea de intercambiar prendas a través de una aplicación como por la interfaz la cual describieron como amigable e intuitiva para todos los usuarios. No obstante, nuestro proceso de validación no estuvo

exento de problemas ya que los hallazgos reconocidos por los consumidores revelaron su preferencia por un registro menos intrusivo, así como su disconformidad con algunos iconos que no reflejaban la verdadera funcionalidad de la categoría.

Se concluye que la solución propuesta ha logrado captar la atención de los consumidores ya que ven atractiva la idea de intercambiar prendas que ya no utilizan. A su vez también se recomienda mantener una comunicación cercana con el consumidor, la cual le brinde seguridad y confianza, puesto que la falta de garantías es su principal temor al intercambiar prendas. Además se recomienda establecer alianzas con emprendimientos o negocios de segunda mano y sostenibles, los cuales le aportan estabilidad al negocio, de esta forma atrayendo a más consumidores a que conozcan el aplicativo contribuyendo a la ganancia y escalabilidad de este.