

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



**IMPORTANCIA DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL CINEMATOGRAFICA  
PARA FOMENTAR LA INSERCIÓN LABORAL EN ESTUDIANTES DE  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA**

Tesis para obtener el título profesional en  
Comunicación Audiovisual Multimedia

**AUTORES:**

**MARIA PAULA SAAVEDRA MIRANDA**  
(0000-0001-5696-1511)

**CARLOS ALBERTO MENDOZA  
CALISAYA** (0000-0002-8826-8292)

Asesor

**LENY AMELIA PERCCA TREJO**  
(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú  
**Marzo, 2023**

### ● 14% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

#### 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	4%
2	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-17</b> Submitted works	<1%
3	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
4	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-27</b> Submitted works	<1%
5	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Internet	<1%
7	<b>Escuela Politecnica Nacional on 2016-03-09</b> Submitted works	<1%
8	<b>repository.unab.edu.co</b> Internet	<1%

9	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
10	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	<1%
11	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
12	<b>idus.us.es</b> Internet	<1%
13	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2015-12-21</b> Submitted works	<1%
14	<b>theibfr.com</b> Internet	<1%
15	<b>Universidad de Cádiz on 2023-02-14</b> Submitted works	<1%
16	<b>Cristina I. Elías González, María Nayra Rodríguez Rodríguez. "Twine co...</b> Crossref	<1%
17	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2020-03-10</b> Submitted works	<1%
18	<b>dialnet.unirioja.es</b> Internet	<1%
19	<b>comecso.com</b> Internet	<1%
20	<b>Cruz Meza, Frank Leonel. "Relacion entre la Modalidad de Trabajo y los...</b> Publication	<1%

21	<b>University of Technology, Sydney on 2022-10-02</b>	<1%
	Submitted works	
22	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-20</b>	<1%
	Submitted works	
23	<b>biblioteca2.ucab.edu.ve</b>	<1%
	Internet	
24	<b>grafiati.com</b>	<1%
	Internet	
25	<b>researchgate.net</b>	<1%
	Internet	
26	<b>slideshare.net</b>	<1%
	Internet	
27	<b>creativecommons.org</b>	<1%
	Internet	
28	<b>pt.slideshare.net</b>	<1%
	Internet	
29	<b>zagan.unizar.es</b>	<1%
	Internet	
30	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-12-02</b>	<1%
	Submitted works	
31	<b>Proleon Patricio, Daniel Giovanni. "Un abordaje del multiplicador de La..."</b>	<1%
	Publication	
32	<b>repositorio.ulasamericas.edu.pe</b>	<1%
	Internet	

33	<b>Centro Universitario Cardenal Cisneros on 2022-06-05</b>	<1%
	Submitted works	
34	<b>Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-03-01</b>	<1%
	Submitted works	
35	<b>Moyano Garcia, Maria Eugenia. "La Consulta Previa del Reglamento de ..."</b>	<1%
	Publication	
36	<b>transparencia.unitru.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
37	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2013-10-28</b>	<1%
	Submitted works	
38	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2014-09-14</b>	<1%
	Submitted works	
39	<b>Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-15</b>	<1%
	Submitted works	
40	<b>es.scribd.com</b>	<1%
	Internet	
41	<b>Javier Rodríguez García. "Metodología para la optimización del benefic..."</b>	<1%
	Crossref	
42	<b>repositorio.umsa.bo</b>	<1%
	Internet	
43	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
44	<b>Universidad Autónoma de Ciudad Juárez on 2023-03-27</b>	<1%
	Submitted works	

## Tabla de contenido

<b>Capítulo I: El Problema</b>	13
1.1. Planteamiento del Problema	13
1.2. Justificación	15
1.2.1. Justificación Social	15
1.2.2. Justificación Personal	15
1.3. Pregunta de Investigación	15
1.3.1. Pregunta General	15
1.3.2. Preguntas Específicas	15
1.4. Objetivos de Investigación	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos Específicos	16
<b>Capítulo II: Marco Teórico</b>	17
2.1. Mapa de Literatura	17
2.2. Antecedentes de Investigación	17
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	19
2.3.1. Inserción laboral	19
2.3.2. Comunidad virtual cinematográfica	20
<b>Capítulo III: Metodología</b>	22
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo	22
3.1.1. Muestra	22
3.1.2. Descripción de la Unidad de Análisis	23
3.1.3. Muestreo	23
3.2. Diseño de Investigación	23
3.3. Operacionalización de variables	24
3.4. Consentimiento informado	26
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	26
<b>Capítulo IV : Resultados</b>	27
4.1. Análisis de Resultados	27
4.2. Discusión de Resultados	36
4.3. Recomendaciones	37

<b>Referencias</b>	38
<b>Anexos</b>	42

## Lista de Tablas

Tabla 1. *Operacionalización de la Variable Dependiente: Inserción Laboral* \_\_\_\_\_ 24

Tabla 2. *Operacionalización de la Variable Independiente: Comunidad Virtual*

*Cinematográfica* \_\_\_\_\_ 25

## Lista de Figuras

Figura 1 <i>Mapa de la Literatura</i> _____	17
Figura 2. <i>Resultados de la pregunta ¿Qué tan preparado te sientes para ingresar al mercado laboral?</i> _____	27
Figura 3. <i>Resultados de la pregunta ¿Crees que tu perfil profesional es atractivo para el mercado laboral?</i> _____	27
Figura 4. <i>Resultados de la pregunta ¿Qué crees que te falta para obtener una oportunidad laboral?</i> _____	28
Figura 5. <i>Resultados de la pregunta ¿Crees que la experiencia es necesaria para ingresar al mercado laboral actual?</i> _____	28
Figura 6. <i>Resultados de la pregunta ¿Qué consideras más importante para potenciar tu perfil profesional?</i> _____	29
Figura 7. <i>Resultados de la pregunta Siendo estudiante próximo a egresar ¿Ya cuentas con experiencia laboral?</i> _____	29
Figura 8. <i>Resultados de la pregunta ¿Sientes que los proyectos académicos son suficientes para acceder al mercado laboral?</i> _____	30
Figura 9. <i>Resultados de la pregunta ¿Crees que con más proyectos audiovisuales puedas conseguir trabajo rápidamente?</i> _____	30
Figura 10. <i>Resultados de la pregunta ¿Realizar proyectos cinematográficos por tu cuenta, te permite desarrollar tu habilidad creativa y técnica?</i> _____	31
Figura 11. <i>Resultados de la pregunta ¿Te gustaría realizar proyectos cinematográficos con mayor frecuencia?</i> _____	31
Figura 12. <i>Resultados de la pregunta ¿Te gustaría participar en una comunidad virtual cinematográfica, donde puedas aprender de manera colaborativa y desarrollar proyectos audiovisuales con otros estudiantes?</i> _____	32

Figura 13. Resultados de la pregunta <i>¿Estarías dispuesto a participar en una comunidad virtual cinematográfica que te ayude a desarrollar proyectos para tener más posibilidades de obtener una oportunidad laboral?</i>	32
Figura 14. Resultados de la pregunta <i>¿Te gustaría participar de manera colaborativa en proyectos audiovisuales con estudiantes de otros ciclos?</i>	33
Figura 15. Resultados de la pregunta <i>¿Qué crees que debería ofrecer esta comunidad virtual cinematográfica?</i>	33
Figura 16. Mockup 1: Comunidad Virtual Cinematográfica	35
Figura 17. Mockup 2: Comunidad Virtual Cinematográfica	35
Figura 18. Mockup 3: Comunidad Virtual Cinematográfica	35

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal analizar la importancia de una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de últimos ciclos de Comunicación Audiovisual Multimedia de Toulouse Lautrec. Así como identificar las principales dificultades que enfrentan los alumnos mencionados al momento de buscar un trabajo.

Para el análisis del proyecto, se realizó una investigación de análisis descriptivo con un enfoque cuantitativo, mediante una encuesta aplicada a estudiantes de quinto a octavo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual en Toulouse Lautrec. Obteniendo así como resultados relevantes que gran porcentaje de encuestados no se siente preparado para ingresar al mercado laboral, y consideran que la experiencia es necesaria para obtener un empleo, sobre todo la experiencia en producciones audiovisuales, así como una red de contactos que los ayude en su inserción. Los resultados también arrojan que los alumnos buscan realizar proyectos cinematográficos por su propia cuenta, ya que los proyectos académicos son insuficientes, por esta razón todos los encuestados estarían dispuestos a participar en una comunidad virtual cinematográfica, donde puedan aprender de manera colaborativa y desarrollar proyectos audiovisuales con otros estudiantes.

Finalmente, se puede concluir que los estudiantes están deseosos de participar en nuevos proyectos que los ayuden a fortalecer sus capacidades creativas y técnicas para así tener más oportunidades de acceso a un empleo de acuerdo de su línea de estudios. Por ello se propone una comunidad virtual cinematográfica que brinde al estudiante herramientas para potenciar su perfil profesional, tales como desarrollo de proyectos en conjunto, asesoramiento según el área, tips y consejos y ejecución de ejercicios prácticos en diferentes niveles.

Palabras claves: Inserción laboral, experiencia laboral, comunidad virtual cinematográfica, estudiantes, comunicación audiovisual multimedia,

## **Abstract**

The main objective of this research work is to analyze the importance of a virtual cinematographic community to promote labor insertion in students of the last cycles of Audiovisual Multimedia Communication of Toulouse Lautrec. As well as identifying the main difficulties faced by the aforementioned students when looking for a job.

For the analysis of the project, a descriptive analysis investigation was carried out with a quantitative approach, through a survey applied to students from the fifth to the eighth cycle of the Audiovisual Communication career at Toulouse Lautrec. Thus obtaining relevant results that a large percentage of respondents do not feel prepared to enter the labor market, and consider that experience is necessary to obtain a job, especially experience in audiovisual productions, as well as a network of contacts that helps them in its insertion. The results also show that students seek to carry out film projects on their own, since academic projects are insufficient, for this reason all respondents would be willing to participate in a virtual film community, where they can learn collaboratively and develop audiovisual projects. with other students.

Finally, it can be concluded that students are willing to participate in new projects that help them strengthen their creative and technical abilities in order to have more opportunities to access a job according to their line of studies. For this reason, a virtual cinematographic community is proposed that provides the student with tools to enhance their professional profile, such as joint project development, advice according to the area, tips and advice, and execution of practical exercises at different levels.

**Keywords:** Labor insertion, work experience, cinematographic virtual community, students, multimedia audiovisual communication,

## Capítulo I: El Problema

En el presente capítulo se aborda la problemática de la inserción laboral en los estudiantes de Comunicación Audiovisual, así como la importancia de contar con una comunidad virtual cinematográfica que los ayudará a ingresar al mundo laboral. Asimismo, con el análisis de esta problemática se responderán las interrogantes planteadas en la presente investigación.

### 1.1. Planteamiento del Problema

Actualmente, los jóvenes representan gran parte de la población mundial, pero a la vez, son el grupo de personas más propenso a enfrentar dificultades para incorporarse al mercado laboral considerando las limitadas oportunidades que se perciben a nivel global (Torres, 2019). Teniendo en cuenta que el aspecto laboral es de suma importancia para las personas, el lograr conseguir un empleo es una prioridad para los jóvenes.

Una investigación realizada por la firma ManpowerGroup a 3000 jóvenes de más de 10 diferentes países dio como resultados que el 16% del total tiene más de un año en busca de trabajo. En el Perú la situación no es ajena, pues el 75% de los encuestados indica tener dificultades para encontrar un empleo. Además, más de la mitad de los jóvenes que fueron parte de este estudio creen que la razón principal es su falta de experiencia (Diario Gestión, 2020). Siendo esto evidencia de lo complicada que es la situación para ellos y aún más cuando no cuentan con suficiente experiencia para dar la talla en el mercado laboral.

El lograr conseguir un empleo es un gran desafío para aquellas personas que buscan posicionarse en un trabajo debido a la gran competencia que existe actualmente (Loo y Guillen, 2021). Dentro del grupo de afectados, se encuentran los estudiantes próximos a egresar de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia de la institución académica superior Toulouse Lautrec, quienes a menudo sienten incertidumbre por no lograr conseguir

un trabajo que sea afín a su profesión y terminar desarrollando funciones ligadas a otras carreras (Juscamayta y Daga, 2020).

Debido a ello, los estudiantes de Comunicación Audiovisual tratan de desarrollar material propio que sume a su experiencia profesional y aumenten sus posibilidades de conseguir un empleo; sin embargo, la falta de recursos, tanto materiales como humanos, hacen que desistan, limitando el desarrollo de su creatividad, competencias y habilidades profesionales por su propia cuenta. Para estos jóvenes es importante desarrollar sus competencias y habilidades prácticas en producciones reales, ya que la disciplina audiovisual es una doctrina muy complicada donde la enseñanza no debe centrarse solamente en los conocimientos impartidos en un salón de clases (Mejón, 2018).

El presente estudio tiene como objetivo el análisis de la importancia de contar con una comunidad virtual cinematográfica que ayude al estudiante de Comunicación Audiovisual a conectarse con otros alumnos que compartan sus mismas intenciones de producir proyectos conjuntos con el fin de potenciar sus habilidades además de desarrollar experiencias que en un futuro lo ayudarán a potenciar su perfil profesional sumando en su portafolio al momento de buscar un trabajo. Se propone una comunidad virtual ya que se trata de un colectivo de personas que, teniendo en ideas y motivaciones similares, se reúnen por iniciativa propia para colaborar y aprender juntos. A lo largo de este proceso de aprendizaje, cada uno influye en los demás y se compromete con el grupo para alcanzar los objetivos compartidos (Chamba, 2017).

Considerando todo lo mencionado, la comunidad virtual cinematográfica busca reducir la problemática de la inserción laboral en jóvenes de la carrera de Comunicación Audiovisual de Toulouse Lautrec. A través de este espacio, también se pretende brindar al estudiante la oportunidad de desarrollar proyectos audiovisuales que impulsen su creatividad

y lo ayuden a generar experiencia previa aumentando así las probabilidades de incorporarse en el mercado laboral y ser contratado para un cargo de su especialidad.

## **1.2. Justificación**

### **1.2.1. Justificación Social**

El porcentaje de ingreso al mundo laboral ha disminuido a causa del aumento de falta de empleo en el Perú, lo cual está afectando a los jóvenes recién egresados, quienes enfrentan dificultades para encontrar empleo acorde a su formación académica (Huaman y Chávez, 2022). Con el presente proyecto se pretende analizar lo importante que es contar con una comunidad virtual cinematográfica que ayude a facilitar la inserción laboral de los estudiantes de Comunicación Audiovisual de TLS. Para así, aumentar las posibilidades de los alumnos de posicionarse en un puesto de trabajo ligado a su carrera, crecer a nivel profesional y fomentar el desarrollo económico del Perú.

### **1.2.2. Justificación Personal**

Este estudio nace del interés de apoyar a los estudiantes de comunicación audiovisual al momento de incorporarse al mercado laboral actual, difundiendo la importancia de una comunidad virtual Cinematográfica que ayude a potenciar sus habilidades aprendidas, ya que, estas se establecen como una forma cooperativa de impulsar la formación y el intercambio de conocimientos mediante el trabajo en equipo en un espacio de diálogo, lo que fomenta la creatividad y el desarrollo de habilidades sociales entre los miembros del grupo (Pinzón, 2021).

## **1.3. Preguntas de investigación**

### **1.3.1. Pregunta general:**

¿De qué manera contar con una comunidad virtual cinematográfica fomentará la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia?

### **1.3.2. Preguntas específicas:**

**P1:** ¿Cuáles son las principales dificultades para la inserción laboral que presentan los estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia?

**P2:** ¿Cuáles son las características con las que debe contar una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia?

**P3:** ¿Cuáles son las ventajas que ofrece contar con una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia?

#### **1.4.Objetivos de Investigación**

##### **1.4.1. Objetivo general:**

Analizar la importancia de contar con una comunidad virtual cinematográfica que ayude a facilitar la inserción laboral de los estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia de TLS.

##### **1.4.2. Objetivos específicos:**

**O1:** Precisar las principales dificultades para la inserción laboral que presentan los estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia.

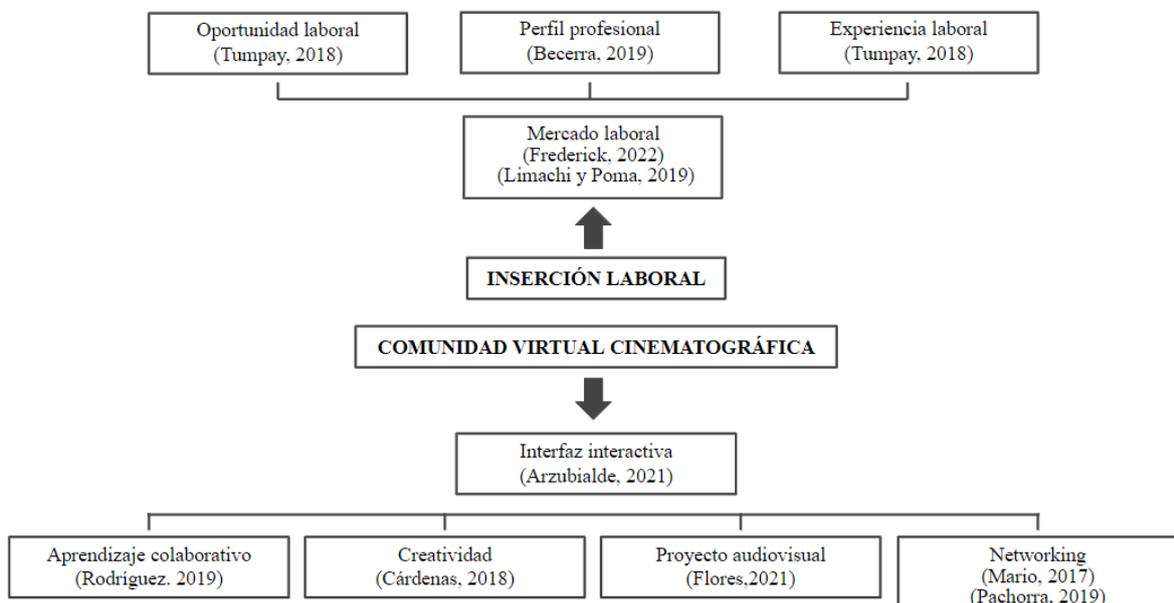
**O2:** Determinar las características con las que debe contar una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia.

**O3:** Identificar las ventajas que ofrece contar con una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia.

## Capítulo II: Marco Teórico

En este capítulo se presentan estudios previos referentes al tema que contribuyan a la presente investigación. Asimismo, se proponen los aspectos esenciales de una comunidad virtual cinematográfica que ayude a la inserción laboral de los alumnos próximos a egresar de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.

### 2.1. Mapa de Literatura



*Figura 1.* Mapa de literatura de los principales aspectos de la inserción laboral y de una comunidad virtual cinematográfica.

### 2.2. Antecedentes de Investigación

Loo y Guillen (2021) desarrolló la tesis "Análisis de la dificultad de inserción laboral en los egresados de carreras creativas en Perú" para conseguir el título profesional en Dirección y Diseño Gráfico y el título profesional en Publicidad y Marketing Digital, en la Escuela Toulouse Lautrec, Perú. Tuvo como objetivo analizar las barreras y obstáculos que enfrentan los estudiantes cuando buscan trabajo después de graduarse, y determinar cómo una herramienta de seguimiento personalizada puede ayudar a estos recién egresados a encontrar

empleo de manera más efectiva. Concluyendo que las principales barreras que enfrentan los estudiantes al momento de su inserción laboral son la falta de opciones para adquirir experiencia, y su reducida red de contactos profesionales, así como la falta de habilidades blandas o habilidades sociales y emocionales necesarias en el entorno laboral. Esta investigación ha permitido conocer la vulnerabilidad de los estudiantes de carreras creativas al momento de ingresar al mercado laboral.

Ñaupari (2022) realizó la tesis “Las problemáticas que obstaculizan la inserción laboral de estudiantes de carreras creativas” para optar por el título profesional en Comunicación Audiovisual Multimedia en la escuela Toulouse Lautrec. Tuvo como objetivo evidenciar las dificultades que atraviesan los estudiantes de Toulouse Lautrec al iniciar la búsqueda de sus primeras prácticas preprofesionales. Concluyendo que es necesario que los portales de empleabilidad realicen una supervisión rigurosa hacia las empresas que publican ofertas laborales con requisitos inapropiados para los estudiantes, a fin de proteger sus derechos y garantizar un acceso justo y equitativo a las oportunidades laborales. Esta investigación ha permitido conocer las dificultades que tienen los estudiantes de Comunicación Audiovisual al momento de ingresar al mercado laboral.

Chamba (2017) realizó la tesis doctoral “Propuesta de un Modelo de Confianza para Comunidades Virtuales de Aprendizaje” para alcanzar el Grado de Doctor en Ingeniería Informática en la Universidad del País Vasco, España. Tuvo como objetivo explorar el terreno de las comunidades virtuales en el contexto educativo y llevar a cabo pruebas en ambientes reales, empleando un modelo de confianza como herramienta principal. Es así que se pudo concluir que hay una conexión muy relevante y positiva entre el nivel de confianza de los estudiantes y las calificaciones conseguidas al terminar su participación en una comunidad de aprendizaje virtual. Esta investigación ha demostrado lo importante que

resultaría una comunidad de aprendizaje virtual y su impacto positivo el desarrollo de competencias y habilidades en estudiantes.

Otero (2020) realizó la tesis “Comunidad Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con las TIC en la Licenciatura en Artes de la Universidad Popular del Cesar”, para obtener el título de Magíster en E-learning en la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB, Colombia. Su objetivo fue incorporar métodos innovadores de enseñanza, en el Programa de Licenciatura en Artes, de la Universidad Popular del Cesar – UPC, a través de un estrategia diseñada para la elaboración de una comunidad de aprendizaje virtual, que fomente el desarrollo de competencias de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y que promueva una transformación en las prácticas de enseñanza, con la finalidad de lograr una mejora en la calidad educativa de la institución. Llegando a la conclusión que la creación y posterior implementación de una comunidad virtual de aprendizaje, es sinónimo de un progreso de la calidad educativa tanto de la institución como del programa, al fomentar el trabajo colaborativo y la búsqueda constante de conocimiento, lo que conduce a un aprendizaje significativo mediante la generación de sinergias necesarias. Esta investigación ha permitido conocer la eficacia de una comunidad de aprendizaje virtual de para los estudiantes.

### **2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica**

#### **2.3.1. Inserción laboral**

Se puede entender por mercado laboral al entorno comercial en el cual se conectan las personas están en búsqueda de un empleo y las empresas que están en búsqueda de colaboradores y brindan oportunidades laborales (Frederick, 2022). Es decir que es el espacio en donde los egresados que buscan empleo y las organizaciones públicas y privadas que necesitan empleados (Limachi y Poma, 2019).

A continuación, se mencionarán algunos aspectos importantes de la inserción laboral.

- **Oportunidad laboral**

La oportunidad laboral se refiere a las condiciones favorables y apropiadas en las que una persona puede conseguir un trabajo. Sin embargo, para que esta oportunidad sea efectiva, el trabajador debe tener los conocimientos, habilidades y recursos necesarios para cumplir con los requisitos del trabajo. Si el trabajador no está calificado, la oportunidad laboral dejaría de ser viable (Tumpay, 2018).

- **Perfil profesional**

El perfil profesional se refiere al conjunto de las habilidades y destrezas que una persona posee y que son apropiadas para afrontar y cumplir de con responsabilidad las tareas y responsabilidades atribuidas en un ámbito de un empleo en particular. Este conjunto de habilidades y competencias deben estar alineadas con los requisitos y expectativas de la profesión o trabajo en cuestión (Becerra, 2019).

- **Experiencia laboral**

La experiencia laboral se trata del proceso interno del individuo quien tiene la capacidad de aprender y adquirir competencias y conocimientos mediante la realización de una tarea específica, lo que le permite desarrollarse y mejorar en su desempeño laboral (Tumpay, 2018).

### **2.3.2. Comunidad virtual cinematográfica**

Para el desarrollo de una comunidad virtual cinematográfica se empieza con una plataforma interactiva ya que se trata de una interfaz donde se puede implementar de mejor manera nuevas metodologías para el aprendizaje de sus usuarios, mediante las evaluaciones,

monitoreo, seguimiento y retroalimentaciones que se pueden brindar entre todos sus usuarios fomentando así un trabajo colaborativo (Arzubialde, 2021).

Para el éxito de esta es importante resaltar algunos puntos esenciales.

- **Aprendizaje colaborativo**

Es así que el aprendizaje colaborativo es parte fundamental de una plataforma interactiva ya que se fomenta en la interacción entre pares, donde todos participan en la construcción del conocimiento, dejando de lado la dinámica autoritaria del docente y sumisa del estudiante. Esta forma de aprendizaje resalta por adaptarse a los requerimientos de los involucrados durante la formación académica y por su dinamismo (Rodríguez. 2019).

- **Creatividad**

El proceso de aprendizaje se ve enriquecido por la creatividad, ya que esta estimula el desarrollo del pensamiento crítico y abstracto, lo que resulta en una mayor habilidad para abordar problemas en diferentes entornos. Además, la creatividad fomenta el liderazgo, la confianza en uno mismo, la participación activa y la integración social con los demás estudiantes (Cárdenas, 2018).

- **Proyecto audiovisual**

Se trata de un proceso que implica la elaboración de diferentes tipos de contenido para los diversos canales de comunicación audiovisual, como la televisión, las redes sociales, el cine, etc. Este proceso se realiza de manera estratégica, combinando varios factores para cumplir con las expectativas del

proyecto. Se desarrolla en tres etapas: preproducción, producción y postproducción (Flores, 2021).

- **Networking**

Se puede definir networking como la creación de un conjunto de contactos profesionales para darse a conocer en medios profesionales y encontrar posibles conexiones, conocer colaboradores y encontrar nuevas oportunidades (Mario, 2017). Contar con una red de contactos sólida puede ser muy beneficioso para mejorar la carrera del estudiante además de descubrir nuevas oportunidades laborales. A menudo, se tiende a pensar que las redes profesionales se van construyendo a lo largo de la trayectoria laboral, sin embargo, los primeros contactos suelen ser aquellos que se establece durante la época estudiantil (Pachorra, 2019).

### **Capítulo III: Metodología**

En este capítulo se explica el tipo de diseño de investigación empleado y las diversas herramientas que se han usado para la recopilación de datos que se utilizarán para investigar la importancia de contar una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual de Toulouse Lautrec.

#### **3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo**

##### **3.1.1. Muestra**

Este proyecto de investigación estudiará la importancia de contar con una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral, es un muestreo no-probabilístico que contará con una muestra de 40 individuos, de la carrera de Comunicación Audiovisual

Multimedia de Toulouse Lautrec, a quienes se les entregará una encuesta, para poder identificar y recopilar los puntos de vista y motivos de la falta de inserción laboral.

Se puede referir por muestra a una porción seleccionada de una población completa (López y Fachelli, 2017).

### **3.1.2. Descripción de la Unidad de Análisis**

La muestra es de tipo intencional, en su mayoría son jóvenes estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual que pertenecen entre el 5to y 8vo ciclo en la Escuela Toulouse Lautrec y que están a puertas de terminar la carrera e ingresar al mercado laboral. Son jóvenes con mucha creatividad preocupados por su futuro laboral, constantemente buscando experiencias laborales que les permita crecer dentro del rubro y poder encontrar un trabajo acorde a su carrera.

### **3.1.3. Muestreo**

Para el presente estudio se usará un muestreo no probabilístico debido a las particularidades que presenta como:

- Se eligen a los sujetos según ciertos criterios, como el conocimiento de los estratos de los individuos más "representativos" o "adecuados".
- El investigador puede seleccionar de manera directa a los individuos de la población.
- Seleccionar una muestra de individuos disponibles y accesibles.

Así mismo el muestreo no Probabilístico por Conveniencia es un tipo de muestreo en el que las unidades son fáciles de encontrar y que representan bien a la población objeto de estudio.

(López y Fachelli, 2017)

## **3.2. Diseño de Investigación**

Se empleó el tipo de investigación no experimental, ya que en ellas el investigador no puede manipular la variable independiente (Alan y Cortez, 2018). Asimismo, el estudio es

descriptivo ya que detalla la situación de un problema actual en los estudiantes de comunicación audiovisual, debido a la falta de inserción laboral; con un enfoque Cuantitativo ya que esta se basa en el uso de métodos numéricos para la recopilación y el análisis de los resultados con el fin de llegar a conclusiones precisas y objetivas (Alan y Cortez, 2018).

### 3.3. Operacionalización de Variables

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición/ opciones de respuesta</b>
V.D: Inserción Laboral	El mercado laboral es un entorno comercial en el que se conectan las personas que buscan empleo y las empresas que ofrecen puestos de trabajo (Frederick, 2022). Es decir que es el espacio en donde los egresados que buscan empleo y las organizaciones públicas y privadas que necesitan empleados (Limachi y Poma, 2019).	Para la medición de la variable se aplicarán de opción múltiple sobre la inserción laboral aplicada a los estudiantes del 5to al 8vo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual en Toulouse Lautrec.	Mercado laboral	Oportunidad laboral Perfil profesional Experiencia laboral	Encuesta de opción múltiple a los estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia de Toulouse Lautrec

*Tabla 1.* Operacionalización de la Variable Dependiente: Inserción Laboral

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición/ opciones de respuesta</b>
V.I: Comunidad Virtual Cinematográfica	Para el desarrollo de una comunidad virtual cinematográfica se empieza con una plataforma interactiva ya que se trata de una interfaz donde se puede implementar de mejor manera nuevas metodologías para el aprendizaje de sus usuarios, mediante las evaluaciones, monitoreo, seguimiento y retroalimentaciones que se pueden brindar entre todos sus usuarios fomentando así un trabajo colaborativo (Arzubialde, 2021).	Potenciar al egresado de la carrera de Comunicación Audiovisual para el desarrollo de su creatividad y mejora de su técnica, realizando proyectos conjuntos en pro de su mejora para así contar con más experiencia al momento de egresar y facilitar su inserción laboral.	Interfaz interactiva	Aprendizaje colaborativo <hr/> Creatividad <hr/> Proyecto audiovisual <hr/> Networking	

*Tabla 2.* Operacionalización de la Variable Independiente: Comunidad Virtual Cinematográfica

### **3.4. Consentimiento Informado**

Para efectuar la investigación, se informó a los estudiantes acerca del objetivo de la encuesta y el tipo de investigación, y así ellos dieron su consentimiento para la participación. Esto se hizo en cumplimiento de las normas éticas del centro de estudios Toulouse Lautrec. Se implementó el consentimiento informado para asegurar que los colaboradores tuvieran claridad sobre el estudio y confianza en la seguridad de su información personal, los cuales serían tratados con absoluta confidencialidad.

### **3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos**

Para el presente estudio, se utilizó una encuesta sencilla como herramienta de evaluación para recolectar datos de los estudiantes que cursan los ciclos del quinto al octavo en la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia en la institución Toulouse Lautrec. Es así que se pudo obtener información sobre el impacto que tendría una comunidad virtual cinematográfica en los estudiantes mencionados anteriormente. Los principales puntos para obtener los datos de la investigación fueron:

- Posibilidades que creen tener de para ingresar al mundo laboral
- Predisposición para participar en la comunidad virtual cinematográfica
- Qué les gustaría potenciar con la comunidad virtual cinematográfica
- Con qué les gustaría que cuenta la comunidad virtual cinematográfica.

Se optó por usar la herramienta Google Forms para poder recopilar, analizar y hacer la comparación de la información obtenida, mediante los gráficos estadísticos.

## Capítulo IV: Resultados

En el presente capítulo se mostrará el análisis de los resultados obtenidos, así como las discusiones y recomendaciones en base a ellos.

### 5.1. Análisis de Resultados

El primer resultado muestra que tanto o poco preparados se sienten los alumnos encuestados para ingresar al mundo laboral.

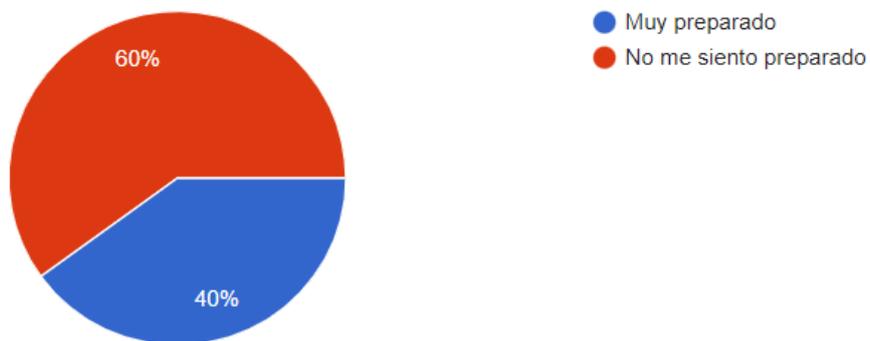


Figura 2. Resultados de la pregunta *¿Qué tan preparado te sientes para ingresar al mercado laboral?*

Como resultado se puede apreciar que un 60% de los encuestados no se siente preparado para ingresar al mercado laboral.

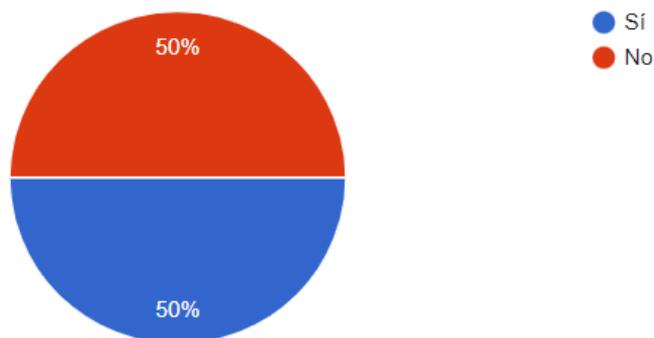
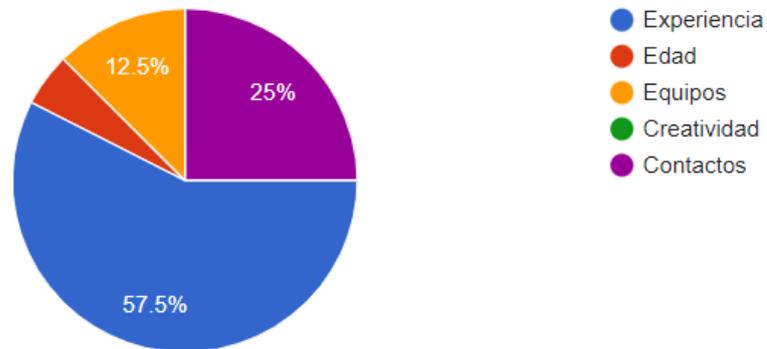


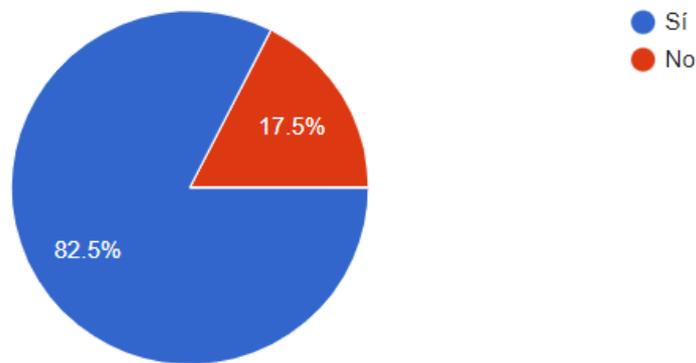
Figura 3. Resultados de la pregunta *¿Crees que tu perfil profesional es atractivo para el mercado laboral?*

En la figura 3 se observa que la mitad de los encuestados no cree que su perfil profesional sea atractivo para el mercado laboral.



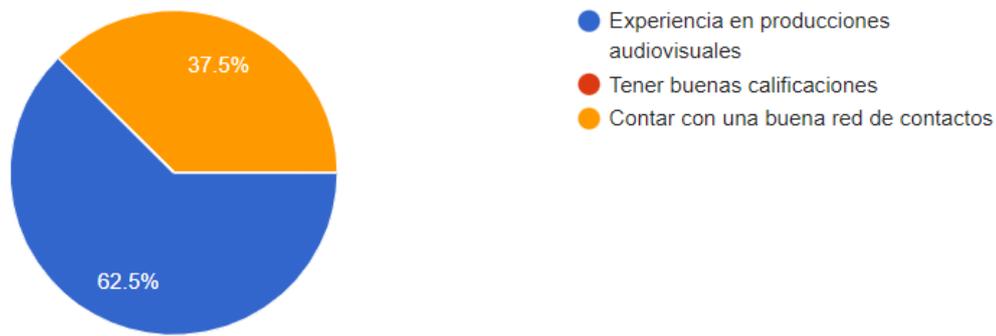
*Figura 4. Resultados de la pregunta ¿Qué crees que te falta para obtener una oportunidad laboral?*

Como resultado de la figura 4 se puede observar que más del 50% de encuestados creen que les hace falta experiencia para obtener una oportunidad laboral.



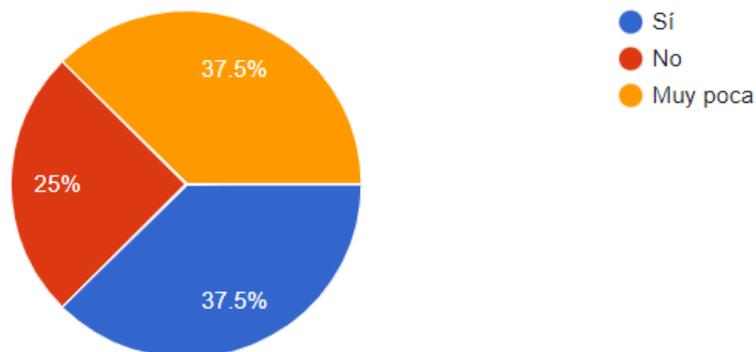
*Figura 5. Resultados de la pregunta ¿Crees que la experiencia es necesaria para ingresar al mercado laboral actual?*

En la figura 5 se puede observar que más del 80% de los encuestados creen que la experiencia es necesaria para acceder al mercado laboral.



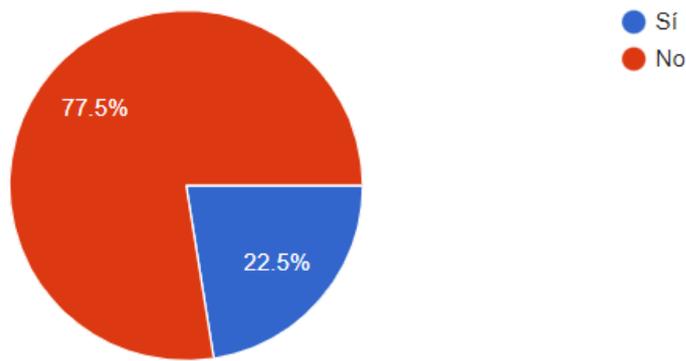
*Figura 6. Resultados de la pregunta ¿Qué consideras más importante para potenciar tu perfil profesional?*

En la figura 6 se puede observar que aproximadamente el 60% de los encuestados considera que las experiencias en producciones audiovisuales son importantes para potenciar un perfil profesional, los encuestados restantes consideran que contar con una buena red de contactos ayudará a potenciar un perfil profesional.



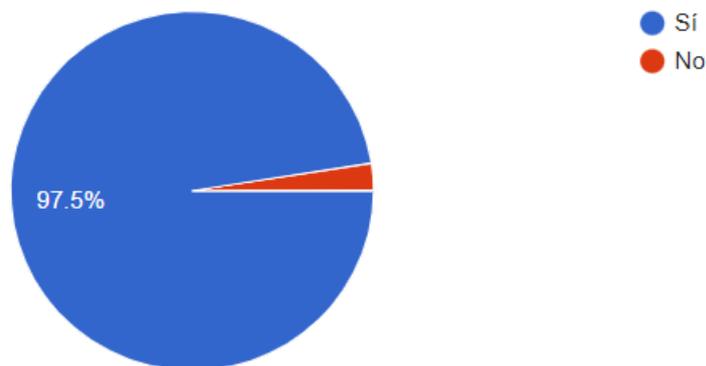
*Figura 7. Resultados de la pregunta Siendo estudiante próximo a egresar ¿Ya cuentas con experiencia laboral?*

En la figura 7 se evidencia que el 37.5% de los encuestados señala que sí cuenta con experiencia laboral, mientras que la cantidad restante considera que su experiencia es muy poca o nula.



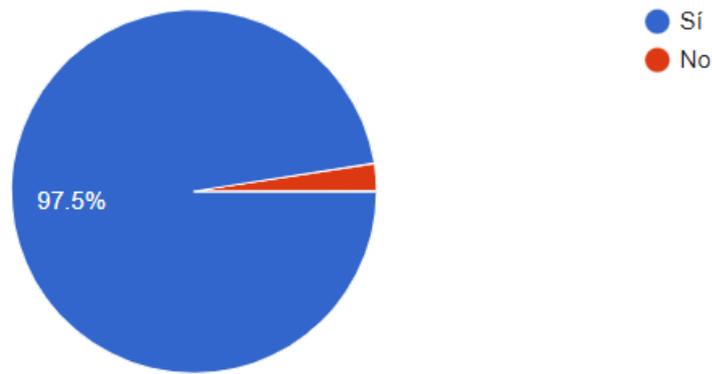
*Figura 8. Resultados de la pregunta ¿Sientes que los proyectos académicos son suficientes para acceder al mercado laboral?*

Como resultado, el 77.5% de los encuestados afirman que los proyectos académicos no son suficientes para acceder al mercado laboral.



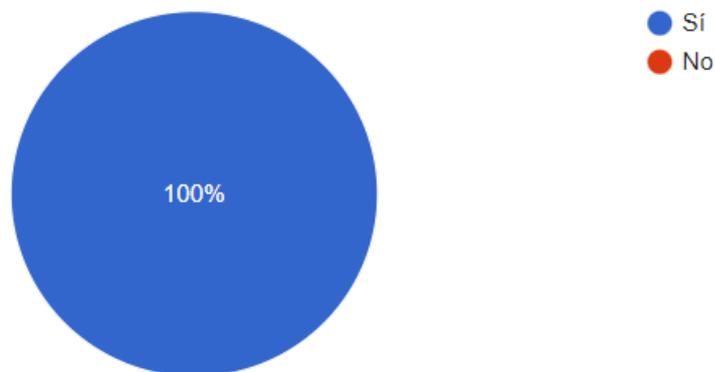
*Figura 9. Resultados de la pregunta ¿Crees que con más proyectos audiovisuales puedas conseguir trabajo rápidamente?*

En la figura 9, el 97.5% de los encuestados creen que con más proyectos audiovisuales lograrán conseguir un trabajo más rápido.



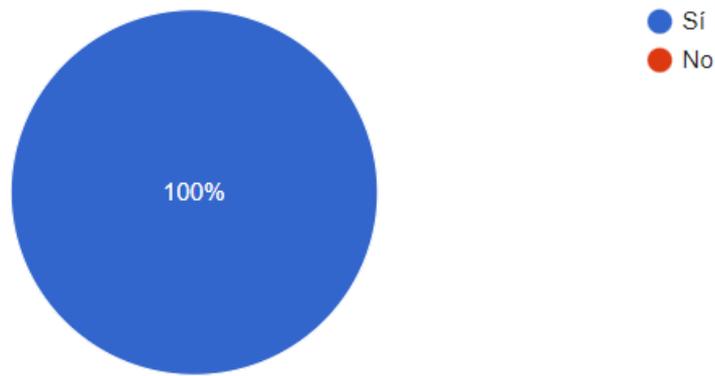
*Figura 10. Resultados de la pregunta ¿Realizar proyectos cinematográficos por tu cuenta, te permite desarrollar tu habilidad creativa y técnica?*

La figura 10 muestra que el 97.5% de los encuestados considera que realizar proyectos cinematográficos por su propia cuenta sí les permite desarrollar su habilidad creativa y técnica.



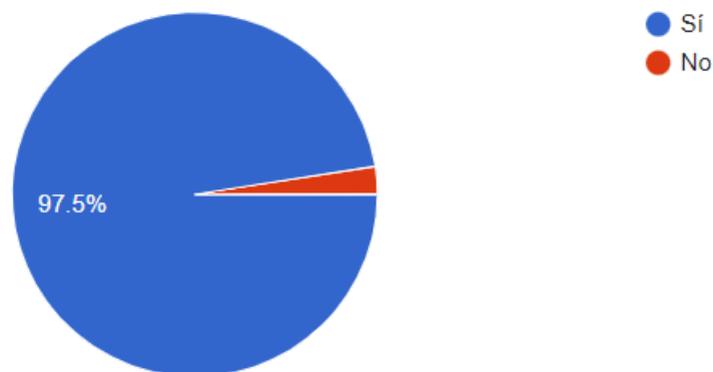
*Figura 11. Resultados de la pregunta ¿Te gustaría realizar proyectos cinematográficos con mayor frecuencia?*

La figura 11 da como resultado que todos los encuestados quisiera realizar proyectos cinematográficos con mayor frecuencia.



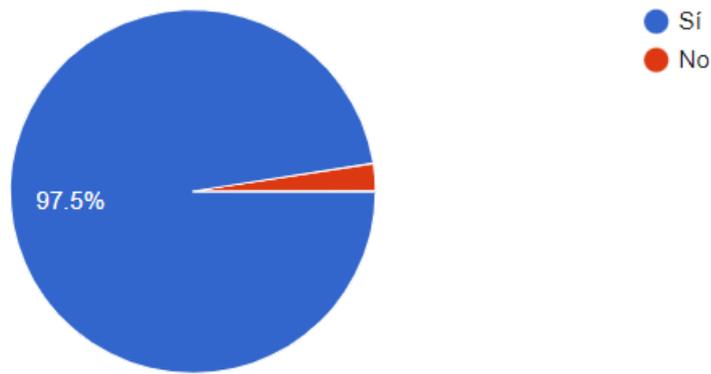
*Figura 12. Resultados de la pregunta ¿Te gustaría participar en una comunidad virtual cinematográfica, donde puedas aprender de manera colaborativa y desarrollar proyectos audiovisuales con otros estudiantes?*

En la figura 12 se puede determinar que todos los encuestados estarían dispuestos a participar de una comunidad virtual cinematográfica donde pueda aprender y desarrollar proyectos de manera colaborativa.



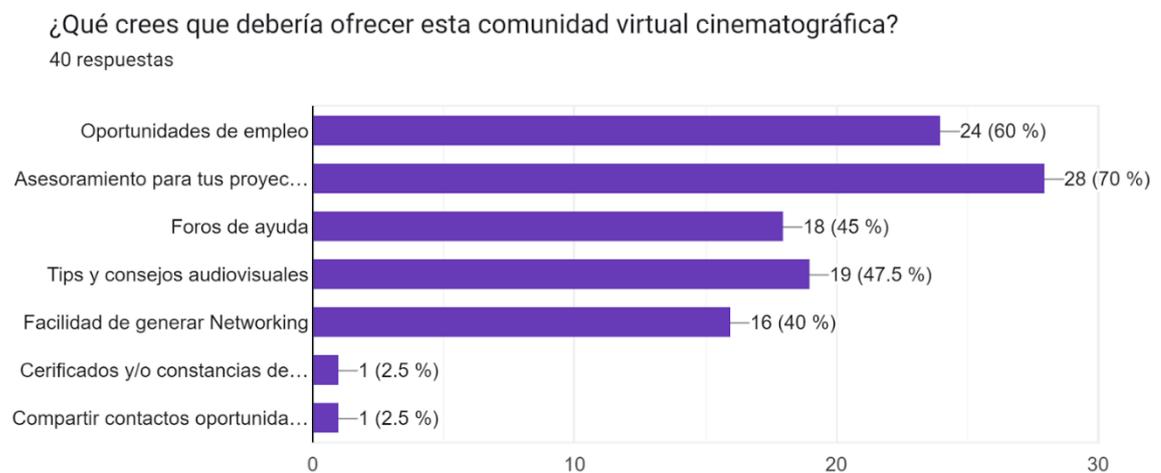
*Figura 13. Resultados de la pregunta ¿Estarías dispuesto a participar en una comunidad virtual cinematográfica que te ayude a desarrollar proyectos para tener más posibilidades de obtener una oportunidad laboral?*

Se concluye que el 97.5% de encuestados sí estaría dispuesto a participar en una comunidad virtual cinematográfica que los ayude a desarrollar proyectos y así tener más posibilidades de obtener una oportunidad laboral.



*Figura 14. Resultados de la pregunta ¿Te gustaría participar de manera colaborativa en proyectos audiovisuales con estudiantes de otros ciclos?*

Como resultado de la figura 14 se puede concluir que el 97.5% de encuestados sí gustaría de participar de manera colaborativa en proyectos audiovisuales con estudiantes de otros ciclos.



*Figura 15. Resultados de la pregunta ¿Qué crees que debería ofrecer esta comunidad virtual cinematográfica?*

La figura 15 pone en evidencia que a un 70% de los encuestados les gustaría que la comunidad virtual cinematográfica les brinde asesoramiento para sus proyectos, seguido de oportunidades de empleo, con un 60%.

## **Propuesta Tentativa**

### **Diseño de una comunidad virtual cinematográfica**

La propuesta plantea una plataforma virtual donde estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia puedan registrarse con un correo y contraseña. Como primera acción se deberá crear un “Perfil cinematográfico” donde podrá elegir su avatar añadiendo los skills, habilidades, gustos y pasiones para que pueda encontrar personas a fin a lo que busca. Además, la particularidad de esta comunidad es que te motiva a desarrollar cierta cantidad de proyectos mensuales, según el nivel en que te encuentres, por ejemplo: realizar fotos, cierto tipo de ediciones, grabar clips de un estilo característico, etc. Con la finalidad que los usuarios puedan reconocer cuál es su área de especialización dentro de todas las ramas del rubro audiovisual.

Dentro de esta Comunidad Virtual se encontrarán diversos apartados como:

- Desarrollo de proyectos conjuntos: Donde los estudiantes podrán agruparse de acuerdo al área cinematográfica que desean para así desarrollar un proyecto cinematográfico conjunto,
- Asesoramiento según área: Encontrarán espacios con docentes expertos de cada área, así como un apartado donde encontrarán asesoramiento para postular a diversos concursos o festivales cinematográficos.
- Tips y consejos: Aquí encontrarán diversos tips y consejos de fotografía, iluminación, edición, etc. Estos serán publicados por docentes o alumnos de los últimos ciclos.
- Desarrollo de ejercicios prácticos: Se podrá encontrar diversos ejercicios según el departamento cinematográfico que esté buscando, esto le ayudará a mejorar los skills de su perfil.



Figura 16. Mockup 1: Comunidad Virtual Cinematográfica



Figura 17. Mockup 2: Comunidad Virtual Cinematográfica



Figura 18. Mockup 3: Comunidad Virtual Cinematográfica

## 4.2. Discusión de Resultados

Para el desarrollo de la investigación, se realizó una encuesta dirigida a los estudiantes del quinto a octavo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia en la institución Toulouse Lautrec, para así identificar las necesidades y requerimientos de ellos y poder implementarlos en la comunidad virtual cinematográfica a fin de facilitar su inserción laboral.

De esta manera, se identificó que gran porcentaje de encuestados reconoce que la experiencia es vital para ingresar al mercado laboral; a razón de ello muchos no creen estar preparados para poder conseguir un trabajo acorde a su línea de estudios. (Véase Figura 1, 3, 4 y 6). Del mismo modo, se pudo precisar que gran parte de ellos considera que los proyectos académicos realizados en los talleres de clases, son insuficientes al momento de crear un portafolio audiovisual que les permita postular a un trabajo. (Véase Figura 7).

Asimismo, se ha identificado que casi el total de estudiantes considera que realizando más proyectos audiovisuales sus posibilidades de conseguir un trabajo en el medio audiovisual aumentarán, además de permitirles desarrollar sus habilidades creativas y a nivel técnico, por lo que les gustaría realizar proyectos cinematográficos con mayor frecuencia. (Véase Figura 8, 9 y 10).

Por último, todos los alumnos que fueron parte de la encuesta sí gustarían de participar en la comunidad virtual cinematográfica, a fin de aprender de manera colaborativa, conectarse con otras personas de medio audiovisual y desarrollar proyectos en conjunto con otros alumnos pertenecientes a otros ciclos de la carrera. (Véase Figura 11 y 13). Las principales herramientas que los alumnos buscan encontrar en la comunidad virtual cinematográfica son asesoramientos para la realización de proyectos audiovisuales, encontrar oportunidades de empleo, obtener tips y consejos de personas con más experiencia en el rubro y la facilidad de generar Networking y hacer crecer su red de contactos. De esta manera

ellos buscan aumentar sus posibilidades de lograr entrar al mundo laboral. (Véase Figura, 12 y 14).

### **4.3. Recomendaciones**

El presente estudio tuvo como objetivo proponer el desarrollo de una comunidad virtual cinematográfica para fomentar la inserción laboral en estudiantes de Comunicación Audiovisual Multimedia de Toulouse Lautrec. Con todos la información recopilada y los datos obtenidos, se recomienda lo mencionado a continuación.

Desarrollar investigaciones sobre el mercado laboral audiovisual, para identificar qué características necesitan los recién egresados para tener más posibilidades al momento de buscar oportunidades laborales. En segundo lugar, impulsar la creatividad de los alumnos pertenecientes a esta carrera a través de interacciones y dinámicas en conjunto, que a su vez sumen a su portafolio profesional.

Para futuras investigaciones, se recomienda analizar una muestra que abarque estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia en diversos centros de estudios, de esta forma conoceremos sus necesidad y requerimientos frente al tema de inserción laboral.

Por último, se considera que la propuesta de la comunidad virtual cinematográfica debería aplicarse en más universidades y centros de estudios, de esta forma también los usuarios podrán generar una mayor red de contactos y un mayor intercambio de conocimientos, además de poder realizar un trabajo colaborativo con una mayor cantidad de alumnos de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia en Lima.



Frederick, D. (2022). Mercado laboral. Enciclopedia Económica

<https://enciclopediaeconomica.com/mercado-laboral>

Huaman, G. y Chavez, H. (2022). *Diseño de un simulador para ayudar a posicionar en el mercado laboral a egresados universitarios de Lima metropolitana*

<https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/212/Trab%20Invest%20-%20GROWSKILLS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Juscamayta, P. y Daga, H. (2020). Mejorar los portafolios y/o video reels para una mejor inserción laboral a los egresados de la carrera de comunicación audiovisual de la escuela Toulouse Lautrec [Tesis de pregrado, Toulouse Lautrec].

<https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/210/Trab%20Invest%20-%20MEJORAR%20LOS%20PORTAFOLIOS%20Y%20O%20VIDEOS%20REELS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Limachi, R. y Poma, G. (2019). *Situación laboral de los profesionales de la carrera de administración de empresas con el pensum 2012, según las especialidades que optaron*. [Trabajo de grado. Universidad mayor de San Andrés].

<https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/21816/TESIS-%20%20SITUACI%C3%93N%20LABORAL%20DE%20LOS%20PROFESIONALES%20DE%20LA%20CARRERA%20DE%20ADMINISTRACI%C3%93N%20DE%20EMPRESAS.pdf?sequence=1>

Loo, E. y Guillen, E. (2021). *Análisis de la dificultad de inserción laboral en los egresados de carreras creativas en Perú* [Tesis de pregrado, Toulouse Lautrec].

[https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/158/Tesis\\_An%C3%A1lisis de la dificultad de inserci%C3%B3n laboral en los egresados de carreras creativas en Per%C3%BA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/158/Tesis_An%C3%A1lisis%20de%20la%20dificultad%20de%20inserci%C3%B3n%20laboral%20en%20los%20egresados%20de%20carreras%20creativas%20en%20Per%C3%BA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- López, P. y Fachelli, S. (2017). *Metodología de la investigación social cuantitativa*.  
Universitat Autònoma de Barcelona.  
[https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua\\_cap2-4a2017.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf)
- Mario, N. (7 de junio de 2017). ‘Networking’: la guinda de un buen currículum o idea de negocio. Insights. <https://www.ie.edu/insights/es/articulos/networking-la-guinda-buen-curriculum-idea-negocio/>
- Mejón, A. et al. (2018). Opiniones y propuestas de los estudiantes de Comunicación Audiovisual sobre los SPOC. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 21(2), 305–324.  
<https://doi.org/10.5944/ried.21.2.19363>
- Ñaupari, V. (2022). *Las problemáticas que obstaculizan la inserción laboral de estudiantes de carreras creativas* [Tesis de pregrado, Toulouse Lautrec].  
<https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/228/Tesis%20-%20Las%20problem%c3%a1ticas%20que%20obstaculizan%20la%20inserci%c3%b3n%20laboral%20de%20estudiantes%20de%20carreras%20creativas%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Otero, J. (2020). *Comunidad Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con las TIC en la Licenciatura en Artes de la Universidad Popular del Cesar* [Trabajo de grado. Universidad Autónoma de Bucaramanga].  
[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/13299/2020\\_Tesis\\_Otero\\_Mu%c3%b1oz\\_Jaael\\_Adriana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/13299/2020_Tesis_Otero_Mu%c3%b1oz_Jaael_Adriana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pachorra, J. (02 de diciembre de 2019). Soy estudiante, ¿por dónde empiezo a construir mi red de contactos?. Welcome to the Jungle.  
<https://www.welcometothejungle.com/es/articles/networking-estudiante-primeros-contactos>

- Pinzón, L. (2021). *Creación de una Comunidad Virtual de Aprendizaje (CVA) colaborativa para el desarrollo profesional de los coordinadores en las instituciones educativas públicas de educación básica y secundaria en el Área Metropolitana de Bucaramanga* [Trabajo de grado. Universidad Pontificia Bolivariana].  
[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9178/276\\_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9178/276_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, Y. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales* [Tesis de grado, Universidad Andina Simón Bolívar]  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Torres, D. (2019). *La inserción laboral de los recién egresados universitarios en el Perú* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14886/TORRES\\_DIEGO\\_INSERTION\\_LABORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14886/TORRES_DIEGO_INSERTION_LABORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tumpay, V. (2018). *La experiencia de trabajo y la oportunidad laboral de los profesionales egresados de la escuela profesional de educación en la especialidad de matemática y lengua y literatura de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, año 2018* [Trabajo de grado. Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34007/tumpay\\_pv.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34007/tumpay_pv.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## Anexos

### ANEXO 1: Consentimiento informado

	<b>Centro de Investigación Toulouse Lautrec</b>
---	---

#### Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, \_\_\_\_\_.

Yo \_\_\_\_\_, identificado con el DNI \_\_\_\_\_, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "IMPORTANCIA DE UNA COMUNIDAD VIRTUAL CINEMATOGRAFICA PARA FOMENTAR LA INSERCIÓN LABORAL EN ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré participe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con \_\_\_\_\_ al correo \_\_\_\_\_ para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

\_\_\_\_\_  
Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Carlos Alberto Mendoza Calisaya	Investigador	
Maria Paula Saavedra Miranda	Investigador	

## ANEXO 2: Formato de validación de expertos

### Formato de Validación de Criterios de Expertos

#### I. Datos Generales

Fecha	09/03/2023
Validador	Jorge Isaac Martínez Vega
Cargo e institución donde labora	Realizador Audiovisual – Universidad de Lima
Instrumento a validar	Encuestas de investigación
Objetivo del instrumento	Analizar la importancia de una comunidad virtual cinematográfica que ayude a facilitar la inserción laboral de los estudiantes de Comunicación Audiovisual de TLS.
Autor(es) del instrumento	Carlos Alberto Mendoza Calisaya María Paula Saavedra Miranda

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		X		Son 14 preguntas, creo que podrían ser un poco más
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>					

#### III. Coeficiente de Validez

$$\frac{29}{30} = 0.97$$

  
 \_\_\_\_\_  
 JORGE ISAAC MARTÍNEZ VEGA

## ANEXO 3: Formato de validación de expertos

### Formato de Validación de Criterios de Expertos

#### I. Datos Generales

Fecha	09/03/2023
Nombre	Gonzalo Gayoso
Cargo e institución donde labora	Docente Toulouse Lautrec Productor Audiovisual - Mantarraya producciones
Instrumento a validar	Encuestas de investigación
Objetivo del instrumento	Analizar la importancia de una comunidad virtual cinematográfica que ayude a facilitar la inserción laboral de los estudiantes de Comunicación Audiovisual de TLS.
Autor(es) del instrumento	Carlos Alberto Mendoza Calisaya María Paula Saavedra Miranda

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			b	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			b	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.		r		
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			b	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			b	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.		r		
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			b	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			b	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			b	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			b	
<b>TOTAL</b>					

#### III. Coeficiente de Validez

28 30
----------

=

0.93
------

<p>Gonzalo Gayoso</p> 
--

## ANEXO 4: Formato de validación de expertos

### Formato de Validación de Criterios de Expertos

#### I. Datos Generales

Fecha	05/03/2023
Validador	Rodrigo Saavedra
Cargo e institución donde labora	Comunicador Audiovisual en el área de Comunicación Interna - Banco Pichincha
Instrumento a validar	Encuestas de investigación
Objetivo del instrumento	Analizar la importancia de una comunidad virtual cinematográfica que ayude a facilitar la inserción laboral de los estudiantes de Comunicación Audiovisual de TLS.
Autor(es) del instrumento	Carlos Alberto Mendoza Calisaya María Paula Saavedra Miranda

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.		X		Evitar confusiones con respecto al grado de cada encuestado (¿podemos comparar a alguien de 5to con uno de 8vo?)
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		X		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		X		Mejorar la inserción a la encuesta y evitar suposiciones
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		X		
<b>TOTAL</b>					

#### III. Coeficiente de Validez

$$\frac{26}{30} = 0.86$$

Rodrigo Saavedra




---

## ANEXO 5: Encuesta de investigación.

# Encuesta de investigación

La presente encuesta está dirigida a jóvenes estudiantes pertenecientes al 5to, 6to, 7to u 8vo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual en Toulouse Lautrec.

1. ¿Qué tan preparado te sientes para ingresar al mercado laboral?

*Marca solo un óvalo.*

- Muy preparado  
 No me siento preparado

2. ¿Crees que tu perfil profesional es atractivo para el mercado laboral?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

3. ¿Qué crees que te falta para obtener una oportunidad laboral?

*Marca solo un óvalo.*

- Experiencia  
 Edad  
 Equipos  
 Creatividad  
 Contactos

4. ¿Crees que la experiencia es necesaria para ingresar al mercado laboral actual?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

5. ¿Qué consideras más importante para potenciar tu perfil profesional?

*Marca solo un óvalo.*

- Experiencia en producciones audiovisuales
- Tener buenas calificaciones
- Contar con una buena red de contactos

6. Siendo estudiante próximo a egresar ¿Ya cuentas con experiencia laboral?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- Muy poca

7. ¿Sientes que los proyectos académicos son suficientes para acceder al mercado laboral?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

8. ¿Crees que con más proyectos audiovisuales puedas conseguir trabajo rápidamente?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

9. ¿Realizar proyectos cinematográficos por tu cuenta, te permite desarrollar tu habilidad creativa y técnica?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

10. ¿Te gustaría realizar proyectos cinematográficos con mayor frecuencia?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

11. ¿Te gustaría participar en una comunidad virtual cinematográfica, donde puedas aprender de manera colaborativa y desarrollar proyectos audiovisuales con otros estudiantes?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

12. Estarías dispuesto a participar en una comunidad virtual cinematográfica que te ayude a desarrollar proyectos para tener más posibilidades de obtener una oportunidad laboral

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

13. ¿Te gustaría participar de manera colaborativa en proyectos audiovisuales con estudiantes de otros ciclos?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

14. ¿Qué crees que debería ofrecer esta comunidad virtual cinematográfica?

*Selecciona todas las opciones que correspondan.*

Oportunidades de empleo

Asesoramiento para tus proyectos

Foros de ayuda

Tips y consejos audiovisuales

Facilidad de generar Networking

Otros: \_\_\_\_\_