

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
“TOULOUSE LAUTREC”



**DISEÑO DE UN MANUAL PARA REALIZAR UN ESTUDIO  
SENSORIAL QUE OPTIMIZA EL DESARROLLO CREATIVO EN  
ESTUDIANTES DE CARRERAS DE ARTE Y DISEÑO DE  
TOULOUSE LAUTREC**

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y  
Diseño Gráfico

**AUTOR:**

**LEONARDO FLAVIO TORRES SOLANO**

(0000-0001-8357-0778)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de  
Interiores

**AUTOR:**

**JIMENA MAITE GARCIA LÉVANO**

(0000-0002-9869-6880)

**Asesor:**

**LENY AMELIA PERCCA TREJO**

(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú

2021

# DISEÑO DE UN MANUAL PARA REALIZAR UN ESTUDIO SENSORIAL QUE OPTIMIZA EL DESARROLLO CREATIVO EN E...

 Envío 37

 Envío 37

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

---

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:452045044

Fecha de entrega

23 abr 2025, 11:52 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 abr 2025, 11:54 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

DISEÑO DE UN MANUAL PARA REALIZAR UN ESTUDIO SENSORIAL QUE OPTIMIZA EL DESARROLL.....docx

Tamaño de archivo

2.1 MB

29 Páginas

6623 Palabras

37.894 Caracteres

# 23% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

---

## Top Sources

- 23%  Internet sources
- 5%  Publications
- 14%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## **Resumen**

El desarrollo creativo en los estudiantes de Toulouse Lautrec en habilidades gráficas o artísticas ha ido decayendo porque el estudio en casa afecta su salud física y mental, pero específicamente esto afecta durante el proceso de estudio, creando de esta manera malos hábitos en su recorrido académico, lo cual da como resultado proyectos de menor calidad, con bajo nivel de innovación y esto repercute en su área laboral y profesional. En ese sentido, este proyecto ejecuta el diseño de un manual sensorial que optimice el desempeño en el estudio sensorial para los estudiantes de diseño y arte, para de esta manera ser un soporte ante la creatividad del usuario, por medio de una guía ilustrada y texturizada que explora los sentidos del tacto, vista, olfato y oído, analizando los tipos de elementos que estimulan positivamente al estudiante y a su vez incluyendo consejos, metodologías y experiencias de alumnos junto a especialistas en el rubro del diseño en especificar la manera de superar problemas actuales a cerca de estudiar en carreras artísticas.

El manual se diseñó bajo la metodología design thinking, teniendo en cuenta para su contenido la recopilación de entrevistas y encuestas sobre experiencias personales para la creación de su contenido. Posteriormente se planteó el objetivo de generar ventas del manual y medir los resultados según las observaciones del usuario, y tras la venta del manual digital y la realización de un curso virtual se determinó que el reto de innovación cumplió con los objetivos principales: estimular la creatividad, transmitir sensaciones con el contenido del manual y crear un engagement con el público objetivo.

Bajo estos resultados se puede determinar que la aplicación del manual sensorial Aglaya resuelve la problemática del usuario, hay un mejor rendimiento creativo en sus propuestas de diseño bajo la aplicación del contenido proporcionado en el manual.

Palabras claves: creatividad, sensorial, diseño, manual, académico

## TABLA DE CONTENIDO

### Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema...	1
2. Justificación...	3
3. Reto de Innovación...	5
4. Sustento teórico...	6
4.1 Estudios previos...	6
4.2 Marco teórico...	9
5. Beneficiarios...	14
6. Propuesta de valor...	15
6.1 Propuesta de valor...	15
6.2 Segmento de clientes...	15
6.3 Canales...	16
6.4 Relación con los clientes...	16
6.5 Actividades clave...	16
6.6 Recursos clave...	16
6.7 Aliados clave...	17
6.8 Fuentes de ingreso...	17
6.9 Presupuesto...	17
7. Resultados...	18
8. Conclusiones...	21
9. Bibliografía...	21
10. Anexos...	25

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Nombre de la tabla*.....1

Tabla 2. *Nombre de la tabla*.....4

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Nombre de la figura*.....1

Figura 2. *Nombre de la figura*.....4

## 1. Contextualización del Problema

Los jóvenes estudiantes de carreras artísticas durante su preparación en la etapa académica atraviesan no solo por un proceso de aprendizaje, sino también por una exploración de su desarrollo creativo. Debido a eso, los niveles de estrés incrementan y ellos intentan lidiar con ello por su cuenta, esto no tiene efecto solo en su comportamiento sino también en el rendimiento. La situación actual en el mundo, debido a la aparición del Covid-19, obligó a todas las personas a tomar medidas de distanciamiento social y de esta manera se inició una etapa de educación remota. Se buscó adaptar el espacio residencial en un lugar de estudio, lo cual en algunas situaciones, no llega a generar la comodidad total y esto supone una afectación en su desarrollo y desenvolvimiento de propuestas. Además, “La educación, además de intelectual, debe ser afectiva y moral, sustentarse en valores” (Páez, Arreaza & Vizcaya, 2008, pág. 37).

En ese momento, la formación es afectada por el distanciamiento social. Parte de la desafección proviene de que el contenido nunca fue diseñado en el marco de un curso de educación a distancia (UNESCO IESALC, 2020). El cambio de modalidad no ha sido positivo en el aprendizaje en casa.

Conforme el tiempo de educación remota incrementa, a su vez lo hace el *burnout*, un estado de colapso físico o mental causado por el exceso de trabajo o estrés. (Medical Hypotheses, 2020). De igual manera esta frustración se refleja en los estudiantes de carreras artísticas, quienes no solo requieren concentración y un buen equipo para desarrollar sus actividades sino también explotar al máximo su creatividad, lo cual puede verse limitado durante una emergencia sanitaria que no les permite acceder a muchos lugares que podrían ser fuente de inspiración y estimulación mental para crear propuestas de diseño.

Tal como afirma González, J. (2014):

Hoy día se cuenta con suficientes datos empíricos que señalan que la salud mental está asociada con la salud orgánica, y la psicopatología con la enfermedad física; y en efecto, la somatización es una forma de trasvase de síntomas neuróticos a síntomas orgánicos. (pág. 19).

De modo parecido el desempeño académico y laboral está relacionado con la salud mental.

De acuerdo con Minedu, en el Perú existen aproximadamente 45 centros de educación superior con carreras dedicadas al arte y diseño, todos estos locales educativos se encuentran cerrados desde el año 2020 hasta la actualidad. Y según una encuesta realizada para este proyecto, los estudiantes de carreras de diseño en su gran mayoría pertenecen a Lima Central Sur, seguido por Lima Norte y Lima Central.

La institución educativa Toulouse Lautrec de igual manera se vio afectada y tuvo que cerrar sus instituciones lo cual lamentablemente causó malestar en jóvenes de las carreras de diseño, afectando su rutina, salud mental y su proveedor de infraestructura para realizar sus actividades creativas.

Universidad Autónoma Metropolitana, (2020):

El miedo y la incertidumbre ante la situación destaca, por un lado, y de otro, sobresale la tristeza, el estrés y la fatiga, lo que se relaciona con el shock postraumático y la fatiga crónica, parte del estado anímico y de salud mental de las personas en momentos de crisis. (pág. 1)

Estos síntomas pueden ser encontrados en los estudiantes debido a distintas situaciones que atraviesan como individuo, sumado con varias problemáticas actuales.

Tal como afirma Senior, P., profesora de psicología en la Universidad EAN, (2020):

Se evidencian algunos rasgos o patrones de ansiedad y depresión, aspectos que, como factores clínicos, están afectando gravemente su



capacidad de aprendizaje, ya que influyen de manera directa en su motivación, satisfacción, el nivel de atención, memoria, resolución de problemas, entre otros. (pág. 2)

Por otro lado, la misma institución analizó algunos cursos de diseño artístico que se basan en trabajos con herramientas técnicas ya que el Ministerio de Educación accedió el Decreto Supremo N° 117-2020-PCM, autorizando la disposición presencial de clases dentro de talleres y laboratorios especializados. De ese modo se realizó una encuesta a los estudiantes preguntándoles si estarían dispuestos a retomar actividades presenciales, lo cual dio como resultado un rechazo hacia la matrícula. Los motivos son debido a que los alumnos y a padres se preocupan por los riesgos relacionados a la salud con la delicada transmisión del el Covid-19.

Se entiende que la creatividad permite al estudiante desarrollar habilidades originales y novedosas, puede ser el potencial que tienen las personas para producir productos de gran valor social. (Cuadros, J. A., Valencia, J. y Valencia, A., 2012).

Es por ello que el objetivo es diseñar un manual para realizar estudio sensorial para estudiantes de carreras de arte y diseño de Toulouse Lautrec. Un manual físico con instrucciones de estudio, el cual estará lleno de contenido sensorial para acompañar al estudiante en su desarrollo creativo. Según Carbajo (2015) “Está diseñada de forma que ayuda a crecer, desarrollar capacidades y permitir la apertura del alumnado al mundo de las sensaciones y emociones.” (pág. 3).

Un espacio libre de inconvenientes y distracciones para potenciar su etapa creativa. Finalmente se puede decir que en la experiencia sensorial, se encuentra la satisfacción, el placer y el descanso, de respetar la motivación y el ritmo de la persona. En una dimensión interior y personal, nos ayuda al reencuentro de las sensaciones más intensas y a expresar emociones contenidas, será ideal para optimizar el desarrollo creativo en los estudiantes carreras creativas de Toulouse Lautrec.

## **2. Justificación**

La investigación tiene como finalidad mejorar el entorno de los estudiantes para que puedan realizar sus actividades de manera más productiva y optimizar su desarrollo creativo. De esta manera se aportará en darles el espacio indicado para que puedan realizar sus labores académicas manuales y digitales.

### **2.1. Justificación social**

Actualmente, los jóvenes estudiantes diseñadores de la generación millennial se caracterizan por llevar el emprendimiento en sus estudios y pretenden identificarse por tener una mentalidad innovadora, además intentan conformarse sin resultados eficientes al estudio y elaboración de modelos en sus propias viviendas o lugares de residencia.

Mediante el diseño de este manual sensorial, se busca beneficiar al público estudiantil de habilidades artísticas y gráficas, y de esta manera estimular los sentidos, lo cual los ayudará a tener satisfactorios resultados en los proyectos que realicen, para afrontar con éxito el futuro laboral con propuestas creativas e innovadoras.

### **2.2. Justificación práctica**

Se ha observado que la mayoría de alumnos cuentan con búsquedas en dispositivos móviles y ordenadores, a través de tutoriales en la red para organizar sus estudios. Por esa razón se realizará un manual que dará experiencias sensoriales para poder mejorar el espacio de desarrollo con la ergonomía inmobiliaria y diversos ambientes adecuados, los estudiantes de arte y diseño van a poder desarrollar sus actividades con el confort adecuado, aumentar su concentración, su salud mental y emocional. Generando que cada uno de ellos puedan sentirse cómodos teniendo un espacio apropiado y productivo.

### **2.3. Utilidad metodológica**

El proyecto tiene como base teórica la metodología Design Thinking, la cual le permite al diseñador realizar un proceso interactivo para desarrollar soluciones a problemas,

identificar las necesidades reales y encontrar un segmento de personas determinadas. De esta manera investigaremos, junto a una encuesta online, entrevistas y diarios de estudio, el patrón de comportamiento como actividades diarias, costumbres y pensamientos del usuario así también como sus gustos y necesidades con respecto al tema que ellos afrontan en el momento y de esta manera idear un plan de estudios sensorial.

Además se aplicará el método inductivo-deductivo, la inducción es una investigación que inicia de lo particular para concluir en lo general, para esta investigación es importante ya que usará casos singulares para llegar con base teórica a conclusiones generales. El marco teórico de la deducción va de lo general a lo individual, va a propuestas menos generales. Ambos métodos se integran y se apoyan en los estudios aplicados al proceso creativo de estudiantes de carrera de arte y diseño de los estudiantes de Toulouse Lautrec.

### **3. Reto de innovación**

Diseñar un manual para realizar un estudio sensorial que optimice el desarrollo creativo en estudiantes de carreras de arte y diseño de Toulouse Lautrec.

#### **3.1. Preguntas**

Pregunta general

¿Cómo optimizar el desarrollo creativo de estudiantes de carreras de arte y diseño?

Preguntas específicas

- ¿Qué pautas necesita seguir un estudiante de arte y diseño para optimizar su desarrollo creativo?
- ¿Qué elementos sensoriales se pueden implementar en el manual sensorial?
- ¿Qué tan efectivo sería el uso de un manual sensorial para los estudiantes de carreras artísticas?

### **3.2. Objetivos**

Objetivo general:

Diseñar un manual sensorial para optimizar el desarrollo creativo en los estudiantes de las carreras de diseño del instituto Toulouse Lautrec.

Objetivos específicos

- Validar que el diseño del manual sensorial va a optimizar el desarrollo creativo en los estudiantes.
- Investigar qué áreas sensoriales pueden optimizar el desarrollo creativo.
- Determinar los materiales que mejorarán los resultados en la estimulación de la creatividad de los estudiantes.

## **4. Sustento Teórico**

### **4.1. Estudios previos**

Montserrat, C. (2018) *Arte sensorial: un acercamiento a la obra de arte por medio de los sentidos*, tesis para optar por el título de Carrera en Artes Visuales. Universidad Católica, Ecuador.

La investigación propone generar alternativas para que el espectador pueda relacionarse con la obra de arte desde perspectivas no convencionales, se centrará en conocer y proponer una definición alrededor del término arte sensorial. De esa forma, reflexiona sobre la prioridad del sentido de la vista, comenzando de una inclusión desde los sentidos donde la estimulación artística puede ser uno de los puentes que une al público con la obra de arte desde varias posibilidades.

Para obtener los resultados recreó un proceso metodológico mediante ejercicios introspectivos para armar obras de arte mediante otros sentidos, además de la vista. La utilización de otros sentidos existe y ha aparecido en el arte contemporáneo. Esto último puede deberse a que el arte siempre está en constante transformación, aportando e involucrándose en las diferentes etapas de la historia, por lo que inclusive el concepto

de arte, continúa en una constante búsqueda de significados, tanto desde la individualidad como desde lo académico.

La utilidad de esta tesis para la investigación es que desarrolla constantemente los sentidos receptores de los artistas, la sensorialidad se puede trabajar desde diferentes enfoques y campos de estudios, tales como la cultura de la imagen y el oculoctrismo, conjunto de prácticas en el color, las formas y el movimiento que exalta la vista. Actualmente tiene prioridad por lo visual en el mundo del arte aunque existen otras formas de abordarlo.

Morales, E. (2015). *Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica*, para obtener el título de Doctorado en Artes Visuales. Universidad Politécnica de Valencia, España.

El objetivo consiste en sustentar la experiencia perceptual del diseño sensitivo, desde las nociones teórica y pragmática. Para ello se describe el diseño sensorial, como generador de hábitos significativos a partir de la participación del sistema sensorial integral del individuo. Luego especificar aquellas características de los procesos perceptuales y particularmente aquellas propias de la percepción táctil y háptica. Analizando las cualidades de lo diseñado y las condiciones internas de la persona afectan la clase de experiencia y las concepciones creadas, forjando diversos valores, aspectos a apreciar en todo proceso de diseño.

Los resultados de la investigación concluye en brindar posibles líneas de investigación para abordar otros aspectos y realizar estudios con otras perspectivas que coadyuven al conocimiento y alcances del diseño sensorial. Cada vez se está más lejos del contacto físico con otros seres, y en los objetos de diseño, susceptibles de comunicar emociones, se han descuidado las cualidades sensoriales y consideraciones psicológicas de los materiales con que están hechos.

La utilidad de la tesis es la aproximación al concepto de diseño sensorial, donde se distingue al diseñador como generador de experiencias significativas por medio de la interacción objeto-usuario considerando que el sistema sensorial del usuario contribuye

en el crecimiento cognitivo, comunicativo, emocional e imaginativo. Los diseños aportan significados y conforman el universo estético cotidiano en convivencia.

Padilla, L. (2017). *Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad, aprendizaje creativo. Educación inicial*, para obtener el título de Grado de Magíster en Diseño Curricular.

Esta investigación tiene como objetivo diseñar e implementar una guía de actividades para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje interactivo de los estudiantes de Educación Inicial. Además diseñar talleres que favorezcan el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje creativo. Y por último poder demostrar el nivel de creatividad que han desarrollado los estudiantes con el empleo de la guía por parte de los docentes en las actividades del desarrollo de la creatividad.

Con los resultados de la investigación se puede concluir que tanto los niños como niñas su mundo gira alrededor del juego es por ello que es importante que las maestras puedan aprovechar esa metodología para que así puedan adquirir con mayor felicidad los conocimientos. También se comprobó que los antiguos métodos de enseñanza de memorizar ya no son eficaces para el conocimiento y aprendizaje, en la actualidad la escuela pone en práctica la utilización de actividades lúdicas para interiorizar los conocimientos, pues mediante los juegos el aprendizaje se hace más flexible y los niños evidencian su creatividad generando su propio conocimiento. Finalmente es importante que las maestras tengan el compromiso de usar de una forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades lúdicas.

La utilidad de la tesis es poder adquirir conocimiento acerca de otro tipo de forma en como poder estimular la creatividad y de esta manera poder usarla o probarla en el proyecto de manual sensorial.

Virula, F. (2014). *Diseño Gráfico Editorial de la Guía del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente*, para obtener el título de licenciada en Diseño Gráfico con énfasis editorial didáctico interactivo. Universidad de San Carlos, Guatemala.

Su objetivo es contribuir con el Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente mediante una propuesta gráfica editorial (guía) para eficientar los procesos académicos, financieros y administrativos.

Con los resultados obtenidos de la investigación concluyeron que la guía o manual de ayuda no debe quedarse en lo convencional, ni en lo usual ya que este contribuirá a la toma de decisiones, promoverá el desarrollo creativo y propiciará un orden en sus componentes, de manera que la información estará concentrada en un solo documento guía.

Una vez se cuente con la Guía el problema disminuirá significativamente, ya que contribuirá a la toma de decisiones, promoverá el crecimiento del usuario y propiciará un orden en sus componentes, al momento de realizar cualquier tipo de proyecto.

## **4.2. Marco teórico**

### **Manual sensorial**

Según lo define Deinery, C. (2017):

El manual sensorial es un tipo de orientación que está pensado principalmente para niños, pues a través de distintos materiales se estimulan los sentidos, de esta manera es más fácil que el niño aprende y compare las texturas, objetos, papeles y otros elementos junto los siguientes conceptos como: suave, áspero, duro, esponjoso, sedoso entre otros. (pág.41).

En general, podemos asegurar que los objetivos que el autor se haya propuesto con el diseño del manual sensorial son los que determinarán a integrar todos nuestros sentidos al momento de leer.

#### **4.2.1. Características de un manual sensorial**

Se denomina manual a toda guía de instrucciones por formatos de libros, folletos o más que sirve para el uso de un dispositivo, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo. "Ejerce la creatividad para inventar los juegos y las aventuras que las diferentes formas presentan en el libro" (Lorena, C. y Rocío, Y., 2020, pág. 16). Permiten comprender mejor el funcionamiento, o acceder, de manera ordenada y concisa, al conocimiento de algún tema. Estimula el desarrollo sensorial, promueve el desarrollo de la psicomotricidad fina, perfecciona los movimientos de las manos y los dedos, aumenta la coordinación ojo-mano, ejercita la memoria y facilita el entendimiento de conceptos didácticos.

#### **4.2.2. Tipos de manual sensorial**

##### **4.2.2.1. Quiet Book**

Se conoce como libro especialmente elaborado de tela que contiene actividades manipulativas y multisensoriales hacia los infantes, usualmente sin texto.

Libros Sensoriales, método Montessori, (2016):

Los niños aprenden actividades cotidianas como; abotonarse sus abrigos, atarse los cordones de los zapatos, abrir, cerrar pinzas, texturas, colores, aplastar, etc., para una edad de 11 meses a 6 años ya que desarrolla conceptos de lógica, lenguaje y conocimiento del medio, esta educación se imparte desde temprana edad porque la enseñanza será significativa funcional. (pág.1).



Promueve el aprendizaje, utilizando varias actividades que proporcionan múltiples sensaciones y diversas experiencias en los niños, a través del contacto directo con materiales como fieltro, telas de colores, cuentas de madera, botones, cintas, entre otros.

#### **4.2.2.2. Libro Objeto**

Que aparte de la experiencia intelectual de lectura busca una interacción con el lector que acude a sensaciones y emociones. Se manifiestan las sensaciones, proyectos, o simplemente puede ser un cuaderno de notas donde hacen bocetos, dibujos, apuntes con cualquiera de las técnicas artísticas. “Representan el lugar donde el alumno de 18 a 22 años dibuja, hace sus apuntes para posteriormente ejecutar una obra, que le sirve para desarrollar una disciplina de trabajo diaria y para coger soltura” (Bellas Artes, 2010 pág 1). Este tipo de libro, no solamente se trata de un simple cuaderno de apuntes, el artista y diseñador puede plasmar sus ideas como soporte definitivo. Contiene varias funciones, permite el collage, cortar, pegar, superponer, coser, añadir o quitar con cualquier procedimiento, es decir es un medio de expresión libre que puede representar la obra o el trabajo final.

#### **4.2.3. Diagramaciones de un manual sensorial**

Utilizan el formato físico como portador de sentidos. De esa forma poder manipular, girar, tocar, estrujar. “Para desgranar una graduación que deje patente que es más importante y más secundario, se necesitan elementos como: el texto (tipografía), la imagen (fotografía, ilustración, etc.) y el campo visual (formato de la página)”. (Alcázar, N., 2014, pág.20). Para que el resultado sea armónico y coordinado. Es esencial realizar pruebas con diversos tipos de papel, formatos, con distintas encuadernaciones, troquelados, secuencias de hojas, con distintos materiales, colores y texturas. Y que no es preferible olvidar la secuencia de las páginas, así el lector debe percibir lo que se pretende promover.

Se considera incluir estos principios básicos del diseño editorial que deben considerarse para una maquetación profesional:

- Doble página evita problemas de espacio para la encuadernación y además otorga unidad visual a la publicación.
- Retículas y márgenes consiste en definir el tamaño de los márgenes y el espacio resultante para la caja de texto.
- Cuadrícula o rejilla base simula los renglones de un cuaderno y sobre cada línea se asientan los tipos.
- Última línea base, todas las páginas deben “cerrar” en la última línea base de la cuadrícula es decir, deben tener la misma caja tipográfica.
- Viudas y huérfanas se arregla con la separación de palabras, la gestión del tracking de los párrafos o el uso de la justificación vertical de la caja de texto.

#### **4.2.4. Materiales para realizar un manual**

- Cartón de encuadernación para la tapa 20 x 20 cm.
- Papel ahuesado o marfil.
- Cinta de Lino.
- Hilo, debe ser resistente pero a la vez suave para que no corte ni rasgue el papel.
- Taratana de lino blanco para cubrir las cintas y las signaturas para después de terminar la costura.

##### **4.2.4.1. Materiales de un manual sensorial**

- Texturas.
- Aromas.
- Sonidos.

##### **4.2.4.2. Elementos de estimulación sensorial**

Para Etchepareborda (2011):

Promover la estimulación se debe considerar el material adecuado como un medio o una conexión para poder unirse con el entorno que lo rodea. Proveer situaciones, espacios, objetos, ayudando en el proceso de la comunicación. Los elementos que intervienen dentro de la estimulación multisensorial son: Canal funcional: reconocimiento visual, auditivo y somatoestésico. Estímulo señal: proporcionado en cantidad y calidad. Percepción. Integración multisensorial. Respuesta funcional motora, oral o cognitiva. Monitorización pos funcional. Elaboración de estrategia o de respuesta. Comparación contra modelo (pág.197).

Se implementarán elementos sensoriales físicos y tangibles dentro del manual, los cuales ayudarán a optimizar el desarrollo creativo de los estudiantes, tales como:

- Elementos Pop up
- Códigos QR que dirige a música estimulante y un simulación de ambiente
- Papeles texturados
- Papel artesanal con olores
- Rasca y huele

#### **4.2.5. Empaque y embalaje de productos editoriales**

Cuando se hace referencia a empaque o packaging se habla de la expresión de marca por excelencia, especialmente en productos de consumo masivo. Este debe expresar intencionalmente, la comunicación que la empresa o el producto desea transmitir, con base en lo que la marca representa. Esto puede ser naturalidad, estatus, alegría, seriedad o distintos conceptos que se construyan en las estrategias de marca.

El empaque y embalaje es tan importante ya que hacemos referencia a la experiencia del usuario o consumidor, con esto nos referimos a que es indispensable que en el desarrollo y diseño del packaging, se tenga en cuenta al consumidor final, por lo tanto se debe hacer un gran esfuerzo por comprender cómo se podría generar la mejor experiencia de consumo posible.

Algunos elementos que cumplen con esta misión son: asas, manijas, cierres, tapas, integridad de los componentes hasta que se termina el producto, sensación táctil, olor de los materiales, tamaño, texturas, y demás que intervengan en la experiencia de uso.

#### **4.2.6. Sensorial**

##### **4.2.6.1. Sistema sensorial**

El “sistema sensorial” hace referencia a los procesos del cerebro que incorporan la información recibida por medio de los cinco sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto), la organizan y responden a ella.

Tal como definen Quimis Pincay & Valencia Reyes, (2009):

Una estimulación sensorial es la apertura de los sentidos, que nos comunica la sensación de estar más vivos. Los colores son más intensos, los olores más sutiles y los alimentos tienen otro sabor y una textura más definida. La vida en general toma otro significado, porque los sentidos pasan a un primer plano, favoreciendo el vivir más intensamente. Una estimulación sensorial provoca un estado de receptividad sensitiva que repercute en una mayor atención, la que a su vez es como la mecha que enciende la consciencia. (pág. 21).

Bajo estos conceptos podemos determinar que la estimulación sensorial aplicada en el diseño de un coworking generará una mejor receptividad por parte de los estudiantes, y de esta manera obtendrán mejores resultados en sus propuestas conceptuales y en su desarrollo creativo.

##### **4.2.6.2. Objetivos de la estimulación sensorial**

Se convierte en la manera de intervención adecuada y apto para favorecer y potenciar el desarrollo de las personas, y será especialmente importante y decisivo al hacer referencia a las personas con pluridiscapacidad. Su finalidad es poder ayudar a la

persona en comprender un desarrollo armonioso desde la integración de todos los aspectos, sensaciones e informaciones que provienen de su cuerpo y de su entorno (Bonany, T., 2019, pág.3). Se tiene como objetivo trabajar la percepción, la parte sensorial y las sensaciones con el fin de lograr una estimulación multisensorial. Dentro del trabajo de estimulación sensorial se trazan los objetivos:

- Optimizar el desarrollo creativo de los estudiantes.
- Mejorar y agilizar el proceso de estudio creativo.
- Promover el desarrollo, interacción y comunicación de ideas a través de la exploración sensorial.

#### **4.2.7. Importancia de un manual sensorial**

La importancia de que el usuario adquiera el manual sensorial, se debe a que esto impulsará su desarrollo creativo, además de que pueda resolver problemas en el trayecto del diseño como los bloqueos creativos o estrés durante el proceso creativo. Es un apoyo para el proceso creativo y una fuente sensorial para estimular e inspirar su creatividad.

### **5. Beneficiarios**

Las personas beneficiadas con el diseño de un manual sensorial son los estudiantes que, diariamente en su rutina creativa se enfrentan ante un proceso que requiere de mantener todos los sentidos en alerta para poder crear propuestas de diseño originales e innovadoras con soluciones factibles para ello atraviesan por bloqueos creativos o frustraciones hasta llegar a su objetivo.

El estudiante inicia el proceso creativo en su mente, con pequeñas ideas que va complementando con una investigación mayormente visual de referencias a lo que quiere desarrollar, después empieza a plasmar su diseño de manera análoga o digital.

Es ahí que tras encontrarse con dudas o retos por resolver, surgen bloqueos creativos que retrasan el proceso y causan frustraciones.

Allí es donde interviene la aplicación del Manual Sensorial. El estudiante hará uso del manual, leyéndolo, tocándolo, olfateando, vinculándose a las canciones brindadas por el manual; para estimular su creatividad y seguir los consejos o metodologías para encontrar la solución adecuada a la etapa en la que se encuentra.

Tras el uso del manual, la entrega de sus proyectos tendrán mejores resultados en cuanto a potencial creativo y lograrán un desarrollo más óptimo.

Este beneficio aplica para todos los estudiantes de las carreras de arte y diseño pertenecientes a la Escuela Toulouse Lautrec.

## **6. Propuesta de Valor**

### **6.1. Propuesta de valor**

El Manual Sensorial Aglaya destaca entre otros proyectos similares en el mercado debido a que ha sido diseñado por creativos, para creativos. Contiene una amplia biblioteca sensorial que ayuda a enfrentar el proceso de diseño y obtener grandes resultados.

### **6.2. Segmento de clientes**

Como prioridad en la segmentación tenemos a los estudiantes de la institución Educativa Toulouse Lautrec, posteriormente a los diseñadores freelances y artistas independientes los cuales comparten las mismas necesidades, actitudes y comportamiento. Por otro lado, se incluyó a las instituciones educativas con carreras artísticas y empresas enfocadas al rubro creativo.

### **6.3. Canales**

En estos tiempos las redes sociales se convirtieron en una gran ayuda y apoyo para las personas que buscan inspiración o motivación, por eso se comunicará por Instagram por

la mayoría de jóvenes estudiantes que navegan allí y Facebook para formar una comunidad que se interesa en diversas formas de crear por medios sensitivos. También Aglaya estará presente en Spotify para reforzar la parte de estimular la audición e interactuar con los gustos y preferencias del usuario. Esto también se da en aplicaciones de mensajería como Whatsapp Messenger y por correo electrónico que será para enviar mensajes y comunicados sobre nuestra creación de diseño sensorial.

#### **6.4. Relación con los clientes**

Para mantener a nuestro público con nosotros será necesario considerar las plataformas de comunicación en línea con publicaciones interesantes sobre métodos de estudio sensorial en la creatividad. Aparte nos mantendremos con ofertas adecuadas junto con promociones con otros artículos artísticos.

#### **6.5. Actividades clave**

En estas acciones iniciar con la elaboración del manual sensorial en los materiales y el contenido requerido al igual que el orden de diagramación. Así estar activos al hacer publicidad en las redes sociales del manual y la entrega por delivery por la compra del producto.

#### **6.6. Recursos clave**

Se requiere personal que se dedique al diseño gráfico y editorial incluido editores para la producción de contenido nuevo de la guía sensorial, por otro, los elementos que producen sensaciones en el desarrollo creativo, así contar con la inversión final a la cantidad de dinero que es necesario invertir.

#### **6.7. Aliados clave**

Es necesario contar con algunos servicios en las ferias de libros, ya que gran cantidad del público objetivo recurre a esos lugares con intenciones de buscar inspiración para

crear. También con las tiendas especializadas del sector de útiles escolares para la venta del producto diseñado también editoriales y creadores de contenido educativo para la publicidad.

### **6.8. Fuentes de ingresos**

La fuente principal de ingreso se dará a través de la venta del manual físico, seguido por la versión virtual como variante. Adicionalmente se brindará un servicio de capacitaciones básicas de programas de diseño y alineados a las carreras creativas de una duración de una hora y media por medio de la plataforma virtual Zoom.

### **6.9. Presupuestos**

Los planes de presupuestos y proyecciones serán realizados y evaluados por un contador. Se considera dentro del presupuesto una inversión inicial con materiales, mobiliario y elementos para el funcionamiento del negocio.

Dentro de los costos fijos se encuentra el alquiler de locales, se considerarán dos: una oficina y un taller/almacén que servirá como la base de logística y distribución del material físico. Como personal para la empresa se consideran 5 personas fijas: gerente comercial, gerente de diseño, gerente de ventas, distribuidor y community manager.

Como costos variables está: la producción del manual sensorial físico, la cual dependerá de la demanda mensual, el presupuesto para marketing y publicidad, pago por honorarios a los profesores para los talleres, y el pago por servicios básicos de los locales. (Anexo 1)

## **7. Resultados**

Luego de una exploración de campo, se percibió que muchos de los estudiantes en el área de diseño y arte no contaban con un gran desarrollo creativo para sus proyectos en curso afectando su futuro laboral, de esa manera se propuso en diseñar un manual



sensorial que les permitió potenciar su creatividad con el resultado de presentar trabajos innovadores demostrando su destreza hacia el público.

Para llegar a este resultado, se contactó al usuario a través de facebook e instagram. Por un lado se inició la venta de un taller del programa Sketchup, el cual tuvo una acogida de cuarenta y seis interesados y siete participantes concretados. La clase se desarrolló el domingo 22 de agosto de 2021 con duración de una hora y treinta minutos, y al finalizar se pidió como requisito para enviar la grabación completar un formulario, de esta manera se obtuvo como feedback de los participantes.

Por otro lado se realizó la venta del manual sensorial Aglaya en versión digital, de igual forma se contactó al usuario por redes sociales solicitando sus datos, los cuales fueron colocados en una planilla para llevar la cuenta de los compradores. El manual fue enviado vía correo electrónico con un mensaje personalizado con su nombre, este mensaje contenía un botón que los dirigía hacia el producto.

Dos días después se contactó al usuario para solicitar un informe de su experiencia. En resumen se pudo concluir que:

El manual sensorial Aglaya contribuyó al desarrollo creativo del usuario mediante contenido audiovisual y textos explicativos. Según los comentarios de 4 usuarios, la aplicación de los métodos de estudio logró agilizar el proceso de sus propuestas de diseño, y las imágenes contribuyeron a modo de inspiración, referencias y exploración de los sentidos. También acotaron que las listas musicales eran muy acertadas para la ambientación que buscaban para sentirse más productivos.

**Trabajo de Campo:** En los resultados obtenidos en los estudiantes de Toulouse Lautrec se verificó que no tenían mucho conocimiento sobre el formato de manuales y su aplicación para aprendizaje ya que no recurrían constantemente a este tipo de elementos, su conocimiento era sobre libros pop up y muestrarios temáticos a la venta de papelerías, pero se determinó que es inadecuado para su desarrollo creativo, ya que no contiene más allá de técnicas de papel hechas o materiales conocidos y ellos

desconocen un poco el tema de un proceso creativo, a diferencia del manual propuesto, el cual abarca las etapas con las que tiene que lidiar un usuario bajo el proceso creativo.

### **La guía que necesitan seguir para mejorar su desarrollo creativo.**

Se incluyen metodologías de estudio, tips para la presentación de proyectos y consejos de cómo afrontar el estrés y bloques creativos realizados por especialistas así como estudiantes con instrucciones para que el usuario pueda seguir con sus trabajos académicos de diseño.

### **Elementos sensoriales que optimicen la creatividad del estudiante.**

Se propusieron materiales visuales como los diferentes tipos de ilusiones ópticas que hacen imaginar y pensar variedad de formas. Por la parte del tacto analizamos los elementos suavizantes, peludos, rasposos, aguados, esponjosos y duros que lleva a grandes experiencias memorables. En el olfato los aceites esenciales por ejemplo: el eucalipto, hierbabuena y albahaca estimulan o energizan una mayor sensación de concentración, la planta lavanda posee características calmantes y cualidades relajantes, la esencia del sándalo y el casia tienen notas profundas en tonos bajos en ocasiones dulces para acomodarse en áreas pequeñas, el té contiene sustancias capaces de elevar los niveles de atención al cuerpo, el chocolate es un estímulo de relajación y el café optimiza la capacidad de análisis de resolución de problemas. El sentido de la audición cuenta variedad de sonidos suaves como el pop y soundtracks y canciones activas, rap y remixes esto cambia según la emoción del estudiante de diseño. (Anexo 2)

### **La utilidad efectiva del manual sensorial para estudiantes en las áreas artísticas.**

El alumno siente aglomeramientos en momentos de estudio o trabajo provocando confusión al comenzar a crear, casi nunca usa todos sus sentidos solo la vista y el tacto, esta forma de creatividad sensorial ha sido efectiva hace algunos tiempos, gracias a las sensaciones de estimulación, el cerebro se activa dando buenos reflejos que aumenten el conocimiento.

## 8. Conclusiones

Tras un análisis de los resultados, se afirma que el reto se pudo cumplir. Se obtuvo una data muy importante de las 12 personas entrevistadas, se tomaron datos relevantes que nos ayudaron a determinar puntos de mejora del producto. Por otro lado se pudo realizar una venta de 11 manuales digitales durante la semana de validación, en donde se pudo recibir feedback que permitió hacer actualizaciones del producto. Además, también se vendieron 6 manuales fuera de la semana de confirmación.

- El proyecto plasmado optimiza el desarrollo creativo de los estudiantes de carreras de arte y diseño.
- Las áreas sensoriales tratadas cumplieron con el objetivo de estimular y desarrollar la creatividad.
- La estructura del diseño del manual, la implementación de los materiales y recursos digitales mejoraron los resultados en la estimulación de la creatividad de los estudiantes.

Estos resultados positivos, se deben a que hubo una amplia investigación en base a artículos científicos y recopilación de entrevistas y experiencias, las cuales determinaron el contenido óptimo del manual para lograr cumplir el reto al 100% y contribuir con el desarrollo creativo de los estudiantes de arte y diseño.

## 9. Bibliografía

Bonany, T. (2019). *La estimulación sensorial como elemento fundamental de inclusión. Acción motriz*, 23, 50-53. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7112435>

Cuadros, J. A., Valencia, J. y Valencia, A. (2012). *Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos*. *Educación y Desarrollo Social*, 6(2), 138-153. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386290>

Carbajo, C. (2015). *La sala de estimulación multisensorial*. *Tabanque Revista Pedagógica*, 27, 155-172. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5084331>

Deinery, C. (2017). *Elaboración de un libro sensorial de números del 0 al 10 para reconocer la cantidad y la representación gráfica de los números en los niños y niñas de 4 y 5 años del pre kínder "A" de la Unidad Educativa Montebello Academy* (Tesis de titulación, Instituto Tecnológico Superior Japón, Ecuador). Recuperado de <http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/1550>

Editorial IC. (2014). *Definición y diseño de productos editoriales*. Málaga: Innovación y Cualificación S. L. dirección de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Z1YpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Maquetaci%C3%B3n+editorial&ots=O49raV4\\_fe&sig=TwxiXk8w6yImSPK32wUyGyA2i4o#v=onepage&q=Maquetaci%C3%B3n%20editorial&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Z1YpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Maquetaci%C3%B3n+editorial&ots=O49raV4_fe&sig=TwxiXk8w6yImSPK32wUyGyA2i4o#v=onepage&q=Maquetaci%C3%B3n%20editorial&f=false)

Etchepareborda, C. (2011). Estimulación multisensorial. [https://www.researchgate.net/publication/331117254\\_Estimulacion\\_multisensorial](https://www.researchgate.net/publication/331117254_Estimulacion_multisensorial)

Fernández Poncela, A. (2020). 2020: Estudiantes, emociones, salud mental y pandemia. *Universidad Autónoma Metropolitana*, 4(1), 23-29. Recuperad-o de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7955>

González, J. (2014). Salud mental y resiliencia en estudiantes de arte. (Tesis doctoral, Universidad de los Andes, Venezuela). Recuperado de <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/handle/654321/3720>

Lorena, C., y Rocío, Y. (2020). La lectura, ¡Mi Primera Aventura! Libros literarios sensoriales para la primera infancia (Tesis de licenciatura, Institución Universitaria Politécnica Grancolombiano, Colombia). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10823/2653>

Libros Sensoriales, método Montessori (2016) .Recuperado de <http://revista.sudamericano.edu.ec/index.php/convergence/article/view/33/16>

López Alonso, F. y Hernández Muñoz, S. (2010). El libro objeto como recurso didáctico. El libro objeto y de artista como recurso didáctico en la docencia en el grado de Bellas Artes. Asignaturas de diseño y grabado. (Tesis de titulación, Universidad de Zaragoza, España). Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jalRDERNzZEJ:https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2794/274.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>

Mihai, C., Dimitriu, M., Pantea, A., Smaranda, A., Nica, A., Carap, A.,...Socea, B. (2020). Burnout syndrome in Romanian medical residents in time of the COVID-19 pandemic. Medical Hypothesis, 144(1), p. 1. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S030698772031375X?via%3Dihub>

Monserrat, C. (2018). Arte sensorial: un acercamiento a la obra de arte por medio de los sentidos. (Tesis de titulación, Universidad Católica, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16081>

Morales E. (2015). Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica. (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, España). Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/53027>

Padilla, L. (2017). Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad, aprendizaje creativo. Educación inicial. (Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27057/1/EC-UG-POS-DP-MDC-017.pdf>

Páez, H., Arreaza, E., y Vizcaya, W. (2008). Valores en la educación semipresencial. Dialnet, 10, 34-55. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3268345>

Quimis P. y Valencia R. (2016). Estimulación sensorial y su incidencia en el desarrollo de la coordinación visomotriz de los niños de 2 y 3 años de la unidad educativa particular Gregoriano de la ciudad de Guayaquil (Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Ecuador). <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/889>

Senior, P. (2020). Desarrollamos nuestro pensamiento prospectivo. Tutoría III, 1(7), 1-8. Recuperado de <https://pdfcoffee.com/tutoria-iii-4-pdf-free.html>

UNESCO IESALC. (2020). Covid-19 y educación superior: de los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuesta y recomendaciones. Recuperado de <https://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/04/COVID-19-060420-ES-2.pdf>

Virula, F. (2014). Diseño Gráfico Editorial de la Guía del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente, (Tesis de licenciatura, Universidad de San Carlos, Guatemala) Recuperado de [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_3839.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3839.pdf)

## 10. Anexos

1.

RESULTADOS.												
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Ventas	S/. 19.075	S/. 24.315	S/. 24.390	S/. 26.970	S/. 29.835	S/. 32.925	S/. 40.105	S/. 40.140	S/. 44.230	S/. 48.765	S/. 53.735	S/. 59.215
Costos Fijos	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290	S/. 20.290
Costos Variables	S/. 6.886	S/. 8.040	S/. 8.236	S/. 8.964	S/. 9.863	S/. 10.764	S/. 12.817	S/. 12.933	S/. 14.140	S/. 15.390	S/. 16.984	S/. 18.551
Utilidad	S/. -8.101	S/. -4.015	S/. -4.136	S/. -2.284	S/. -318	S/. 1.871	S/. 6.998	S/. 6.917	S/. 9.800	S/. 13.085	S/. 16.461	S/. 20.374
Margen	-42%	-17%	-17%	-8%	-1%	6%	17%	17%	22%	27%	31%	34%

Periodo de recuperacion de la inversion es 1 año.  
A partir de los 12 meses, toda utilidad generada es ganancia directa para el negocio.

Elaboración propia.

2.



Manual sensorial Aglaya. Elaboración propia.