ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

"La Implementación de la Inteligencia Artificial en el Ámbito Laboral de Egresados de Carreras Creativas en Lima Metropolitana"

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR
Alejandra Maura Mayorca Ruiz
(Código: 0009-0008-1936-9840)

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

AUTOR
Rosa Karinet Pantigoso Sulca
(Código: 0009-0006-6632-5010)

Asesor
Milagros Isabel Ibañez Otero
(Código: 0009-0002-4590-1702)

Lima - Perú
Abril, 2024

PAPER NAME

ARTIST_TECH_T_INVEST_ROSA_KARINE T_PANTIGOSO_SULCA.docx

AUTHOR

-

WORD COUNT

6439 Words

CHARACTER COUNT

38886 Characters

PAGE COUNT

38 Pages

FILE SIZE

3.8MB

SUBMISSION DATE

Jun 9, 2024 3:06 PM GMT-5

REPORT DATE

Jun 9, 2024 3:06 PM GMT-5

20% Overall Similarity

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

- 17% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Resumen del Trabajo de Investigación

En los últimos años, la tecnología ha experimentado una constante innovación, culminando en la creación de inteligencias artificiales (IA). ¿Qué entendemos por inteligencia artificial? De manera más precisa, se podría definir la inteligencia artificial (IA) como la capacidad de las máquinas para utilizar algoritmos, aprender de los datos y emplear ese conocimiento en la toma de decisiones, similar a como lo haría un ser humano. Sin embargo, a diferencia de los humanos, los dispositivos basados en IA no requieren descanso y pueden analizar grandes volúmenes de información simultáneamente. Además, la tasa de error es significativamente menor en las máquinas que realizan las mismas tareas que los humanos.

Esta investigación se centra en analizar la aplicación de la tecnología en el ámbito laboral, utilizando diversos métodos de investigación, como el Design Thinking y la implementación de esquemas productivos, para identificar los retos y oportunidades en el desarrollo de los jóvenes egresados de carreras creativas de Lima Metropolitana.

Asimismo, el desafío de innovación presentado en este estudio tiene como objetivo impulsar el sector profesional a capacitarse en las nuevas habilidades laborales.

Palabras clave (Implementación, Inteligencia Artificial, Empleabilidad, Carreras Creativas, Profesionales Creativos)

TABLA DE CONTENIDO

1 Contextualización del Problema 5

2 Justificación 6

2.1 Justificación social: 6

2.2 Justificación práctica: 8

2.3 Justificación metodológica: 9

3 Reto de innovación 10

3.1 Preguntas 10

3.2 Objetivos 10

4 Sustento Teórico ..... **¡Error! Marcador no definido.**

4.1 Estudios previos 11

4.2 Marco teórico 14

5 Beneficiarios ..... **¡Error! Marcador no definido.**

5.1 Directos ..... **¡Error! Marcador no definido.**

5.2 Indirectos 17

5.2.1 Arquetipo del cliente 18

6 Propuesta de Valor 20

6.1 Propuesta de valor 20

6.2 Segmento de clientes 20

6.3 Canales 20

6.4 Relación con los clientes 21

6.5 Actividades claves ..... **¡Error! Marcador no definido.**

6.6 Recursos clave 21

6.7 Aliados clave 21

6.8 Fuentes de ingresos 21

6.9 Presupuestos 22

7 Resultados 24

8 Conclusiones 26

9 Bibliografía 27

10. Anexos 34

ÍNDICE DE FIGURAS

Tabla 1 Presupuesto de inversion inicial.....**¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2 Presupuesto costos mensuales.....**¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 3 Presupuesto ingresos.....**¡Error! Marcador no definido.**

1. Contextualización del problema

En el presente escenario laboral automatizado, el 91% de las organizaciones buscará profesionales creativos con habilidades valiosas e irremplazables, de manera que, se evidencia un crecimiento exponencial de la influencia ejercida por las nuevas tecnologías, particularmente la inteligencia artificial (en adelante, "IA") , en diversas esferas económicas. Este fenómeno no sólo ha impactado la forma en que se desarrollan las tareas cotidianas, sino que también ha transformado los paradigmas laborales existentes. Sin embargo, esta integración tecnológica plantea desafíos significativos para los profesionales egresados de carreras creativas. Estos profesionales, cuyo trabajo se basa en la innovación, la originalidad y la creatividad, se encuentran ante la disyuntiva de cómo adaptarse y aprovechar las nuevas tecnologías sin perder la esencia misma de su labor. Future for Work, & EY. (2023).

1.1. Identificación del problema

El problema central radica en la búsqueda de estrategias y enfoques que permitan a los profesionales egresados de carreras creativas integrar de manera efectiva las nuevas tecnologías, como la IA, en su quehacer laboral, sin menoscabar su capacidad de generar ideas y soluciones genuinas y creativas. Esta problemática implica un equilibrio delicado entre la adopción de herramientas tecnológicas avanzadas y la preservación de la singularidad humana en la creación y ejecución de proyectos creativos. Además, surge la inquietud acerca de los posibles efectos adversos que esta integración tecnológica pueda tener en términos de pérdida de empleo o degradación de la calidad del trabajo creativo, debido a la automatización y la estandarización propiciadas por la IA.

Tamashiro, director general de Cibertec (2023) destacó que la digitalización de los sectores económicos, según el Foro Económico Mundial (WEF), podría generar hasta 133 millones de empleos en áreas tecnológicas. En este sentido, enfatizó la necesidad imperativa de que los profesionales se preparen en las tendencias que exige el mercado laboral actual. Asimismo, resaltó que la incorporación de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, está abriendo nuevas oportunidades laborales, por lo que, la formación de talento tecnológico se ha convertido en un requisito fundamental para el crecimiento y desarrollo de las industrias, especialmente las relacionadas con la creatividad. Actualmente, diversos campos como la producción audiovisual, el diseño y la publicidad están adoptando estas nuevas tecnologías.

2. Justificación

La presente investigación aborda una problemática en aumento debido a los avances tecnológicos recientes, que afecta principalmente a egresados de carreras creativas. En respuesta a esta problemática, se propone la creación de una plataforma virtual interactiva denominada Artist Tech, con el propósito de brindar capacitación y certificación a sus usuarios, en el manejo de la inteligencia artificial como parte de sus capacidades laborales.

2.1. Justificación social:

Los profesionales egresados de carreras creativas en Lima, Perú serán los beneficiarios directos de los resultados de este proyecto. Cuando reciben capacitación en el uso de la inteligencia artificial a través de la plataforma virtual interactiva Artist Tech, estos profesionales pueden mejorar sus habilidades y competencias laborales. De acuerdo con una investigación

realizada por la Universidad de Lima (2021), se prevé que la introducción de programas de capacitación en inteligencia artificial tenga un efecto beneficioso en el empleo y los ingresos de los profesionales creativos en el área.

Asimismo, al desarrollar sus habilidades en inteligencia artificial, los profesionales creativos podrán acceder a una mayor variedad de oportunidades laborales y proyectos independientes. De acuerdo con la información del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) de Perú, se anticipa un incremento importante en la solicitud de expertos creativos que tengan habilidades en IA en los años venideros (INEI, 2020).

La creación de una plataforma digital de aprendizaje asincrónico para capacitar a los egresados de carreras creativas en el uso de nuevas herramientas digitales relacionadas con la IA, representa una solución innovadora y necesaria ante los desafíos identificados. Esta plataforma proporcionará acceso a recursos de formación específicos sobre herramientas digitales y técnicas relacionadas con la IA, permitiendo a los profesionales creativos adquirir habilidades relevantes de manera conveniente y accesible. Al capacitar a los egresados en el uso de nuevas herramientas digitales, la plataforma les ayudaría a mantenerse al día con las últimas tendencias tecnológicas y a adaptarse eficazmente a los cambios en el entorno laboral, mejorando así su empleabilidad y competitividad. Además, al adquirir habilidades en el uso de herramientas relacionadas con la IA, los profesionales creativos pueden mejorar su desempeño laboral al optimizar procesos, aumentar la eficiencia y ofrecer soluciones innovadoras a los problemas laborales. La implementación de una plataforma de este tipo también

contribuiría al desarrollo de competencias digitales entre los egresados de carreras creativas, preparándolos para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual, donde el dominio de la tecnología es cada vez más valorado, al tiempo que reduce las barreras de acceso al ofrecer un formato de aprendizaje asincrónico, permitiendo a los profesionales capacitarse en su propio tiempo y ritmo, eliminando barreras geográficas y de horario que podrían dificultar su acceso a la formación.

2.2. Justificación práctica:

La creación de la plataforma virtual interactiva Artist Tech contribuirá a abordar el problema real de la escasez de capacitación en inteligencia artificial para los graduados en carreras creativas. Los profesionales creativos podrán adquirir habilidades en IA y mantenerse actualizados en un entorno laboral cada vez más digitalizado con esta solución accesible y efectiva.

La plataforma permitirá a los usuarios aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar, al brindar cursos y recursos en línea. La superación de las limitaciones geográficas y económicas asociadas con la educación tradicional es lograda por esto. De acuerdo con un informe de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), la educación virtual es crucial para reducir la disparidad de habilidades en IA en la región (CEPAL, 2019).

La presente investigación se lleva a cabo debido a la necesidad de capacitar a los estudiantes y jóvenes egresados de carreras creativas en Lima Metropolitana, en la aplicación de la IA como recurso para la realización de diversos trabajos, alineados con sus habilidades y perfil laboral. Conforme a como detalla una encuesta realizada por Immune technology

“Aproximadamente 100 profesionales corporativos de diversos sectores económicos destaca la falta de familiaridad con las herramientas de IA como el principal obstáculo para su adopción en el entorno laboral. Según los resultados, más del 50% de los encuestados indicaron que utilizarían activamente estas herramientas si tuvieran un mejor entendimiento y capacitación sobre ellas”.

Siguiendo con este razonamiento, la propuesta de solución, busca mitigar la problemática expuesta, con el fin de que los estudiantes y egresados creativos puedan adaptarse a las nuevas tendencias tecnológicas. De esta manera, se pretende que mejoren sus habilidades y aumenten su eficiencia al desarrollar sus diversas labores profesionales en el rubro ámbito creativo correspondiente.

2.3. Justificación metodológica:

Para abordar la problemática y proponer una solución innovadora, se aplicó la metodología Toulouse Thinking, reconocida por su enfoque creativo, flexible, ágil y colaborativo. Esta metodología circular e iterativa se compone de cuatro etapas fundamentales: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Cada una de estas etapas tiene como objetivo ensamblar la idea desde lo más simple hasta lo más complejo, favoreciendo el estudio del tema elegido, la identificación de una problemática concreta, sus actores y variantes relevantes, así como la visualización de distintas alternativas de solución y posibles resultados. Esto permite enfocarse en resolver problemas y diseñar soluciones, teniendo como centro a las personas. La metodología promueve investigar de manera efectiva para descubrir anomalías e insights, en función de los cuales se generan diversas ideas que se convierten en robustos conceptos; los que se

hacen tangibles por medio de prototipos que se transforman en soluciones que aportan valor.

3. Reto de innovación

3.1 Preguntas de investigación

Pregunta General:

- ¿Cómo podríamos lograr que los egresados de carreras creativas tengan una buena preparación y acceso al uso y desarrollo de las nuevas herramientas tecnológicas para un óptimo desempeño en el ámbito laboral?

Preguntas Específicas:

- ¿Qué contenido especializado en IA sería más relevante y útil para nuestros usuarios, considerando su experiencia y trayectoria profesional?
- ¿Cómo podemos colaborar con instituciones educativas o empresas para garantizar la relevancia y valoración de estas certificaciones?
- ¿Cómo podemos personalizar la experiencia de aprendizaje en la plataforma para satisfacer las necesidades específicas de diferentes perfiles de usuarios, desde principiantes hasta expertos en herramientas tecnológicas?

Objetivo de la Investigación

Objetivo General:

- La plataforma digital está diseñada para proporcionar una capacitación integral y personalizada en el uso de herramientas de inteligencia artificial para profesionales creativos. Al combinar contenido interactivo, retroalimentación continua y estrategias de personalización, la plataforma

busca mejorar las habilidades y la eficiencia de los usuarios en sus respectivas áreas profesionales.

Objetivos Específicos:

- Se incluirán cursos relacionados al uso de la IA en la generación de contenido creativo, tomando como ejemplos el arte, la música, el análisis de datos y las aplicaciones de diseño de experiencia de usuario (UX).
- Se desarrollarán programas de certificación emitidos por la plataforma en alianza con la universidad UCAL, en colaboración con las necesidades del mercado. Esto asegurará que los contenidos sean pertinentes y de alta demanda en la industria.
- Se ofrecerá contenido segmentado por niveles de dificultad, implementando tecnología adaptativa para ajustar el ritmo y la complejidad del aprendizaje. Finalmente, se proporcionarán recomendaciones personalizadas basadas en el historial de aprendizaje de casa usuario.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

García Villarroel, J. (2021). *Implicancia de la inteligencia artificial en las aulas virtuales para la educación superior* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Abierta Latinoamericana]. Este proyecto tiene como objetivo principal la gamificación educativa, integrada con la inteligencia artificial, para reforzar el aprendizaje de manera divertida y estimulante, promoviendo mejoras en las habilidades cognitivas y fomentando la participación en actividades orientadas hacia un aprendizaje significativo.

Con relación a lo investigado previamente, este proyecto ayudará a comprender cómo la implementación de una plataforma virtual interactiva, aumentaría el desarrollo de diferentes habilidades en los usuarios.

Mendoza Vega, A., Vega Arias, J., Santana Castro, E., Guadamud Munoz, J. & Chiriboga Palacios, I. (2024). *Uso de las plataformas de inteligencia artificial en el contexto educativo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Este artículo de revisión literaria examina el uso de plataformas de inteligencia artificial (IA) en la educación, destacando su papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su objetivo es analizar este empleo en el contexto educativo mediante una investigación básica cualitativa de nivel exploratorio y una revisión bibliográfica exhaustiva. Este enfoque permite un análisis sistemático respaldado por fuentes de alta calidad.

En relación a lo investigado, este proyecto ayudará a percibir de mejor manera la implementación de la IA al momento de establecer la plataforma virtual interactiva con enfoque en la educación superior.

Peñafiel Neme, J., Pérez Paredes, W., Busch Rudas, M., Paredes Torres. P, (2024). *Modelo Prolab: Tinkiy, Una Multiplataforma para Aumentar La Empleabilidad De Las Mujeres Peruanas con el Uso de Inteligencia Artificial* [Tesis de licenciatura]. El presente estudio se enfoca en las mujeres peruanas con educación superior entre 25 y 44 años, quienes enfrenten desafíos en la búsqueda de empleo y crecimiento profesional.

La propuesta de solución para esta problemática se llama TINKIY, una multiplataforma que busca empoderar y promover el desarrollo de las mujeres profesionales a través de una variedad de servicios y recursos que abordan las

necesidades actuales del mercado laboral. Esta multiplataforma será amigable para los usuarios y utilizará la inteligencia artificial.

Macías Moles, Y. (2020). *La Tecnología y la Inteligencia Artificial en el Sistema Educativo* [Ensayo académico]. El objetivo principal de este trabajo es explorar el impacto de la tecnología, específicamente la inteligencia artificial, en el sistema educativo. Se busca comprender cómo la introducción de la IA puede maximizar tanto la enseñanza por parte del profesorado como el aprendizaje por parte del alumnado. El trabajo examina la evolución de la tecnología en la educación, desde la era de la información hasta la era de la IA centrándose especialmente en esta última.

En relación a lo investigado, la IA ya ha empezado a usarse en la educación. Sin embargo, todavía tiene un largo camino para asentarse definitivamente en las aulas, lo cual conseguirá en un futuro ya que la IA en el sistema educativo será una metodología que proporcionará las herramientas imprescindibles para el aprendizaje educativo.

Palomino Ventura, A., Arias Sotelo, J., Montoya Alemant, J., Morales Alva, J. y Silva La Rosa, G. (2023). *Modelo ProLab: Creciendo, Fintech especializada en el otorgamiento de préstamos a los microempresarios que no pueden acceder al sistema financiero tradicional.* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. El objetivo de CRECIENDO es brindar financiamiento rápido y flexible a microempresarios formales o interesados en formalizar su negocio. Utilizan un enfoque físico-digital, combinando la venta directa con el uso de la tecnología, para generar confianza y facilitar el acceso a servicios financieros. Además, emplean inteligencia artificial para desarrollar modelos de evaluación crediticia más

precisos, personalizar productos financieros y detectar posibles fraudes o riesgos.

En relación con la propuesta de solución de la plataforma Artist Tech como en el caso anterior, se destaca el papel fundamental de la IA para abordar problemáticas específicas. Ambas iniciativas hacen uso de la IA como una herramienta clave para resolver desafíos: mientras que en Artist Tech, se emplea para brindar capacitación a egresados de carreras creativas en el uso de nuevas herramientas digitales relacionadas con la IA, en el caso de Creciendo, se utiliza para evaluar la solvencia crediticia, personalizar productos financieros y detectar fraudes o riesgos financieros. Esto demuestra cómo la IA se ha convertido en un recurso valioso en diversos campos, desde la capacitación laboral hasta la inclusión financiera, aprovechando sus capacidades para mejorar habilidades, optimizar procesos y ofrecer soluciones innovadoras a problemas específicos.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Integración de tecnologías

La integración de tecnologías se refiere al proceso mediante el cual diferentes herramientas, sistemas o dispositivos tecnológicos son combinados y utilizados de manera conjunta para alcanzar un objetivo específico en un contexto determinado (Rojas, 2020).

En el ámbito empresarial, la integración de tecnologías se entiende como el proceso estratégico de incorporar nuevas herramientas y sistemas digitales en los procesos de producción, gestión y comercialización para mejorar la eficiencia y competitividad de la organización (González & López, 2019).

4.2.2. Integración Profesional

La integración profesional se define como el proceso por el cual los profesionales de diferentes disciplinas colaboran y combinan sus habilidades, conocimientos y experiencias para abordar desafíos complejos y alcanzar objetivos comunes en un entorno laboral determinado (García & Pérez, 2018).

En el campo de la psicología organizacional, la integración profesional se considera como un factor crucial para el desarrollo de equipos de trabajo cohesionados, donde se promueva el intercambio de ideas y la resolución colaborativa de problemas (Hernández, 2020).

4.2.3. Implementación

La implementación se refiere al proceso de poner en práctica una idea, plan o tecnología específica en un entorno determinado, con el fin de llevar a cabo un cambio o alcanzar un objetivo deseado (Martínez, 2019).

Desde la perspectiva de la gestión de proyectos, la implementación se considera como una fase crítica donde se ejecutan las acciones planificadas, se supervisa el avance y se realizan ajustes necesarios para garantizar el éxito del proyecto (González & Pérez, 2018)

4.2.4. Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial se define como la capacidad de las máquinas o sistemas informáticos para realizar tareas que normalmente requieren de la inteligencia humana, como el aprendizaje, la percepción, el razonamiento y la toma de decisiones (Russell & Norvig, 2020).

Desde una perspectiva ética, la inteligencia artificial se enfrenta a desafíos relacionados con la responsabilidad, transparencia y equidad en su

uso, lo que ha llevado al desarrollo de marcos regulatorios y principios de ética aplicada (García, 2018).

4.2.5. Plataforma digital

Una plataforma digital es un sistema o infraestructura tecnológica en línea que permite la interacción, colaboración, y/o transacción entre usuarios, organizaciones o dispositivos a través de internet (Gómez, 2017).

En el contexto de la economía digital, las plataformas digitales han transformado los modelos de negocio tradicionales, permitiendo la creación de mercados más eficientes y facilitando la conexión directa entre proveedores y consumidores (Martínez & García, 2019).

4.2.6. Tipos de aprendizaje

4.2.6.1. Aprendizaje Asincrónico

El aprendizaje asincrónico se refiere a la modalidad de educación en la cual los participantes pueden acceder al contenido del curso en cualquier momento y lugar, ya que no requiere una interacción simultánea entre el instructor y los estudiantes (Fernández, 2018).

4.2.6.2. Aprendizaje Sincrónico

El aprendizaje sincrónico, además de la interacción en tiempo real entre el instructor y los estudiantes, puede involucrar actividades colaborativas que promuevan el intercambio de conocimientos y experiencias entre los participantes (Martínez & Gutiérrez, 2021).

4.2.7. Educación Virtual

La educación virtual se refiere al proceso educativo que se lleva a cabo de manera totalmente o parcialmente en línea, utilizando tecnologías de la

información y comunicación para facilitar la interacción entre estudiantes, profesores y contenido educativo (López, 2019).

En el ámbito universitario, la educación virtual ha permitido la ampliación del acceso a la educación superior, la flexibilización de horarios y la diversificación de metodologías de enseñanza-aprendizaje (García & Martínez, 2018).

4.2.8. Creatividad

La creatividad se define como la capacidad de generar ideas originales y útiles, así como de combinar de manera novedosa conceptos, elementos o recursos para resolver problemas, satisfacer necesidades o crear productos innovadores (Amabile, 2020).

Desde la perspectiva sociocultural, la creatividad se entiende como un proceso dinámico influenciado por factores individuales, sociales y contextuales, que involucra la exploración, experimentación y redefinición de ideas (González & Pérez, 2019).

4.2.9. Emergente

En el contexto de la tecnología y la innovación, un fenómeno emergente se refiere a un nuevo patrón, comportamiento o propiedad que surge de la interacción de componentes o elementos previamente existentes, pero que no puede ser explicado únicamente por la suma de dichos componentes (Johnson, 2017).

Desde una perspectiva sociológica, los fenómenos emergentes son objeto de estudio para comprender cómo las interacciones sociales y culturales generan cambios y transformaciones en la sociedad a lo largo del tiempo (Martínez & López, 2020).

5. Beneficiarios

5.1. Directos

La plataforma digital en desarrollo está dirigida a dos públicos específicos:

Público A: Jóvenes y adultos de entre 20 y 30 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos (NSE) A y B, que estén estudiando o hayan egresado de carreras creativas. Estas personas son ambiciosas y disfrutan superarse a sí mismas, apuntando a la excelencia profesional. Están en constante búsqueda de capacitaciones, cursos y talleres que les proporcionen las herramientas necesarias para destacar en el cambiante panorama laboral del mundo creativo.

Público B: Profesionales autodidactas con una pasión por la enseñanza, de entre 30 y 40 años, pertenecientes a los NSE A y B. Son personas empáticas que buscan transmitir sus conocimientos con pasión y eficiencia. Su objetivo es que quienes tomen sus cursos aprendan a utilizar de manera eficiente las distintas versiones de inteligencia artificial (IA) en sus trabajos.

5.2. Indirectos

Los beneficiarios indirectos de la plataforma "Artist Tech" serán las empresas que reclutan a estos profesionales. Aquellos que hayan utilizado nuestra plataforma para potenciar sus habilidades profesionales mediante el uso adecuado de la inteligencia artificial en su rubro generarán beneficios significativos para las empresas, tales como reducción de costos, ahorro de tiempo y disminución de la repetición de procesos, entre otros.

5.2.1. Arquetipo de Cliente

Sofía es una joven de 25 años, egresada de la carrera de Comunicación, Audiovisuales y Multimedia (CAM). De cabello marrón claro, tez clara y contextura y altura media, su estilo de vestir se caracteriza por el Bohemio Chic. En el ámbito profesional, actualmente busca un trabajo acorde a su carrera, enviando su Currículum Vitae (CV) a diversas empresas. Anteriormente, ha trabajado como mesera en un restaurante. Lamentablemente, se siente frustrada por no conseguir un trabajo relacionado con su carrera debido a no cumplir con un requisito clave que cada vez más empresas exigen: la habilidad en el uso de inteligencia artificial (IA). A pesar de haber estudiado en una universidad, Sofía no recibió formación en competencias de IA, lo que considera un obstáculo significativo en su búsqueda de empleo. Esta situación refleja la notable inconformidad entre el enfoque de la educación convencional y las exigencias laborales contemporáneas, subrayando la necesidad inevitable de una formación más versátil y aplicada que capacite a los estudiantes para enfrentar las demandas del mercado laboral actual.

Álvaro, de 35 años, es un diseñador gráfico con tez clara, cabello marrón oscuro corto y peinado clásico, barba definida, ojos grandes y una altura de 1.85 metros. Su estilo de vestimenta es natural. A lo largo de su vida profesional, ha adquirido una mediana experiencia en empresas de marketing, publicidad y como editor de fotos. En los últimos años, con la digitalización mundial, ha notado el incremento de las exigencias en el mundo creativo. Se ha visto obligado a aprender de manera autodidacta la mayoría de las herramientas digitales que maneja, encontrando la información dispersa y, en muchas ocasiones, incompleta o no verídica. No

desea esta experiencia para los nuevos profesionales. Le resulta frustrante que no exista un sistema o plataforma dedicada exclusivamente a la formación en inteligencia artificial (IA). La experiencia autodidacta de Álvaro resalta la carencia de recursos educativos especializados en el ámbito digital. Existe una necesidad urgente de desarrollar infraestructuras educativas más específicas y accesibles para abordar las demandas del mercado laboral actual.

6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor

Artist Tech ofrece una plataforma digital asincrónica e interactiva, donde los usuarios pueden acceder a cursos especializados en la implementación práctica de inteligencia artificial (IA) en sus campos creativos. La metodología flexible y adaptativa de la plataforma permite a los usuarios aprender a su propio ritmo y desarrollar habilidades relevantes en su área de interés. Se diferencia por ofrecer accesibilidad, con información clara y cursos especializados en IA para profesionales creativos. La plataforma garantiza una experiencia de aprendizaje personalizada, con beneficios como flexibilidad horaria, variedad de cursos, certificación reconocida, asistencia técnica y una red de contactos exclusiva. La plataforma digital proporciona un espacio de aprendizaje interactivo y flexible, diseñado para impulsar el desarrollo y la especialización en herramientas basadas en IA. Dirigida tanto a egresados de carreras creativas como a profesionales con experiencia en el campo, el enfoque se centra en proporcionar recursos y oportunidades de formación que permitan a los

usuarios adentrarse en el mundo de la IA y dominar sus aplicaciones prácticas.

"Artist Tech" ofrece un modelo de negocio freemium que incluye tanto cursos básicos como cursos premium. Los cursos básicos, gratuitos, incluyen publicidad dentro de la plataforma y proporcionan una certificación al finalizar el curso, lo que permite a los usuarios adquirir conocimientos iniciales sin costo alguno. Por otro lado, los cursos premium ofrecen beneficios adicionales, tales como recomendaciones personalizadas, acceso a webinars exclusivos y certificaciones reconocidas por el Ministerio de Educación, brindando a los usuarios una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y valorada en el mercado laboral.

Lo que distingue de su competencia a la plataforma en mención, es su enfoque en el triple balance, impactando en los ámbitos social, económico y medioambiental. En el aspecto social, brinda acceso inclusivo a la educación, ofreciendo cursos y capacitaciones en inteligencia artificial para jóvenes y adultos de diversos contextos socioeconómicos. Además, proporciona mentoría y redes de apoyo, conectando a los usuarios con expertos en IA y profesionales del sector creativo. Esto facilita la creación de una comunidad de aprendizaje colaborativo y enriquecedor. En el ámbito económico, "Artist Tech" ayuda a sus usuarios a diversificar sus habilidades y a explorar nuevos formatos de emprendimiento, lo cual puede reducir los costos operativos y aumentar las oportunidades de empleo y crecimiento profesional. La formación en IA proporciona a los usuarios las herramientas necesarias para innovar en sus campos creativos, mejorando su competitividad y adaptabilidad en el mercado laboral actual. En el aspecto

medioambiental, “Artist Tech” promueve el uso de contenido digital y apoya proyectos verdes, lo cual reduce la necesidad de materiales físicos y contribuye a la sostenibilidad. Al fomentar el aprendizaje en línea y la implementación de prácticas ecológicas, ayuda a minimizar el impacto ambiental y a crear una conciencia ambiental entre sus usuarios.

Con la intención de ofrecer un servicio profesional y verificado, "Artist Tech" cuenta con certificados emitidos por la propia plataforma y respaldados por alianzas estratégicas con instituciones educativas privadas y el Ministerio de Educación. Estos certificados, otorgados al culminar el curso, validan las habilidades obtenidas por los usuarios, asegurando su competencia y preparación en el uso de inteligencia artificial en sus respectivos campos creativos.

6.2. Segmento de clientes

Los clientes potenciales de "Artist Tech" son jóvenes adultos y adultos residentes en Lima Metropolitana, con edades comprendidas entre los 25 y 40 años, y pertenecientes a los niveles socioeconómicos A y B. Este grupo demográfico representa un segmento clave, ya que están en una etapa de su vida en la que buscan mejorar sus habilidades profesionales y están dispuestos a invertir en su desarrollo educativo y laboral.

6.3. Canales

Dentro de los principales canales de distribución, "Artist Tech" planea desarrollar una campaña publicitaria en redes sociales, con el objetivo de lograr un gran alcance. Las redes sociales seleccionadas para esta campaña son TikTok, Instagram y Facebook, debido a su amplia base de usuarios y su efectividad en la promoción de contenido educativo y profesional.

6.4. Relación con los clientes

"Artist Tech" brinda acceso inclusivo a la educación en el aspecto social. Se analizará cómo la plataforma ofrece cursos y capacitaciones en inteligencia artificial para jóvenes y adultos de diversos contextos socioeconómicos. Además, se examinará cómo "Artist Tech" proporciona mentoría y redes de apoyo, conectando a los usuarios con expertos en IA y profesionales del sector creativo. El enfoque estará en cómo esta estructura facilita la creación de una comunidad de aprendizaje colaborativo y enriquecedor, promoviendo un ambiente de apoyo mutuo y crecimiento profesional entre los clientes.

6.5. Actividades clave

Cursos de especialización con temas puntuales de distintas carreras

6.6. Recursos clave

Para poder desarrollar nuestra plataforma necesitaremos de desarrolladores de páginas web y diseñadores. Además de tener un material interactivo y didáctico para nuestros clientes.

6.7. Aliados clave

Para obtener financiamiento, "Artist Tech" buscará el apoyo del Ministerio de Educación, dado que es la principal entidad a nivel nacional que podría considerar su propuesta. Adicionalmente, se contemplará establecer alianzas con universidades privadas, lo que permitirá que los estudiantes de estas instituciones también puedan acceder a la plataforma. Estas alianzas estratégicas no solo facilitarán el acceso de los estudiantes a recursos educativos avanzados en inteligencia artificial, sino que también reforzarán la credibilidad y alcance de la plataforma.

6.8. Fuentes de ingresos

La principal fuente de ingresos sería las suscripciones mensuales, ya que se desarrollará diferentes tipos de planes.

Curso Básico tendrá un costo de S/29.90, el cual está incluido lo siguiente:

- Publicidad dentro de la App.
- 1 descarga del certificado a nombre de la Plataforma

Curso Premium tendrá el costo de S/59.90, el cual está incluido lo siguiente:

- Recomendaciones ilimitadas de cursos según tus gustos.
- Sin publicidad dentro de la App.
- Acceso gratuito a webinars de expositores relacionados a sus preferencias.
- Pertenecer a la red de contactos de la plataforma.
- Certificado a nombre de nuestros aliados.

6.9. Presupuestos

Tabla 1

6.9.1 Inversión inicial

Recursos		Costos
Recurso de Producción	1 programador	S/1,500.00
	1 diseñador	S/1,500.00
	1 analista de seguridad	S/1,500.00
Recursos Administrativos	3 computadoras	S/ 9,000.00
	1 servicio de internet	S/200.00
Recursos Logísticos	Dominio web	S/70.00
Total		S/13,770.00

Tabla 2

6.9.2 Costos mensuales

	Recursos	Costos
Recurso De Producción	1 programador 1 analista de seguridad	S/1,500.00 S/1,500.00
Recursos Administrativos	Servicio de internet	S/200.00
Recursos Logísticos	Dominio web BigBlueButton	S/70.00 S/405.00
Recursos De Difusión	Community Manager Publicidad en redes sociales	S/1,500.00 S/500.00
Total		S/5675.00

Tabla 3

6.9.3 Ingresos

	Costo Unitario	Estimado total de ventas al mes
Costo Básico	S/30.00	30 X 10 S/300.00
Costo Premium	S/50.00	50 X 10 S/500.00
Planes Institucionales Básicos	S/3000.00	3000 X 5 S/15,000.00
Planes Institucionales Premium	S/6000.00	6000 X 5 S/30,00.00
Total		S/45,800.00

7. Resultados

Se logró cumplir correctamente el reto de innovación, debido a que se soluciona la principal problemática de la falta de capacitación en cuanto al uso de IA´s en jóvenes egresados de carreras creativas a nivel de Lima Metropolitana “Artist Tech” plataforma asincrónica que promueve el aprendizaje y correcto uso de IA´s para jóvenes adultos y adultos que busquen emplear estas herramientas para su desarrollo profesional creativo.

Se pudo validar el proyecto junto con personas reales del público objetivo, las cuales fueron, hombres y mujeres pertenecientes al rango de edad de 25 a 40 años que actualmente residan en Lima Metropolitana, mediante un focus group que se desarrolló de manera virtual en el cuál se les presentó el proyecto de “Artist Tech” y pudieron compartir sus puntos de vistas y dudas. La gran mayoría de comentarios fueron positivos y compartieron su conformidad con respecto a la propuesta de solución presentada. Además, se mostraron interesados y participativos.

También se desarrolló una encuesta compartida vía correo electrónico y difundida por diferentes redes sociales. Se pudo hacer un análisis sobre la información recopilada durante el proceso. La gran mayoría de comentarios fueron positivos al proyecto, haciendo hincapié que la propuesta es innovadora y cumple con los requisitos de desarrollo elegido.

8. Conclusiones

La plataforma digital Artist Tech surge como una respuesta innovadora y esencial para atender la creciente demanda de instrucción en inteligencia artificial entre los graduados de disciplinas creativas. Al proporcionar cursos especializados y recursos de formación sobre el manejo de herramientas digitales vinculadas a la IA, Artist Tech permite que los profesionales

creativos adquieran competencias pertinentes de manera accesible y conveniente. La versatilidad de la plataforma, basada en un enfoque asincrónico, facilita que los usuarios avancen en su aprendizaje a su propio ritmo y sin limitaciones temporales, lo cual resulta especialmente valioso para aquellos con responsabilidades laborales y personales.

Por otra parte, la implementación de Artist Tech se fundamenta en un enfoque metodológico robusto, empleando el modelo Toulouse Thinking para concebir una solución eficaz y sostenible. Se han considerado meticulosamente las necesidades y preferencias de los usuarios, así como las mejores prácticas en diseño instruccional y desarrollo de contenido en línea.

Los resultados preliminares reflejan una favorable acogida por parte del público objetivo, con comentarios positivos y un activo interés en la propuesta de solución presentada. Este panorama sugiere que Artist Tech posee el potencial de incidir significativamente en la formación y progreso profesional de los egresados de disciplinas creativas, contribuyendo así a cerrar la brecha de habilidades en IA y a mejorar la empleabilidad y competitividad en el mercado laboral contemporáneo.

9. Bibliografía

Tamashiro, J. (2023). Tecnología en trabajos creativos: ¿Por qué un perfil creativo y digital es más valorado en el mercado laboral?. Revista Economía.

Recuperado de [https://www.revistaeconomia.com/tecnologia-en-trabajos-creativos-por-que-un-perfil-creativo-y-digital-es-mas-valorado-en-el-mercado-laboral/]

García Villarroel, J. (2021). *Implicancia de la inteligencia artificial en las aulas virtuales para la educación superior* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Abierta Latinoamericana]

Recuperado de

[https://www.biblioteca.upal.edu.bo/htdocs/ojs/index.php/orbis/article/view/98]

Mendoza Vega, A., Vega Arias, J., Santana Castro, E., Guadamud Munoz, J. & Chiriboga Palacios, I. (2024). *Uso de las plataformas de inteligencia artificial en el contexto educativo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

Recuperado de

[https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10412]

Peñafiel Neme, J., Pérez Paredes, W., Busch Rudas, M., Paredes Torres. P, (2024). *Modelo Prolab: Tinkiy, Una Multiplataforma para Aumentar La Empleabilidad De Las Mujeres Peruanas con el Uso de Inteligencia Artificial* [Tesis de licenciatura].

Recuperado de

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/27217]

Macías Moles, Y. (2020). *La Tecnología y la Inteligencia Artificial en el Sistema Educativo* [Ensayo académico].

Recuperado de

Palomino Ventura, A., Arias Sotelo, J., Montoya Alemant, J., Morales Alva, J. y Silva La Rosa, G. (2023). *Modelo ProLab: Creciendo, Fintech especializada en el otorgamiento de préstamos a los microempresarios que no pueden acceder al sistema financiero tradicional.* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Recuperado de [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/26805]

Rojas, J. (2020). *La integración de tecnologías en la empresa*. Editorial Universitaria.

Martínez, P. (2018). *Tecnologías y sistemas de información*. Editorial Tecnológica.

González, M., & López, R. (2019). *Estrategias empresariales y tecnología*. Editorial Empresa.

García, L., & Pérez, M. (2018). *Colaboración interdisciplinaria en el trabajo*. Editorial Humanidades.

Flores, A. (2019). *Dinámicas profesionales en la empresa moderna*. Editorial Empresarial.

Hernández, R. (2020). *Psicología organizacional: Teorías y prácticas*. Editorial Psique.

Martínez, J. (2017). *Equipos de trabajo y productividad*. Editorial Laboral.

Martínez, J. (2019). *Implementación de proyectos tecnológicos*. Editorial Tecno.

Díaz, S. (2020). *Gestión de la implementación en la empresa*. Editorial Empresa.

González, P., & Pérez, A. (2018). *Fundamentos de la gestión de proyectos*. Editorial Proyectos.

Sánchez, L. (2019). *Estrategias de implementación en el ámbito corporativo*. Editorial Gestión.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hall.

Simon, H. (2017). *The Sciences of the Artificial*. MIT Press.

García, M. (2018). *Ética y responsabilidad en la inteligencia artificial*. Editorial Ética.

Pérez, J., & Gómez, L. (2020). *Marcos regulatorios para la inteligencia artificial*. Editorial Regulación.

Gómez, R. (2017). *Plataformas digitales: Infraestructuras del siglo XXI*. Editorial Digital.

López, A. (2018). *Economía y plataformas digitales*. Editorial Económica.

Martínez, J., & García, L. (2019). *Transformación digital y negocios*. Editorial Business.

Flores, M. (2021). *Mercados digitales y eficiencia*. Editorial Mercado.

Fernández, L. (2018). *Modalidades de aprendizaje en la educación moderna*. Editorial Educativa.

Sánchez, P. (2019). *Educación asincrónica y sincrónica: Una comparación*. Editorial Académica.

Martínez, J., & Gutiérrez, S. (2021). *Aprendizaje colaborativo en tiempo real*. Editorial Pedagógica.

Pérez, R., & Ruiz, T. (2020). *Educación y tecnologías de la información*. Editorial Tecnología.

López, A. (2019). *La educación en línea: Retos y oportunidades*. Editorial Virtual.

Díaz, S., & Fernández, L. (2021). *TIC en la educación virtual*. Editorial Innovación.

García, M., & Martínez, J. (2018). *Acceso y calidad en la educación superior virtual*. Editorial Académica.

Ruiz, T., & Pérez, R. (2020). *Estrategias de enseñanza virtual en la universidad*. Editorial Universitaria.

Amabile, T. (2020). *Creativity in Context*. Harvard Business Review Press.

Smith, G. (2018). *Innovative Thinking and Creativity*. Creative Publishing.

González, M., & Pérez, A. (2019). *Creatividad y sociedad*. Editorial Sociocultural.

Rodríguez, L., & Sánchez, J. (2021). *Exploración y experimentación creativa*. Editorial Creativa.

Rojas, J. (2020). *La integración de tecnologías en la empresa*. Editorial Universitaria.

Martínez, P. (2018). *Tecnologías y sistemas de información*. Editorial Tecnológica.

González, M., & López, R. (2019). *Estrategias empresariales y tecnología*. Editorial Empresa.

García, L., & Pérez, M. (2018). *Colaboración interdisciplinaria en el trabajo*. Editorial Humanidades.

Flores, A. (2019). *Dinámicas profesionales en la empresa moderna*. Editorial Empresarial.

Hernández, R. (2020). *Psicología organizacional: Teorías y prácticas*. Editorial Psique.

Martínez, J. (2017). *Equipos de trabajo y productividad*. Editorial Laboral.

Martínez, J. (2019). *Implementación de proyectos tecnológicos*. Editorial Tecno.

Díaz, S. (2020). *Gestión de la implementación en la empresa*. Editorial Empresa.

González, P., & Pérez, A. (2018). *Fundamentos de la gestión de proyectos*. Editorial Proyectos.

Sánchez, L. (2019). *Estrategias de implementación en el ámbito corporativo*. Editorial Gestión.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hall.

Simon, H. (2017). *The Sciences of the Artificial*. MIT Press.

García, M. (2018). *Ética y responsabilidad en la inteligencia artificial*. Editorial Ética.

Pérez, J., & Gómez, L. (2020). *Marcos regulatorios para la inteligencia artificial*. Editorial Regulación.

Gómez, R. (2017). *Plataformas digitales: Infraestructuras del siglo XXI*. Editorial Digital.

López, A. (2018). *Economía y plataformas digitales*. Editorial Económica.

Martínez, J., & García, L. (2019). *Transformación digital y negocios*. Editorial Business.

Flores, M. (2021). *Mercados digitales y eficiencia*. Editorial Mercado.

Fernández, L. (2018). *Modalidades de aprendizaje en la educación moderna*. Editorial Educativa.

Sánchez, P. (2019). *Educación asincrónica y sincrónica: Una comparación*. Editorial Académica.

Martínez, J., & Gutiérrez, S. (2021). *Aprendizaje colaborativo en tiempo real*. Editorial Pedagógica.

Pérez, R., & Ruiz, T. (2020). *Educación y tecnologías de la información*. Editorial Tecnología.

López, A. (2019). *La educación en línea: Retos y oportunidades*. Editorial Virtual.

Díaz, S., & Fernández, L. (2021). *TIC en la educación virtual*. Editorial Innovación.

García, M., & Martínez, J. (2018). *Acceso y calidad en la educación superior virtual*. Editorial Académica.

Ruiz, T., & Pérez, R. (2020). *Estrategias de enseñanza virtual en la universidad*. Editorial Universitaria.

Amabile, T. (2020). *Creativity in Context*. Harvard Business Review Press.

Smith, G. (2018). *Innovative Thinking and Creativity*. Creative Publishing.

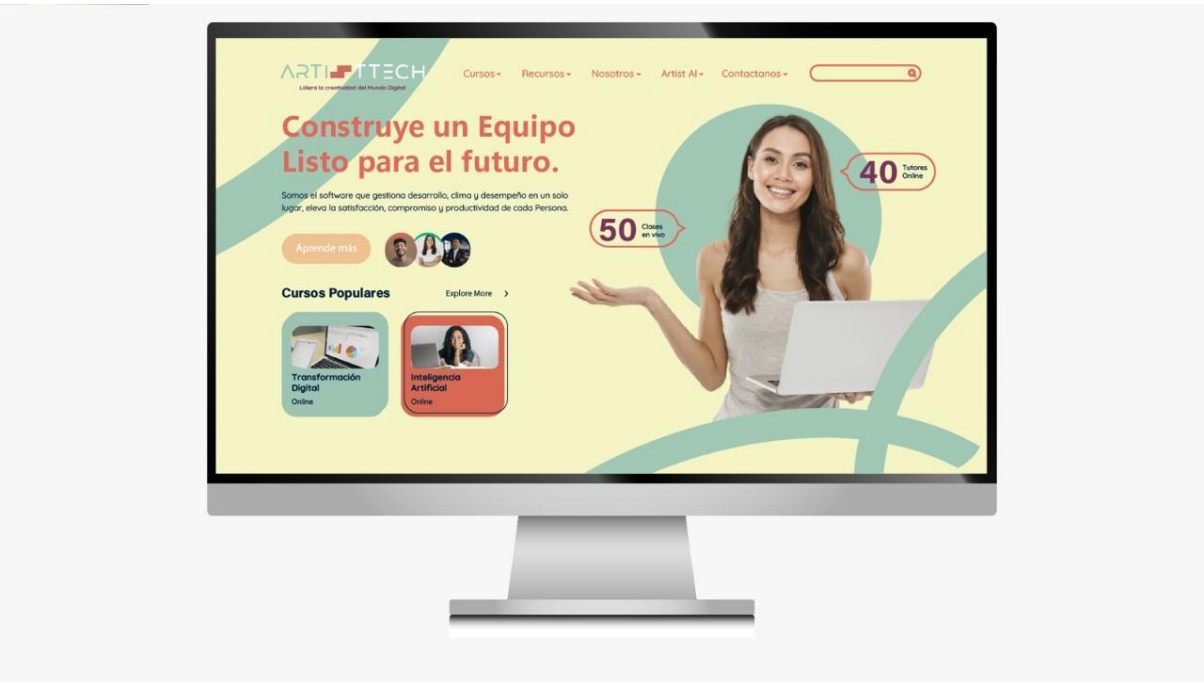
González, M., & Pérez, A. (2019). *Creatividad y sociedad*. Editorial Sociocultural.

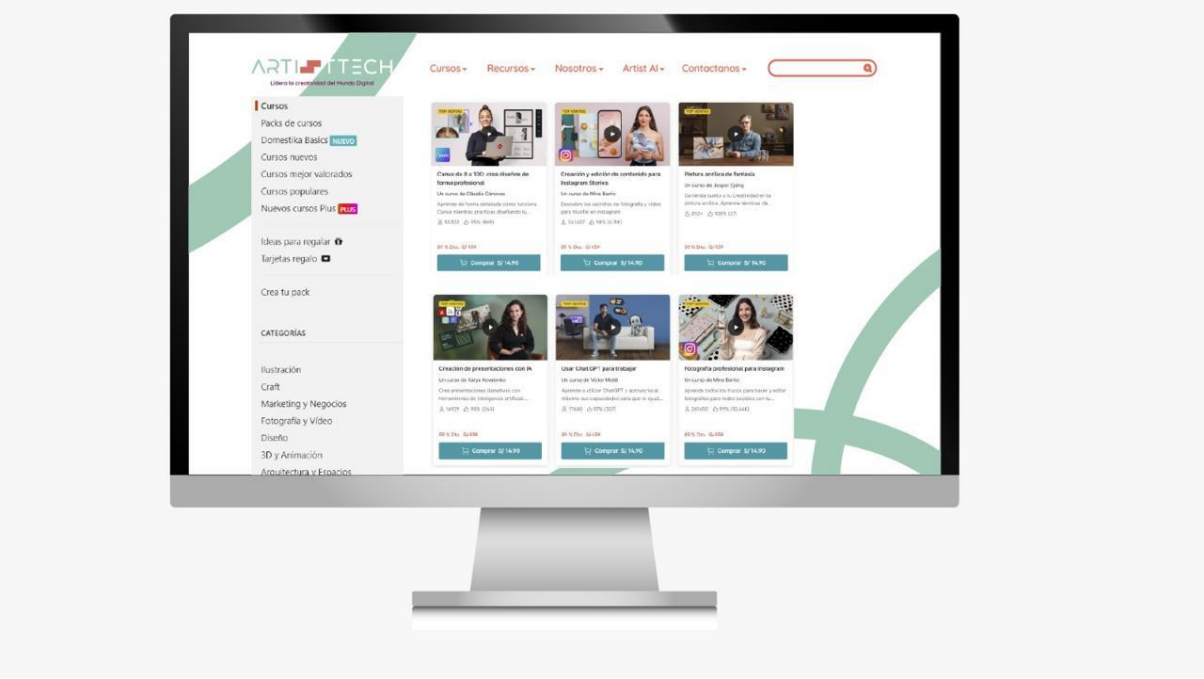
Rodríguez, L., & Sánchez, J. (2021). *Exploración y experimentación creativa*. Editorial Creativa.

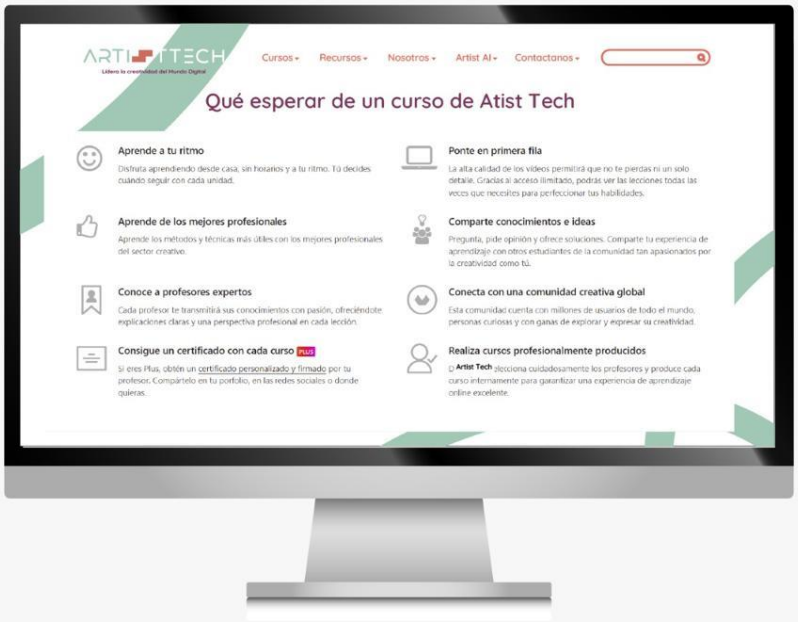
García, L., & Pérez, M. (2018). *La educación ética en la familia*. Editorial Desclée. Disponible en: https://www.redalyc.org/journal/280/28066593015/28066593015.pdf

Hernández, R., & Martínez, J. (2020). *Procesos migratorios e intervención psicosocial*. Papeles del Psicólogo, 39(2), 96–103. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28066593015

10. Anexos






ARTI TTECH
Cursos
Recursos
Nosotros
Artist AI
Contactanos
Qué esperar de un curso de Atist Tech
Aprende a tu ritmo
Disfruta aprendiendo desde casa, sin horarios y a tu ritmo. Tú decides cuándo seguir con cada unidad.
Ponte en primera fila
La alta calidad de los videos permitirá que no te pierdas ni un solo detalle. Gracias al acceso ilimitado, podrás ver las lecciones todas las veces que necesites para perfeccionar tus habilidades.
Aprende de los mejores profesionales
Aprende los métodos y técnicas más útiles con los mejores profesionales del sector creativo.
Comparte conocimientos e ideas
Pregunta, pide opinión y ofrece soluciones. Comparte tu experiencia de aprendizaje con otros estudiantes de la comunidad tan apasionados por la creatividad como tú.
Conoce a profesores expertos
Cada profesor te transmitirá sus conocimientos con pasión, ofreciéndote explicaciones claras y una perspectiva profesional en cada lección.
Conecta con una comunidad creativa global
Esta comunidad cuenta con millones de usuarios de todo el mundo, personas curiosas y con ganas de explorar y expresar su creatividad.
Consigue un certificado con cada curso PLUS
Si eres Plus, obtén un certificado personalizado y firmado por tu profesor. Compártelo en tu portfolio, en las redes sociales o donde quieras.
Realiza cursos profesionalmente producidos
En Artist Tech seleccionamos cuidadosamente los profesores y producimos cada curso internamente para garantizar una experiencia de aprendizaje online excelente.


ARTI TTECH
Lidera la creatividad del Mundo Digital
¡BIENVENIDO!
Iniciar sesión
Crear Cuenta
ARTI TTECH
Lidera la creatividad del Mundo Digital
Inicia sesión
para continuar
Continúa con tu correo
Continúa con Apple
Continúa con Facebook
Continúa con Google
¿No tienes cuenta? Registrate


ARTI TTECH
Somos la plataforma de desarrollo de personas en el Perú
Artist Tech es el software de desarrollo y gestión de talento que conecta el crecimiento de las personas con el de las compañías. La plataforma ofrece soluciones de desarrollo, clima y desempeño en un solo lugar, ayudando a elevar la satisfacción, compromiso y productividad de cada persona.
Construyendo equipos listos para el futuro
+1M
de estudiantes registrados a nivel Nacional
+1,200
cursos publicados.
+1,000
empresas desarrollando a sus equipos con nosotros.
Home
Explora
Mis cursos
Red de Contacto
Perfil


Explora
¿Qué te gustaría aprender hoy?
Transformación Digital
Iván Leandro Parola
S/49.90
Productividad y Software
Luis Alejandro Lee
S/49.90
Inteligencia y Ciencia de Datos
Andres Buitrago
S/49.90
Inteligencia Artifical
Sandra Gutrich
S/49.90
Edición y Diseño
Leandro Gonzales
Home
Explora
Mis cursos
Red de Contacto
Perfil


15:59
¿Cuáles son tus objetivos?
Selecciona tus objetivos
Puedes seleccionar más de 1 objetivo
Crecer mi marca personal
Crear mi propia empresa
Seguir creciendo en mi empresa
Conseguir mi próximo trabajo
Mejorar mis habilidades
Hacer crecer mi empresa
Aún no lo he pensado
Home
Explora
Mis cursos
Descargas
Perfil


15:59
Te encontrarás cursos como
Taller de sprint planning
Excel para contadores
Introducción a la Inteligencia Artificial
Decora tus mesas de postres para celebraci...
Home
Explora
Mis cursos
Descargas
Perfil


16:01
Mi Perfil
Alejandra Mayorca
En Crehana desde May 2024
1
Cursos inscritos
0
Cursos completados
0
Diplomas obtenidos
Mis Diplomas
Un nuevo logro está a la vuelta de la esquina
Home
Explora
Mis cursos
Descargas
Perfil