ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”

ARTIST TECH

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación, Audiovisual y Multimedia

AUTOR:
VOHER GETSU CALDAS BAUTISTA
(0009-0005-8967-0450)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(0000-0002-3436-5249)

Lima - Perú
2024

P_INNOV_ARTIST TECH_ VOHER CALDAS.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:470035265

Fecha de entrega
26 jun 2025, 5:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
26 jun 2025, 5:57 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
P_INNOV_ARTIST TECH_ VOHER CALDAS.pdf

Tamaño de archivo
4.1 MB

83 Páginas

7174 Palabras

41.709 Caracteres

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

12% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de investigación Artist Tech surge como respuesta a la urgente necesidad de equipar a los egresados de carreras creativas en Lima, Perú, con habilidades en inteligencia artificial (IA) para enfrentar los desafíos de un mercado laboral en constante transformación digital. Esta iniciativa se enfoca en abordar una problemática específica: la creciente demanda de competencias tecnológicas avanzadas en un contexto donde el 92% de los trabajos requieren habilidades digitales, incluyendo IA, según el World Economic Forum. La falta de capacitación en IA representa una barrera significativa que limita las oportunidades profesionales de estos individuos, especialmente en una ciudad como Lima, donde la demanda de habilidades tecnológicas está en alza.

La plataforma Artist Tech se posiciona estratégicamente en el área de desarrollo prioritario de la educación y la capacitación profesional en tecnologías avanzadas, ofreciendo una solución innovadora y necesaria para satisfacer la creciente necesidad de habilidades en IA. Dirigida a egresados de carreras creativas y profesionales autodidactas con experiencia en el campo, esta plataforma digital de aprendizaje interactivo proporcionará recursos, certificaciones y oportunidades de formación que permitan a los usuarios adentrarse en el mundo de la IA, dominando sus aplicaciones prácticas y destacando en la competencia laboral. La implementación de Artist Tech no solo mejorará la empleabilidad y la competitividad de los egresados de carreras creativas, sino que también contribuirá al desarrollo económico y al fortalecimiento de las competencias digitales en el mercado laboral actual, preparando a estos profesionales para las demandas tecnológicas emergentes y las oportunidades laborales del futuro.

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.

Investigar: Se llevó a cabo una investigación minuciosa centrada en la problemática, lo que permitió obtener resultados significativos que destacan una discrepancia notable entre la educación tradicional y las demandas laborales actuales. Se realizó un análisis exhaustivo de esta problemática, identificando diversos actores involucrados en el proceso educativo y laboral. Para representar de manera visual estas interacciones y relaciones, se empleó un mapa mental.

Idear: Se definió al usuario como aquellos que buscan adaptarse al mercado laboral actual. La necesidad identificada es la brecha entre la educación convencional y las demandas laborales contemporáneas, lo que llevó a la creación de una propuesta de valor centrada en programas educativos que llenen esta brecha. Esto se transfirió a un Canvas para desarrollar un modelo de negocio que mapea aliados clave, relaciones con clientes, estructura de costos y flujos de ingresos.

Desarrollar: Se desarrolló un prototipo de alta definición con el propósito de recopilar información sobre lo que funciona, lo que no funciona y posibles mejoras. Este

prototipo se implementó en talleres generativos en los cuales participaron 10 egresados de carreras creativas.

Transferir: Se pusieron en práctica las propuestas elaboradas, iniciando con prototipos piloto que puedan servir como modelos a seguir. Se realiza una evaluación continua del funcionamiento de la plataforma y de los resultados obtenidos, ajustando la estrategia según sea necesario para mejorar el impacto y la eficacia de la solución.

El proyecto de investigación la plataforma digital Artist Tech. Se enfoca en ofrecer un espacio de aprendizaje interactivo y flexible destinado a impulsar el desarrollo y especialización en herramientas basadas en inteligencia artificial (IA). Diseñada para atender tanto a egresados de carreras creativas como a profesionales con experiencia en el campo, la plataforma 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. La característica asincrónica de la plataforma brinda libertad a los usuarios para acceder al contenido y participar en las actividades según sus horarios y compromisos, lo que resulta especialmente valioso para aquellos con responsabilidades laborales y personales. El público objetivo de esta iniciativa son jóvenes adultos y adultos de Lima Metropolitana, de entre 25 y 35 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos A, B y C. Para su promoción, se contempla el desarrollo de una campaña publicitaria en redes sociales como TikTok, Instagram y Facebook. Además, se implementará un sistema de retroalimentación para que los clientes puedan dejar comentarios sobre la calidad del servicio tras cada clase. Se planea ofrecer cursos de especialización con temas específicos de diversas carreras. Para obtener financiamiento, se buscará el respaldo del Ministerio de Educación y se considerará establecer alianzas con universidades privadas para ampliar el acceso a la plataforma.

En cuanto a las actividades y pruebas desarrolladas para el proyecto, se comenzó con definiendo bien nuestro público objetivo, nosotros lo hemos delimitado estudiantes y egresados de carreras creativas a nivel de Lima Metropolitana. Teniendo en consideración ello pasamos a encuestar y desarrollar talleres generativos para compartir nuestra propuesta de valor. De estos resultados obtenidos los hemos interpretado de la siguiente manera:

- El 90% de los entrevistados les gustaría que haya diferentes tipos de subscripciones.
- El medio escogido para promover la difusión de la aplicación serán las redes sociales.
- Nuestro público objetivo son personas pertenecientes al nivel socioeconómico A, B y C
- Más del 50% de los encuestados no tiene el conocimiento adecuado de cómo usar bien una IA.
- El 80% de los entrevistados cree que recibiendo la capacitación adecuada de cómo utilizar las IA´s aumentaría su eficiencia en su entorno laboral.

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.

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.

El proyecto se ubica dentro del área estratégica de desarrollo prioritario de "Tecnología de materiales", mientras que su aplicación se enfoca en la actividad económica de "enseñanza". Esta elección surge de la necesidad de abordar la brecha entre la educación convencional y las demandas laborales contemporáneas, especialmente en el contexto de la creciente importancia de la inteligencia artificial en diversos sectores. Al centrarse en la educación como actividad económica, el proyecto busca proporcionar soluciones innovadoras que preparen a los estudiantes y profesionales para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual y futuro.