ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA "TOULOUSE LAUTREC"

" WEB INTERACTIVA MEMORIAS VIVAS "

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:
BRIGIT ANGELICA HUANCA FERREL
(https://orcid.org/0009-0002-5511-5174)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:
VICTORIA ESTEFANY ORDOÑEZ MONTALVAN
(https://orcid.org/0000-0002-5530-7232)

Asesor
MARÍA DEL CARMEN FARFAN
(https://orcid.org/0009-0009-0597-6364)

Lima - Perú
2025

PPT PROCESO %282%29_merged.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:470340651

Submission Date
Jun 28, 2025, 1:32 AM GMT-5

Download Date
Jun 28, 2025, 1:56 AM GMT-5

File Name
PPT PROCESO (2)_merged.pdf

File Size
64.2 MB

148 Pages

28,454 Words

151,720 Characters

7% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

6% Internet sources
3% Publications
3% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación a desarrollar es la creación de una página web interactiva que ayude a disminuir la falta de empatía hacia las víctimas del conflicto armado interno ocurrido en el Perú entre los años 1980 y 2000, que además sea un espacio de oportunidad artística educativa para nuevas generaciones.

El área estratégica de desarrollo prioritario de este proyecto es Salud y bienestar social aplicado a el departamento de Lima, ya que gracias a la investigación realizada a través de una convocatoria online, entrevistas, encuestas y talleres, se concluyó que la mayoría de los participantes residen en la capital porque en el pasado tuvieron que desplazarse de sus comunidades rurales a la ciudad para encontrar un mejor futuro, pero sobre todo por la necesidad de escapar de los atentados de lesa humanidad hacia la sociedad civil cometidos según el informe final de la comisión de la verdad y reconciliación (CVR), por grupos armados de oposición, agentes del estado, comités de autodefensa y paramilitares, entre ellos secuestros, asesinatos, torturas, desapariciones forzadas, violaciones sexuales, entre otros.

Este proyecto ha sido creado por la necesidad de visibilizar casos no conocidos ocurridos hacia personas civiles durante la época y formar una comunidad que fomente la integración y la empatía; además de ser un medio educativo acerca de los hechos ocurridos durante el conflicto armado interno en el Perú, dirigido jóvenes profesionales interesados en la memoria histórica.

Por consiguiente, la relación de este proyecto con el impacto vinculado al Objetivo de 16, que busca construir sociedades más justas, pacíficas e inclusivas, donde todos los ciudadanos tengan acceso a la justicia, vivan sin violencia y puedan participar activamente de la vida pública, específicamente enfocado a la Meta 16.1 que se busca reducir

significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo está vinculada a la prevención de nuevas formas de violencia, a partir del recuerdo, reflexión y comprensión del pasado.

Se considera que al visibilizar lo ocurrido durante el conflicto armado interno en el Perú, dar voz a las víctimas y compartir testimonios que fueron ignorados durante años, se generará empatía y promoverá el respeto para evitar que estas situaciones

vuelvan a repetir, ya que consideramos que el olvido, la indiferencia o el silencio son formas de violencia que aún causan daño en las sociedades.

En este caso, los principales del proyecto, beneficiarios serán las víctimas y sus familias, ya que la web interactiva será un espacio seguro para ser escuchadas, reconocida y acompañadas; y también los jóvenes que aunque no vivieron la época, podrán aprender, reflexionar e incluso, convertirse agentes de cambio en sus comunidades; este proyecto es consecuente a la Meta 16.1 del ODS 16 porque ayuda a reducir la violencia, la exclusión y el estigma a través de la prevención, la memoria, la educación y la participación activa de los ciudadanos, construyendo de esta manera una sociedad más empática, inclusiva, solidaria y sobre todo, comprometida con la paz.

El proyecto está enfocado en dos perfiles de personas, el primer perfil son las víctimas que tienen entre 50 a 60 años que han perdido familiares en el conflicto armado interno peruano de 1980 al 2000, y que residen en Lima. El segundo perfil, son jóvenes profesionales de 30 a 40 años que les interesa la memoria histórica y la justicia social.

La actividad económica en la que se aplicará la innovación es salud humana y asistencia social, ya que el público objetivo son personas sobrevivientes al conflicto armado interno en el Perú, que han perdido familiares o han sufrido atentados contra su integridad que actualmente residen en Lima.

Para desarrollar la solución a la problemática, en este caso la falta de empatía hacia las víctimas del conflicto armado interno ocurrido en el Perú entre los años 1980-2000, se empleó la metodología Toulouse Thinking que sirvió para organizar las ideas y darles una estructura clara. Gracias a su utilización se logró un proceso iterativo que permitió revisar y mejorar la propuesta las veces que fueron necesarias, proporcionado de esta manera, la flexibilidad para incorporar nuevas perspectivas en el camino.

Además, se utilizaron herramientas de análisis como el Mapa de actores, que brindó una visión general de los perfiles involucrados en la temática, el Mapa de Problema, que permitió analizar los aspectos que funcionaban y los que no en base al tema de investigación planteado, ayudando a establecer el orden en los problemas claves a abordar, por lo que, estas herramientas fueron esenciales para definir el problema a resolver.

También, a partir del Reto de Diseño y del Análisis de los Arquetipos, se trabajó con el lienzo de la Propuesta de Valor, que ayudó a identificar los ¨dolores¨ y las posibles fuentes de valor para los usuarios. Luego de esto, se utilizaron el Lienzo de Ideas conectadas para generar soluciones creativas y el Lienzo de Ideas Priorizadas para evaluar la viabilidad de cada una mejorando la propuesta final.

Finalmente, se utilizó el Customer Journey Map para evaluar la experiencia emocional del usuario durante la interacción con la plataforma web interactiva, lo cual nos sirvió para mejorar detalles de funcionamiento y de diseño.

La propuesta de valor para la solución es una plataforma web segura interactiva y empática, que ofrece espacios de memoria digital colaborativa, redes de apoyo emocional, testimonios, actividades culturales y orientación ante situaciones similares, y que además sea un espacio de oportunidad artística educativa para nuevas generaciones.

Sin embargo, cabe resaltar que esta misma es una extensión del proyecto transmedia Memorias vivas que a través de narrativas complementarias y distintos productos audiovisuales, como podcast, entrevistas, video performances, murales, entre otros, busca generar el reconocimiento, la reflexión y la sensibilización de atentados hacia civiles ocurridos durante la época del conflicto armado interno en el Perú.

Así mismo, se precisa que el proyecto incorpora actividades culturales como talleres artísticos, obras teatrales, proyección de documentales, entre otros que contribuyen a prevalecer y visibilizar la memoria, promoviendo la integración de nuestro público objetivo a una sociedad que constantemente lucha contra la discriminación racial y el reconocimiento de sus derechos. Estas actividades culturales permitirán la interacción entre los afectados y la sociedad, promoviendo el diálogo, la empatía y la inclusión; por eso mismo esta plataforma interactiva es una propuesta innovadora en el mercado.

Por otro lado, para concretar el proyecto se hará una alianza estratégica con Asociación Pro Derechos Humanos (APRODEH) Perú, una organización no gubernamental que trabaja activamente en el ámbito de derechos humanos con el fin de que el proyecto sea parte de su cartera de proyectos institucionales, y a través de la alianza se solicitarán estímulos económicos al Programa De Las Naciones Unidas Para El Desarrollo (PNUD). La web interactiva será financiada a través del PNUD que se encargará de reunir fondos internacionales, al igual que los sueldos de los profesionales involucrados por un año. Para lograr la sostenibilidad se plantea realizar un modelo de negocio basado en un sistema de suscripción en el cual se brindarán actividades culturales vinculadas a la memoria y los derechos humanos, generando un impacto a nivel social. Además se tiene planteado realizar una campaña de coworking en la plataforma Indiegogo para conseguir ingresos extra que serán reinvertidos en las actividades y talleres que se ofrecen en el paquete de suscripción.

A continuación, describiremos las cuatro hipótesis más relevantes del proyecto, empezando por la de baja incertidumbre a las de mayor incertidumbre, las cuales han sido validadas.

En primer lugar, como primera hipótesis se deduce que ¨Si brindamos un espacio seguro donde las víctimas puedan contar sus historias, escuchar a otras y generar empatía, al menos el 40% estaría dispuesta a compartir su testimonio¨; esta ha sido deducida a través de la siguiente interrogante surgida a partir del Brief de diseño: ¿Realmente las víctimas estarán dispuestas a contar sus historias del conflicto armado interno?. En este caso, la hipótesis ha sido validada por las entrevistas realizadas en la etapa de observación del proyecto, en donde diez víctimas contaron sus historias con la intención de apoyar el proyecto y por la necesidad de expresar su sentir respecto a la temática. Además, a través de un taller virtual realizado por la plataforma Meet, respecto a la interacción que tendrá el usuario al dejar su testimonio en la web, los comentarios y respuestas a ello fueron todos positivos reflejando un buen nivel de aceptación de la propuesta sobre todo por la conexión emocional que esta genera.

En segundo lugar, como segunda hipótesis se deduce que ¨Si personas víctimas y/o sobrevivientes que residen en Lima, ingresan a la página web interactiva a través de una convocatoria realizada mediante el Tik ToK del proyecto transmedia Memorias Vivas, el 20% de personas interesadas en la temática dejarán su testimonio¨; esta ha sido deducida a través de la siguiente interrogante surgida a partir de la propuesta de valor: ¿Será efectivo la convocatoria a través de TikTok como plataforma de difusión a través del proyecto Memorias Vivas para llegar a las personas interesadas en la temática y que estén dispuestas a ingresar a la página web para compartir su testimonio?. En este caso, la hipótesis ha sido validada mediante la llegada en estadísticas de videos testimoniales anteriormente compartidos mediante una pauta publicitaria, con inversión de veintiocho nuevos soles, al público en

general, sin segmentación de rango de edad ni de ubicación, en la plataforma Tik Tok, en donde por lo menos, el 27% de los espectadores son personas en el rango de edad de nuestro público objetivo, por lo que se puede concluir, que segmentando a nuestro público por ubicación y por edades, lograremos el objetivo.

En tercer lugar, como tercera hipótesis se deduce que ¨Para acceder a contenido adicional y participar en actividades y/o eventos culturales como talleres, obras teatrales, proyección de películas, documentales, exposiciones fotográficas, entre otros acerca de lo ocurrido en el conflicto armado, los usuarios pueden pagar una cuota de suscripción mensual de treinta y cinco nuevos soles¨; esta ha sido deducida a través de la siguiente interrogante surgida a partir de la propuesta de valor: ¿Están los usuarios dispuestos a pagar una cuota de suscripción mensual de treinta y cinco nuevos soles para acceder a contenido premium que les permita compartir sus historias y generar empatía en la plataforma?. En este caso, la hipótesis ha sido validada mediante una encuesta virtual en donde el 96,4% de ciento treinta y cuatro jóvenes profesionales de 30 a 40 años interesados por la cultura y la memoria histórica, respondió que sí estaría dispuesto a pagar este monto, suponiendo que la cuota sea mensual.

Además, a través de esta encuesta los usuarios han validado la plataforma web interactiva indicando que les gustaría participar de actividades culturales como teatro, talleres culturales virtuales o presenciales , proyecciones de películas o documentales, sorteos mensuales y acceso a entrevistas alegando de esta forma que les parece interesante la propuesta y que estarían dispuestos a participar.

En cuarto lugar, como cuarta hipótesis se deduce que ¨Al crear una plataforma interactiva que combine un retablo digital y un mapa con testimonios permitirá a los usuarios conocer las historias de las víctimas de manera más cercana y humana, generando

comprensión emocional y reduciendo la falta de empatía y discriminación hacia ellas¨, esta ha sido deducida a través de la siguiente interrogante surgida a partir de las actividades claves extraidas del lienzo de modelo de negocio. En este caso, la hipótesis ha sido validada mediante la segunda encuesta realizada tanto a víctimas como a jóvenes profesionales, en donde se valoró positivamente el carácter innovador de la propuesta, así como la interacción empática a través del mapa. Finalmente, se recibieron sugerencias respecto a la acción de dejar los testimonio en bolitas de colores que rodean el mapa permitiendo identificar los distintos departamentos del Perú donde ocurrieron los hechos a través de una leyenda, así como acerca del diseño del vocero que se visualiza al abrir el retablo, lo cual representa una oportunidad para seguir perfeccionando la experiencia visual e interactiva

En conclusión, a lo largo del desarrollo del proyecto se identificó que una plataforma web interactiva puede ser una poderosa herramienta para fomentar la empatía hacia las víctimas de conflicto armado interno en el Perú. Por otro lado, nuestro principal hallazgo fue constatar que la combinación de recursos digitales con actividades culturales artísticas, permiten crear un espacio confiable para que la víctimas puedan expresar sus testimonios y, al mismo tiempo, los jóvenes conozcan y comprendan la memoria histórica.

Las validaciones que se realizaron en el trayecto con ambos públicos objetivos, confirmaron la pertinencia y viabilidad del proyecto, tanto a nivel técnico como emocional y social, por lo que como siguientes pasos, se proyecta el lanzamiento oficial de la web, acompañado de un monitoreo mensual para evaluar el nivel de interacción, satisfacción, crecimiento de la comunidad y sostenibilidad económica. Además, se continuará con la organización de las actividades culturales presenciales y virtuales con el objetivo de fortalecer la memoria colectiva .

Finalmente, en cuanto al escalamiento del negocio, se buscarán alianzas estratégicas con instituciones culturales, académicas y otras organizaciones alineadas a los derechos humanos; para el financiamiento inicial se buscará a través de estímulos económicos solicitados al Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), y una campaña en Indiegogo, mientras que el mantenimiento se sostendrá con el modelo de suscripción y donaciones. Esta estrategia permitirá no solo mantener la plataforma activa, sino también proyectarla como un modelo replicable y sostenible a largo plazo.