ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

LA JARANA DEL CENTRO

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

Autor:

NICOLE MONCADA REYNAGA
(https://orcid.org/0000-0003-3204-0093)

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

Autor:

NAYELY ANGIE NICOL ARCANA CCOA
(https://orcid.org/0000-1111-0000-1111)

Asesor:

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

Lima - Perú
2025

LA JARANA DEL CENTRO - PRO_INNOV.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:470281533

Submission Date
Jun 27, 2025, 8:00 PM GMT-5

Download Date
Jun 27, 2025, 8:21 PM GMT-5

File Name
LA JARANA DEL CENTRO - PRO_INNOV.pdf

File Size
73.5 MB

105 Pages

19,016 Words

106,049 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
4% 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 La Jarana del Centro se desarrolla en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Competitividad y Diversificación Industrial y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas. Surge con el propósito de resolver la falta de conocimiento, Contexto y valoración de las antiguas tradiciones culturales del Centro Histórico de Lima entre los ciudadanos jóvenes de Lima Metropolitana. La población beneficiaria está conformada por hombres y mujeres entre los 20 y 40 años, con un aproximado de participación de 300 a 500 asistentes por edición de la feria.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas basada en las herramientas de Design Thinking y algunas externas que nos fueron enseñadas durante las clases, centrando el proceso en los usuarios, la validación y mejora progresiva de las ideas. Primero que nada, realizamos una investigación a fondo de la problemática, lugar, arquetipos y contexto de lo que queríamos abordar. Entre las herramientas empleadas se incluyen el mapa de actores, para identificar vínculos con entidades culturales, organizaciones de preservación y colectivos artísticos difusión e interacción con los visitantes; el arquetipo de usuario, para representar perfiles reales del público objetivo; la propuesta de valor, que permitió definir claramente los beneficios funcionales y emocionales de la propuesta; la elaboración de un brief de diseño, que consolidó el objetivo, tono y narrativa general del proyecto. Así también realizamos una serie de entrevistas al público para poder recibir sus percepciones y también un lienzo económico, para costear nuestro presupuesto y como lo dividiremos y en que gastaremos más.

La solución innovadora se presenta como una feria cultural, que busca revivir las costumbres, prácticas y valores culturales del Centro Histórico a través de experiencias dinámicas, actividades artísticas en vivo, relatos, gastronomía tradicional, venta de productos artesanales y talleres participativos. Esta feria tendrá lugar en la Alameda Chabuca Granda, siendo un espacio emblemático y relevante del centro limeño, con el fin de reconectar a los ciudadanos con su historia desde una perspectiva creativa, participativa y memorable.

Se plantearon hipótesis en torno a cuatro puntos: la efectividad del evento para despertar el interés al público con la historia y cultura local, su potencial para convertirse en un espacio familiar y educativo, su potencial como una actividad de entretenimiento educativo y su posibilidad de generar ingresos económicos sostenibles para los participantes (artesanos, artistas y micro emprendedores). Estos puntos nos ayudaron a orientarnos y establecer indicadores de evaluación más sistemáticos. También se evaluó si existe la posibilidad de que la feria podría establecerse como una alternativa recreativa cultural estable y valorada dentro del circuito de eventos recreativos de Lima.

Para validar estas hipótesis, se realizaron cuatro talleres generativos y dos experimentos, donde participaron más de personas pertenecientes a nuestro

público objetivo y posibles visitantes a la feria. Se mostró el modelo de negocio, un render 3D para comunicar la idea de forma más realista, merchandising representativo de la feria, y diferentes elementos visuales y conceptuales de la experiencia. También se diseñó un prototipo de croquis para mostrar la distribución de los espacios dentro de la feria, un video promocional, piezas para redes sociales en Instagram y prototipos digitales de stands y carritos, con el objetivo de generar intriga y expectativa en torno a la propuesta. En estos espacios de conversación, se brindaron observaciones positivas, así como algunas consideraciones a tener en cuenta. Nos mencionaron un enfoque de poder hacer nuestras publicaciones más interactivas en redes sociales, y trabajar un espacio amplio ahí con un contenido digital muy variado.

Los resultados mostraron una completa aceptación de la propuesta y de todo lo que consistía en nuestro modelo de negocio, logrando obtener resultados que evidencian que la idea era factible y viable de realizar. El 100% de los participantes afirmó que la experiencia despertó un renovado interés por la historia local y expresaron su deseo de asistir nuevamente a una feria similar. Además, se identificó un fuerte potencial para alianzas con instituciones educativas y culturales interesadas en colaborar o replicar la iniciativa en otros espacios, como por ejemplo la Municipalidad de Lima o el Ministerio de Cultura. Entre los hallazgos más relevantes, se identificó que los participantes valoran experiencias culturales cuando estas son participativas, dinámicas y tienen un componente emocional o sensorial. Esto buscará generar una relación más profunda y duradera con el patrimonio local. Esto motivó a considerarse una plataforma flexible, cercana y capaz de reunir distintos lenguajes artísticos en un solo evento.

Por lo tanto, se concluye que el proyecto La Jarana del Centro, representa una propuesta innovadora, sostenible y con gran capacidad de impacto. Al recuperar y reactivar tradiciones en desuso mediante una experiencia inmersiva e interactiva, puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la identidad cultural e historias limeña. Se recomienda continuar con el desarrollo de nuevas ediciones en diferentes puntos del Centro Histórico de Lima, así como continuar explorando nuevas estrategias, públicos y alianzas que contribuyan y aseguren al sostenimiento económico del proyecto. Esta proyección permitirá que el proyecto evolucione hacia un ecosistema cultural autónomo, con capacidad de impacto sostenido.