ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

Innovación en experiencias digitales y participativas para reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano: El caso Museo Origen

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR

Analucia Zapata Zuloeta
DNI: 71919923, Perú

Ivanna Pamela Flores Flores
DNI: 74745875, Perú

ASESOR:
Millan Reyes Martha Sofia Mercedes
DNI: 7696599, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

JURADO:
Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
Ongaro Miranda Ana Gabriela
Pérez Ortiz Johan Alexander

Lima, enero 2026

Museo Origen - Proyecto de Innovacio%CC%81n.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:546956916

Fecha de entrega
17 ene 2026, 12:00 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
17 ene 2026, 12:05 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Museo Origen - Proyecto de Innovación.pdf

Tamaño del archivo
13.4 MB

52 páginas

8102 palabras

49.552 caracteres

9% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
8%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 5

2.3 Objetivo(s) del proyecto 7

2.4 Marco referencial 8

2.5 Proceso creativo y experimentos 10

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 10

2.5.2 Información sobre el Mercado 11

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/servicio 14

2.5.5 Modelo de Negocio 16

2.5.6 Resultados esperados 18

2.5.7 Prototipos desarrollados 19

2.5.8 Experimentos 24

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 33

III. Estimación de costos 35

3.1 Presupuesto 35

IV. Conclusiones y recomendaciones 37

4.1 Conclusiones 37

4.2 Recomendaciones 38

V. Referencias Bibliográficas 39

VI. Anexos 40

6.1 Encuestas realizadas.....40
6.1.1 Encuesta 1: Estudio de Mercado.....40
6.1.2 Encuesta 2: Validación de Prototipos.....44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de tabla 1

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas 3
Figura 2 Mapa de actores 5
Figura 3 Arquetipo de usuario 10
Figura 4 Mapa de empatía 11
Figura 5 Ruta para conceptualizar 13
Figura 6 Tablero de propuesta de valor 14
Figura 7 Tablero UX 16
Figura 8 Tablero modelo de negocio 17
Figura 9 Prototipos Sketch 1: Salas inmersivas multisensoriales 19
Figura 10 Prototipos Sketch 2: Talleres participativos con artistas y comunidades 19
Figura 11 Prototipos Sketch 3: Plataformas y herramientas digitales interactivas 20
Figura 12 Prototipos de Baja fidelidad 1: Salas inmersivas multisensoriales 21
Figura 13 Prototipos de Baja fidelidad 2: Talleres participativos con artistas y comunidades 21
Figura 14 Prototipos de Baja fidelidad 3: Plataformas y herramientas digitales interactivas .. 22
Figura 15 Prototipos de Alta fidelidad 1: Salas inmersivas multisensoriales 22
Figura 16 Prototipos de Alta fidelidad 2: Talleres participativos con artistas y comunidades 23
Figura 17 Prototipos de Alta fidelidad 3: Plataformas y herramientas digitales interactivas .. 23
Figura 18 Checklist de prototipado 24
Figura 19 Encuesta 2: Pregunta 3 25
Figura 20 Encuesta 2: Pregunta 4 25
Figura 21 Encuesta 2: Pregunta 5 26
Figura 22 Encuesta 2: Pregunta 6 26
Figura 23 Encuesta 2: Pregunta 7 27
Figura 24 Encuesta 2: Pregunta 8 27
Figura 25 Encuesta 2: Pregunta 12 28
Figura 26 Encuesta 2: Pregunta 13 28
Figura 27 Encuesta 2: Pregunta 16 29
Figura 28 Encuesta 2: Pregunta 18 29
Figura 29 Encuesta 2: Pregunta 19 30
Figura 30 Tabla receptora 30
Figura 31 Experimentación ágil - Prototipo 31
Figura 32 Experimentación ágil – Hipótesis y Experimentos 32

Figura 33 Experimentación ágil – Métricas y Lecciones aprendidas 33
Figura 34 Inversión inicial 35
Figura 35 Costos operativos mensuales 36

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Innovación en experiencias digitales y participativas para reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano: el caso Museo Origen

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación en experiencias digitales y participativas para reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano: el caso Museo Origen se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la falta de conexión de los jóvenes con el patrimonio cultural teniendo como población beneficiaria a los peruanos de una edad entre 18 a 27 años**.**

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en redefinir la forma de vivir la cultura peruana mediante experiencias inmersivas y accesibles que fusionan lo ancestral con lo contemporáneo. Con un lenguaje fresco y visual, se invita a los jóvenes a sentirse parte activa de su herencia cultural, despertando conexión, inspiración y orgullo. Se trata de una propuesta de diseño compuesta de tres ejes: las salas inmersivas, los talleres participativos y las plataformas digitales. Las salas inmersivas que combinan luces, sonidos y proyecciones para que los visitantes conozcan el patrimonio peruano desde la narrativa sensorial y contemporánea. Los talleres participativos que permiten la interacción entre jóvenes, artistas y comunidades andinas, creando un espacio

colectivo. Las plataformas digitales que enriquecen la experiencia con contenido interactivo que no solo refuerza el aprendizaje sino fortalece el vínculo con la cultura peruana. La mecánica del servicio combina la exploración inmersiva, participación activa y acceso digital complementario, permitiendo que los jóvenes se relacionen de manera cercana y significativa con la cultura. En cuanto al triple balance, la propuesta de origen aporta impacto social promoviendo inclusión, colaboración e identidad cultural; impacto ambiental mediante el uso de tecnologías de bajo consumo e impacto económico impulsando oportunidades para artistas, diseñadores y ONGs culturales, fortaleciendo el desarrollo del sector creativo peruano.

Para la experimentación se diseñaron prototipos visuales que describen las diferentes experiencias que ofrece la propuesta de Museo Origen: salas inmersivas, talleres participativos culturales y plataformas digitales para validar y mejorar la experiencia vivencial del visitante dentro del museo, permitiendo crear un vínculo emocional entre los jóvenes y su vínculo con la cultura. **(Revisar tabla 2.5.8 Experimentación)**

Se concluye que la solución propuesta es viable, sostenible y deseada por el usuario, generando valor cultural, social e identitario a través del hallazgo de que los jóvenes sí desean conectar con la cultura peruana pero señalan que los museos tradicionales le resultan distantes o poco interactivos, por lo que buscan experiencias participativas, inmersivas y contemporáneas que les permitan sentir, entender y vivir la cultura, en pocas palabras la desconexión no es con la cultura sino con la forma en que se presenta. Se recomienda mantener foco en la tecnología accesible, integrar más artistas y comunidades y renovar contenido cada seis meses.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Perú es un país que cuenta con una riqueza cultural única, donde las civilizaciones pasadas dejaron huella en su arte, tradición y cultura. Sin embargo, gran parte de esta herencia ancestral se percibe actualmente como algo lejano, aún más para las nuevas generaciones que viven en un mundo digital, globalizado y en constante cambio. Estudios recientes sobre el consumo cultural en jóvenes peruanos señalan que no muchos asisten a museos porque consideran que las propuestas no dialogan con sus intereses ni estilos de vida, dejando en

evidencia una brecha de conexión con este público (Fernández Rojas, 2020). Además, investigaciones en museos limeños muestran que la audiencia predominante suele estar conformada por personas adultas con estudios superiores, mientras que los jóvenes siguen siendo un sector poco representado (Aguirre, 2021).

Existe una gran desconexión generando el mayor desafío: La falta de la conexión emocional entre los jóvenes y el patrimonio cultural, esto dificulta la transmisión de conocimientos, genera poco sentido de pertenencia entre la generación actual y el pasado, debilitando así la construcción de una identidad cultural sólida. Recuperar esta identidad no se basa solo en preservar tradiciones, sino también el adecuarlas y ofrecer nuevas formas de interacción para que las nuevas generaciones reconozcan su pasado y construyan un sentido de pertenencia hacia el futuro

Museo Origen nace como una respuesta innovadora a esta problemática. Esta propuesta busca redefinir lo ancestral con lo contemporáneo, transformando una "simple" visita al museo en una experiencia interactiva, inclusiva y participativa. A través de sus talleres, instalaciones inmersivas, exposiciones de artistas contemporáneos y recursos digitales, Museo Origen convierte la cultura en algo cercano e inspirador.

El impacto que busca este proyecto va más allá de atraer visitas, busca reconstruir un puente entre pasado y presente, promoviendo el orgullo cultural y generando un espacio de encuentro accesible para todos. De ese modo, contribuye a que las nuevas generaciones encuentren curiosidad en sus raíces e inspiración para construir su futuro.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Figura 1

Árbol de problemas



Actualmente existe una **falta de conexión de los jóvenes con el patrimonio cultural**, generando un distanciamiento de manera progresiva entre las nuevas generaciones y su herencia histórica. Está situación principalmente se origina por algunos factores como la **poca innovación de los museos**, la **escasa difusión digital** de sus contenidos, la **pérdida de transmisión de saberes** y el **desinterés por la conservación de piezas históricas**. Además, el reducido interés por visitar museos y el **riesgo de que el patrimonio se vuelva irrelevante** profundizan el problema.

La investigación de Melgar et al. (2022) revela que en diferentes estudios de Latinoamérica, el público joven se refiere a sus **experiencias en los espacios culturales como aburridas, poco interactivas y vinculadas a percepciones sobre lo antiguo y lo viejo.** Por otro lado, también, señalan que sí encuentran potencial en estos espacios, siempre y cuando se adecuen interacción y mediciones sociales y culturales. Atrayendo así a los jóvenes con propuestas innovadoras, que incentiven la creación, socialización y expresión.

Esto como consecuencia hace que las experiencias culturales resulten poco atractivas, existe una **falta de actividades participativas e inclusivas**, y se percibe una limitada promoción de campañas culturales, debilitando el vínculo entre los jóvenes y su identidad cultural. Esta desconexión es lo que compromete la sostenibilidad del patrimonio, pues se

reduce su valoración y su potencial para generar un impacto social y educativo en las futuras generaciones.

- **Impacto social:** La desconexión con el patrimonio no solo es un problema de museos vacíos, sino que tiene un efecto real en los jóvenes y las nuevas generaciones. Sin una conexión con su pasado e historia, **los jóvenes pierden no solo el sentido de pertenencia cultural sino también el sentido de identidad**. El patrimonio es un punto clave que actúa como conductor de las nuevas generaciones con sus raíces. Con este vínculo tan débil, se corre el riesgo de que en un futuro ya no se valoren las expresiones culturales locales y que las próximas generaciones no se identifiquen con el legado de sus ancestros, generando un vacío en su percepción de quiénes son como peruanos.

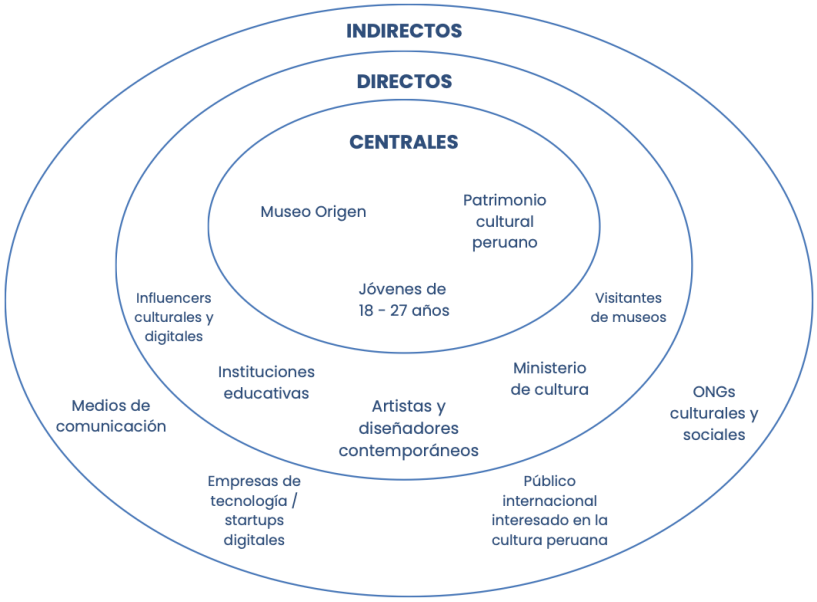
- **Impacto cultural:** La desconexión **amenaza la sostenibilidad del patrimonio cultural a largo plazo.** Sin el interés de las nuevas generaciones, el patrimonio corre el riesgo de volverse obsoleto, perder valor social y lo más importante, dejar de ser promovido y conservado. Esta situación podría llevar a la ausencia de conocimientos ancestrales y expresiones culturales únicas.

- **Impacto educativo:** El patrimonio no solo enseña historia, fomenta el pensamiento crítico y la apreciación de la diversidad cultural, si no es explotado ni valorado, **se corre el riesgo de perder una fuente de aprendizaje** sobre la historia, arte, ciencia y ética, se perdería una oportunidad única para una educación que va más allá de los salones de clase y los centros educativos.

2.2 Población beneficiaria

Figura 2

Mapa de actores



La presente herramienta mapa de actores organiza a los distintos grupos que intervienen en el caso del proyecto Museo Origen, diferenciándolos en las siguientes categorías: centrales, directos e indirectos, según su influencia en el desarrollo de la propuesta.

Primero tenemos a los **actores centrales**, quienes son los más directamente involucrados en la propuesta, en este caso los **jóvenes de 18 a 27 años** que forman parte de la población objetivo prioritaria, puesto que investigaciones recientes señalan que este grupo mantiene una relación distante con los museos y demanda experiencias culturales más dinámicas y participativas. El **Museo Origen** actúa como el espacio innovador que resignifica el patrimonio desde lo contemporáneo, mientras que el **patrimonio cultural peruano** es lo que se busca revalorizar, así fortaleciendo la identidad y sentido de pertenencia de las futuras generaciones.

También tenemos los **actores directos** que son aquellos que interactúan de manera frecuente con el proyecto y contribuyen activamente a su desarrollo. Entre ellos se encuentran los **visitantes de museos**, cuya experiencia se ve bastante enriquecida gracias a la propuesta participativa; el **Ministerio de la Cultura** que respalda y promueve políticas para la protección del patrimonio; las **instituciones educativas**, que integran la experiencia del museo y **los artistas y diseñadores contemporáneos**, quienes aportan con propuestas creativas que permiten conectar lo ancestral con un lenguaje visual actual; y los **influencers**

culturales y digitales, que impulsan la difusión del proyecto a través de sus comunidades en línea, contribuyendo a generar mayor alcance y participación.

Finalmente, los **actores indirectos** amplían el alcance y sostenibilidad del proyecto. Los **medios de comunicación** difunden la experiencia del museo hacia un público más amplio, potenciando la visibilidad. Las **empresas de tecnología y startups digitales** colaboran incorporando herramientas inmersivas e interactivas. El **público internacional interesado en la cultura peruana** también contribuye a una proyección global del proyecto. Por su parte, las **ONGs culturales y sociales** fortalecen y apoyan iniciativas inclusivas que hacen del museo un espacio más accesible y diverso.

En conjunto, estos actores permiten que **Museo Origen** no solo sea un espacio de exhibición, sino también un punto de encuentro, diálogo y construcción de identidad para las futuras generaciones.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General: Reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano mediante experiencias interactivas, inmersivas y digitales que promuevan el orgullo cultural, la participación y el sentido de pertenencia.

Objetivos Específicos:

1. **Diseñar experiencias innovadoras** que combinen instalaciones inmersivas, talleres y recursos digitales para hacer del museo un espacio atractivo para nuevas generaciones.
2. **Colaborar con artistas y diseñadores contemporáneos** para reinterpretar lo ancestral desde un punto de vista actual, logrando que los jóvenes se puedan identificar con las exposiciones.
3. **Incorporar herramientas tecnológicas** como **realidad aumentada, plataformas digitales y redes sociales** que faciliten la interacción y también la difusión del contenido cultural.
4. **Fomentar la participación de los jóvenes** a través de actividades que sean inclusivas y colaborativas, involucrándolos en la conservación del patrimonio.

5. **Promover campañas de comunicación** que acerquen al museo a espacios digitales y físicos, incentivando el interés a visitarlo por parte de los jóvenes.
6. **Contribuir a la educación cultural** mediante recursos que complementen el aprendizaje e inspiren a los visitantes a valorar y proteger el patrimonio.

2.4 Marco referencial

A nivel nacional, la identidad del **Museo Huaca Pucllana** fue renovada para proyectar una comunicación más cercana y con sentido de pertenencia a su comunidad. Este caso demuestra la importancia de construir un relato que conecte emocionalmente con el público, algo que **Museo Origen** también busca al querer vincular lo ancestral con lo contemporáneo, fomentando así la apropiación cultural y el orgullo local.

El **Museo Larco Herrera** se ha convertido en un caso clave dentro del ámbito cultural gracias al proceso de digitalización que aplicó a toda su colección. Esta iniciativa no solo mejoró la gestión interna del museo, sino que además rompió las limitaciones del espacio físico, permitiendo que personas e investigadores de distintas partes del mundo puedan acceder a su patrimonio. Este ejemplo demuestra el valor que tiene la tecnología para obtener más alcance y ser relevante en una institución cultural. Para **Museo Origen**, dicha experiencia resalta la importancia de las herramientas digitales, ya que hacen posible una difusión más dinámica e interactiva del contenido patrimonial.

El **Museo de Arte Precolombino (MAP)** de Cusco, combina aspectos culturales, tecnológicos y gastronómicos que refleja la diversidad de su propuesta. Asimismo, hace uso de salas inmersivas que logran una visita mucho más placentera para el usuario. A partir de ello, **Museo Origen** toma como inspiración todos estos recursos para unir lo ancestral con lo contemporáneo, brindando así experiencias que generen recuerdos y conecten mucho más con el público actual.

El **Museo de Arte de Lima (MALI)**, que fortaleció su presencia dentro del entorno digital con una comunicación bastante activa en las redes sociales. El generar de manera constante un contenido educativo fue lo que le permitió seguir manteniendo ese vínculo estable con su público y llegar a otros nuevos. **Museo Origen** puede seguir esto mismo para así fortalecer su imagen y atraer a más grupos de personas que tienen interés en la cultura.

A nivel internacional, el **Museo del Louvre** es un ejemplo de la adaptación e integración de herramientas de realidad aumentada en sus experiencias expositivas. La capacidad de combinar la innovación tecnológica con lo tradicional deja claro que los museos clásicos también se pueden reinventar. **Museo Origen** puede tomarlo como inspiración para que explore propuestas inmersivas que hacen uso de la tecnología como un vínculo entre generaciones y la tradición cultural.

Estudios como el de Huang, G., & Zhong, J. (2025) han demostrado que: (1) la tecnología de comunicación inmersiva mejora significativamente la adquisición de conocimientos, (2) la identificación emocional y (3) la identidad cultural del público.

Finalmente, el **Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA)** se hace destacar por su incorporación de la inteligencia artificial y la experiencia sensorial que brindan en sus exposiciones. Esto hace que el público participe activamente y también se involucre con el arte de manera emocional, confirmando que la tecnología puede transformar el como las personas se relacionan con el patrimonio. En esa línea, **Museo Origen** puede aprovechar las estrategias para implementar espacios más participativos, donde la conexión con la cultura no solo sea la contemplación.

En conclusión, los casos analizados convergen en un objetivo común: evidenciar que los museos capaces de actualizarse e integrar estratégicamente herramientas digitales fortalecen su identidad institucional y establecen vínculos más cercanos y significativos con sus públicos. A partir del análisis de experiencias museísticas nacionales e internacionales, es posible identificar tanto aciertos como limitaciones en las estrategias implementadas. Entre los aspectos más efectivos se encuentra la incorporación de recursos digitales, experiencias inmersivas y sensoriales, así como el uso de inteligencia artificial, los cuales enriquecen los procesos de aprendizaje y contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural.

No obstante, en los casos nacionales se observan debilidades recurrentes, particularmente en la limitada oferta de experiencias participativas y en propuestas que el público joven percibe, en muchos casos, como distantes o excesivamente rígidas. En contraste, las experiencias internacionales demuestran que un uso estratégico e innovador de los recursos museográficos puede incrementar significativamente el interés del público joven y, en

consecuencia, el flujo de visitantes en los espacios culturales. En este contexto, Museo Origen articula referentes que fortalecen su propuesta museográfica y permiten responder de manera crítica a las limitaciones identificadas en experiencias previas, integrando innovación y tradición para generar un impacto cultural, social y económico sostenible.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Figura 3

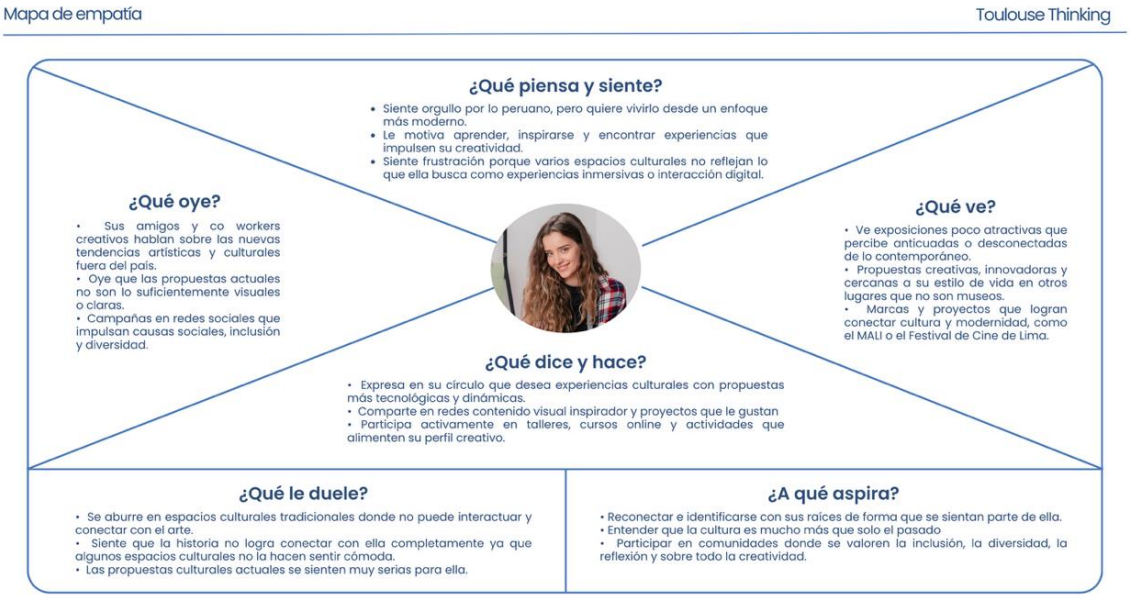
Arquetipo de usuario



Para recopilar información sobre el usuario como sus preferencias, gustos, medios de comunicación, etc, se utilizaron dos herramientas: Arquetipo de usuario y encuestas realizadas previamente, donde se pude rescatar con mayor precisión a nuestro público objetivo en una sola persona, que representa a los potenciales interesados en la propuesta de Museo Origen, con toda esta información en conjunto obtenemos datos de los comportamientos de compra, medios de comunicación preferidos, como también necesidades e incomodidades del usuario.

Figura 4

Mapa de empatía



Continuando con la información del público objetivo, se utilizó la herramienta "Mapa de empatía", también validada a través de las respuestas a la encuesta realizada, a diferencia de la herramienta anterior presenta una visión emocional de lo que el usuario busca, se plantea con seis preguntas que responden a necesidades emocionales.

A partir de estas dos herramientas para conocer mejor al usuario, descubrimos que muchos jóvenes peruanos sienten la cultura ancestral como lejana y plana, no saben cómo acercarse o interactuar con ella. Sin embargo, si participarían en experiencias auténticas que les permitan entender de dónde vienen, para así construir su identidad en el presente. Por eso se propone el siguiente insight: ***"Los museos y espacios culturales que conozco se sienten lejanos o demasiado tradicionales. En redes veo propuestas frescas, creativas y actuales que sí me inspiran."***

2.5.2 Información sobre el Mercado

Hoy en día en el contexto actual peruano, **sí existe una oportunidad de mercado significativa** para transformar la forma en la que los jóvenes interactuan con espacios

culturales. Ahora, la mayoría de museos peruanos, especificamente limeños ofrecen propuestas tradicionales o poco interactivas, generando desinterés con las nuevas generaciones que buscan experiencias mucho más visuales.

De acuerdo con la UNESCO (2024), “Respetar el patrimonio no se trata solo de salvaguardarlo ahora, sino también de hacerlo conocido por las futuras generaciones”. Esta perspectiva sostiene a Museo Origen como una oportunidad de que los jóvenes se apropien del patrimonio cultural y le den un nuevo significado desde una mirada moderna e incluso participativa.

La **competencia directa** incluye museos como el MALI, el MAP (Cusco) e incluso Museo Larco Herrera, ya que estos cuentan con un gran valor histórico como también reconocimiento en el mercado peruano, a pesar de esto carecen de enfoques inmersivos, participativos y/o tecnológicos. Museo Origen se diferencia por mantener una propuesta multisensorial e interactiva, que promueve una conexión real emocional donde la cultura genere no solo orgullo sino también sentido de pertenencia mediante un lenguaje amigable y moderno para los jóvenes.

Entre las **principales barreras de entrada** se consideran las implementaciones tecnológicas y multisensoriales, ya que genera una necesidad a alianzas estratégicas o institucionales, como inversionistas interesados o el Ministerio de Cultura, además de afrontar el reto de mantener un flujo constante de visitantes jóvenes, quienes hoy en día tienen diferentes alternativas de ocio, que no son necesariamente culturales. A pesar de esto, el interés de los jóvenes por proyectos culturales innovadores crean un entorno favorable para el desarrollo de la propuesta Museo Origen.

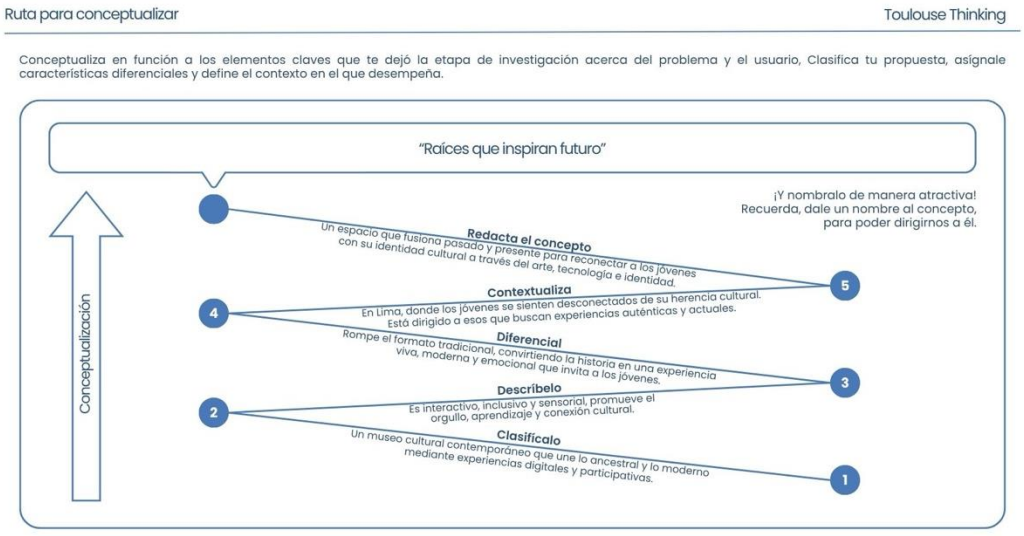
El **alcance esperado** se centra de manera inicial en Lima Metropolitana que es donde se ubicaría el museo, con una proyección a futuro de alcance nacional mediante plataformas digitales, alcance mediático y difusión en redes sociales. El **mercado objetivo** está principalmente compuesto por jóvenes de 20 a 35 años, con interés en diseño, arte, y experiencias culturales contemporáneas.

La **demanda potencial** es alta: los jóvenes representan un gran porcentaje en eventos culturales pero sobretodo en experiencias inmersivas e interactivas. Este comportamiento demuestra a Museo Origen como una propuesta sólida para atraer a un segmento que busca experiencias innovadoras de aprendizaje y expresión cultural. Por esto, Museo Origen no nace o responde a una tendencia, sino que se posiciona como una propuesta que va a renovar la oferta cultural del país, proyectando un impacto real en la participación cultural de las nuevas generaciones.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Figura 5

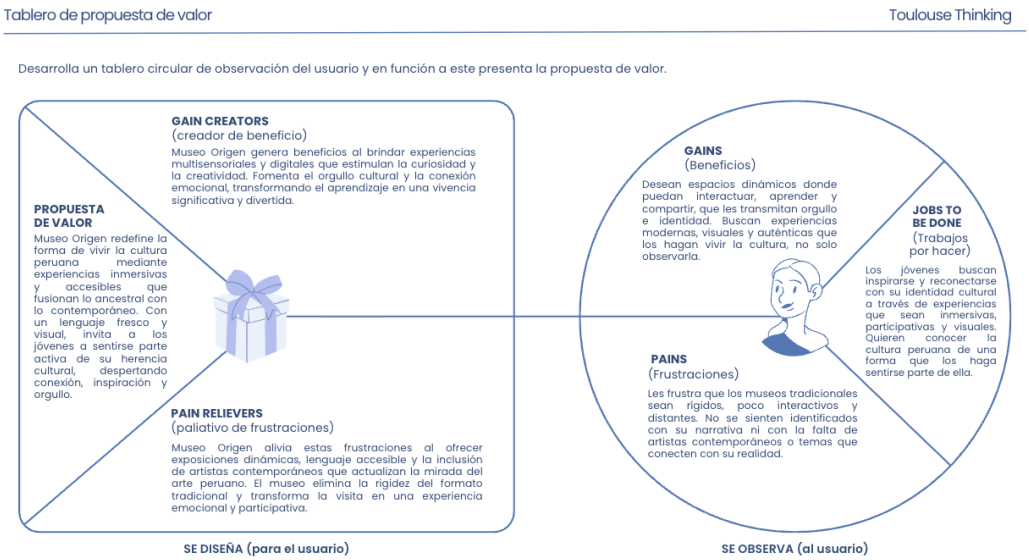
Ruta para conceptualizar



Para definir el concepto, seguimos la ruta de conceptualización, a partir de la previa investigación del público objetivo y el problema a resolver, desarrollamos esta ruta de conceptualización que muestra el proceso para crear: "Raíces que inspiran futuro", un concepto que define la idea de Museo Origen: unir los ancestral y lo contemporáneo para generar una conexión real con los jóvenes y su identidad cultura. A través de experiencias interactivas y digitales, se busca transformar la historia en algo mucho más vivo y emocional. La contextualización se centra en Lima, donde varios jóvenes se sienten desconectados de sus raíces, ofreciendo experiencias que fusionen el arte, la tecnología y tradición.

Figura 6

Tablero de propuesta de valor



Sobre la propuesta de valor desarrollamos un tablero que analiza los beneficios, frustraciones y trabajos por hacer de nuestro usuario, encontrando diferentes hallazgos: Lo que busca: interactuar de con la cultura, Lo que le molesta: propuestas tradicionales y rígidas, Como también lo que se quiere lograr a través de nuestra experiencia: reconectar e inspirarse con su identidad cultural. A partir de esto nuestra propuesta de valor plantea redefinir la percepción “rígida” de la cultura peruana en los museos a través de experiencias inmersivas multisensoriales que fusionen lo ancestral con lo contemporáneo, que acompañe esta narrativa con el lenguaje fresco y visual que invite a los jóvenes a sentirse parte de su herencia cultural.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Museo Origen se presenta con una propuesta de innovación que tiene como fin reconectar a los jóvenes con la identidad y el patrimonio mediante experiencias inmersivas, digitales y participativas que lo conviertan en un espacio de exploración donde lo ancestral con lo contemporáneo dialoguen de forma interactiva. A través de

una investigación centrada en el usuario, se busca desarrollar entornos sensoriales que sean una invitación al aprendizaje desde la experiencia.

Esta propuesta de diseño se compone de tres ejes: **las salas inmersivas, los talleres participativos y las plataformas digitales.** Las salas inmersivas ofrecen un recorrido tanto visual como sonoro que cuentan la historia del Perú mediante proyecciones con luces y narrativas que permitan que los visitantes vivan el patrimonio con una experiencia más emocional. Los talleres participativos fomentan la interacción entre los jóvenes con artistas y las comunidades locales, transmitiendo saberes con el arte y diseño. Finalmente, las plataformas digitales son un complemento de toda la experiencia, ofreciendo diversos contenidos como recursos interactivos que fortalecen la presencia dentro del entorno digital.

Es así como **Museo Origen** plantea una solución que no solo busca atraer a las nuevas generaciones, sino que quiere hacer un cambio en como usualmente nos relacionamos con la cultura. El diseño presenta un equilibrio entre la innovación tecnológica y el patrimonio, generando una experiencia agradable e inclusiva.

Triple Balance:

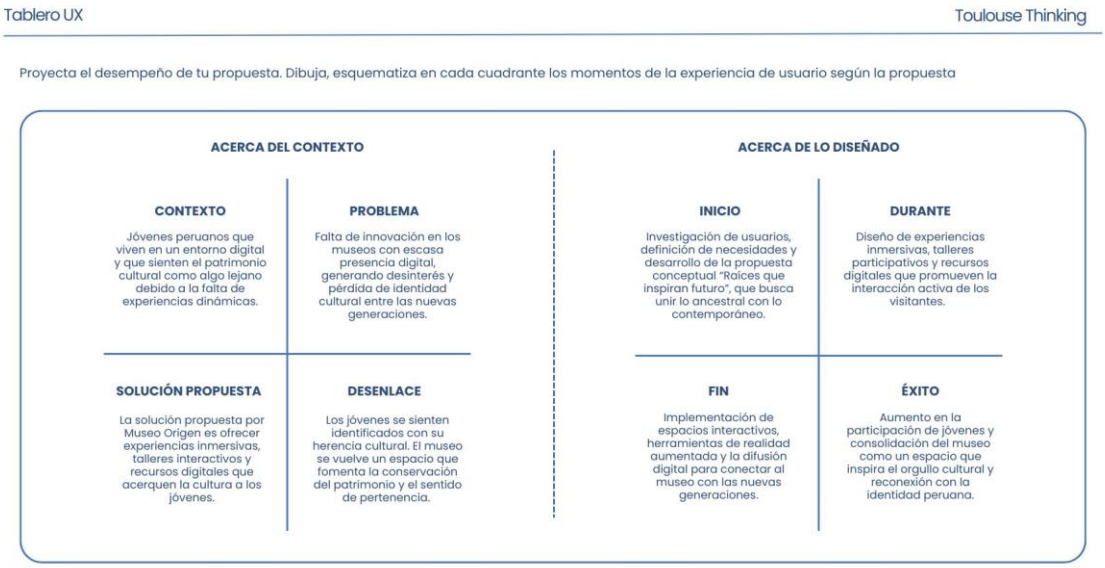
- **Impacto Social:** Museo Origen promueve la inclusión al generar espacios colaborativos en los que artistas y visitantes forman una misma comunidad que refleja la diversidad cultural del país. Esto contribuye al sentido de pertenencia y el orgullo cultural de los jóvenes con las experiencias inmersivas y los talleres participativos que valoran el patrimonio.

- **Impacto Ambiental:** La propuesta hace una integración de prácticas sostenibles con el uso de los recursos digitales, promoviendo una conciencia ecológica que comunica el respeto por la naturaleza con materiales reciclables y las tecnologías de bajo consumo en todas sus instalaciones.

- **Impacto Económico:** Se fomenta la colaboración de diseñadores, artistas y ONGs e instituciones promotoras, brindando oportunidades económicas y posicionando a Museo Origen como un referente contemporáneo en el Perú.

Figura 7

Tablero UX

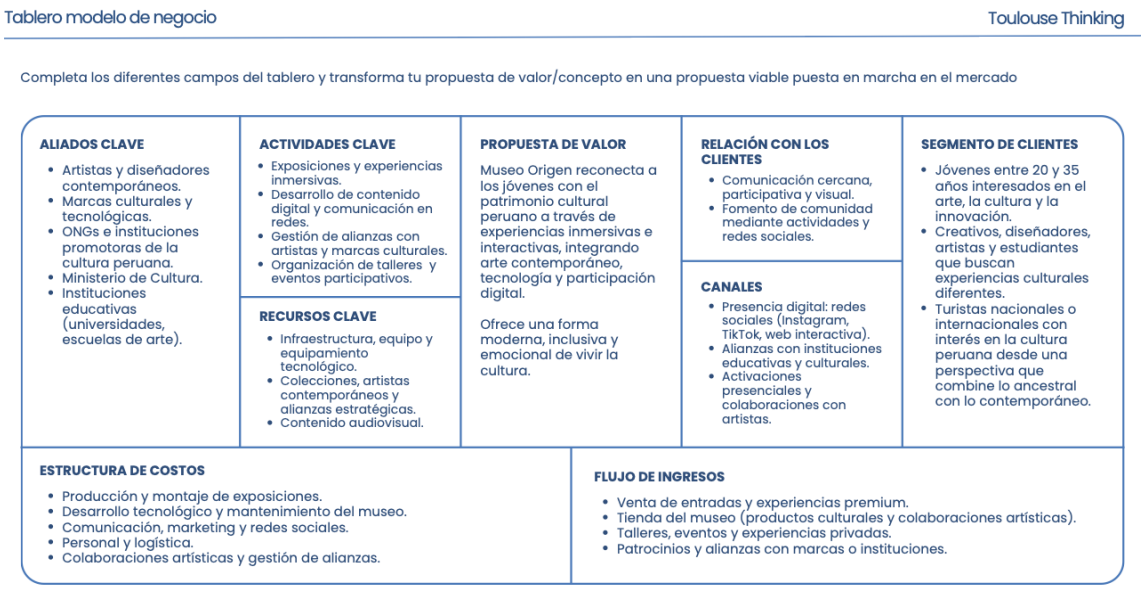


El tablero UX representa el proceso del diseño que se planteó centrado en el usuario. En este caso, parte de la falta de conexión que hay entre los jóvenes con el patrimonio cultural, donde se identificó la necesidad de implementar experiencias que sean más cercanas y significativas. Es ahí donde surge la propuesta de Museo Origen con el arte, la tecnología y la tradición para convertir las visitas del museo en algo más participativo. De esta manera, el tablero muestra como la investigación, el problema y la solución se juntan y promueven la identidad, la inclusión y el sentido de pertenencia en las nuevas generaciones.

2.5.5 Modelo de Negocio

Figura 8

Tablero modelo de negocio



El modelo de negocio de Museo Origen se basa en ofrecer una experiencia inmersiva y participativa donde los jóvenes reconecten con la identidad peruana desde una propuesta innovadora que combina el pasado (ancestral) con lo contemporáneo. Lo hace a través de una combinación de tecnología, arte y experiencias interactivas multisensoriales. Este museo no solo propone un espacio cultural sino uno inclusivo e interactivo.

Este modelo busca generar un valor social y cultural real al promover exhibiciones ancestrales, como también participación de artistas contemporáneos, dándole al museo una narrativa moderna y fresca que permita conectar con los jóvenes; para que esto funcione, se proponen diferentes alianzas estratégicas con artistas, universidades, empresas de tecnología y el Ministerio de Cultura. En cuanto a la comunicación se propone un enfoque digital de como sería la presencia en redes sociales usando un lenguaje altamente visual y moderno, sin desplazar la cultura ancestral peruana.

2.5.6 Resultados esperados

Al momento en el que Museo Origen tenga contacto con el usuario se espera un cambio en la manera en la que los jóvenes se relcionan con el arte, cultura e historia peruana. El resultado ideal sería que todos los visitantes, principalmente los jóvenes puedan experimentar y conectar con su identidad cultural a través de la propuesta que ofrece Museo Origen: experiencias inmersivas multisensoriales, que les permitan participar y "ser parte", transformando así esta percepción negativa y tradicional, por una fresca, inclusiva y participativa.

A corto plazo, se proyecta que nuestro segmento planteado (jóvenes de 18 a 27 años) incremente notablemente su asistencia al museo, donde encontrarán un espacio que no solo "habla su lenguaje" sino que también les permite mezclar sus mayores intereses: lo visual, creativo y tecnológico. A través de su propuesta, Museo Origen busca que los jóvenes interactuen con la cultura, compartan sus experiencias en redes sociales y recomienden este espacio con su circulo.

En cuanto a impacto cultural, se espera que la propuesta ayude a fortalecer el sentido de pertenencia en cuanto a la cultura peruana, como también el fomentar el orgullo de los jóvenes por la cultura peruana desde una mirada contemporánea que realmente conecta con ellos. Esto no solo sería favorable para la generación actual sino también para las futuras, permitiendo reinterpretar la cultura ancestral y seguir manteniéndola viva en el tiempo.

A mediano plazo, se prevé que Museo Origen se posicione como líder nacional en innovación cultural, impulsando la participación activa del sector juvenil y promoviendo colaboraciones estratégicas con instituciones educativas, artistas contemporáneos y diferentes entidades cultutales. Todo esto con el fin de que la propuesta Origen genere inspiración para nuevas y diferentes experiencias culturales en el país.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Para poder evaluar y validar la propuesta de Museo Origen desarrollamos la herramienta Prototipos, donde se encuentran tres niveles de prototipado (sketch, baja fidelidad y alta definición) para mostrar la propuesta desde una idea inicial hasta una versión visual mucho más clara de las siguientes soluciones planteadas: Salas inmersivas multisensoriales, talleres participativos con artistas y comunidades y Plataformas y herramientas digitales interactivas; permitiéndonos tomar decisiones tempranas y afinar los diseños.

Figura 9

Prototipos Sketch **1: Salas inmersivas multisensoriales**



Se boceteó un espacio con proyecciones en muros, murales inspirados en iconografías ancestrales y un módulo central interactivo.

Figura 10

Prototipos Ske**tch 2: Talleres participativos con artistas y comunidades**



Se boceteó un espacio donde los jóvenes trabajan técnicas guiadas por artistas o un representante cultural.

Figura 11

Prototipos Sketch 3: **Plataformas y herramientas digitales interactivas**



Se boceteó un espacio donde los visitantes pueden hacer uso de tabletas, pantallas táctiles y recursos de realidad aumentada.

Figura 12

Prototipos **de Baja fidelidad 1: Salas inmersivas multisensoriales**



Se reforzaron las proyecciones, murales y otros elementos, permitiendo mejorar el espacio y recorrido previsto.

Figura 13

Prototipos **de Baja fidelidad 2: Talleres participativos con artistas y comunidades**



Se reforzaron los gestos, dinámicas y toda la interacción dentro de la sala para reflejar la colaboración y transmisión cultural.

Figura 14

Prototipos de Baja fidelidad **3: Plataformas y herramientas digitales interactivas**



Se reforzaron las pantallas y simulaciones para hacer más fácil el entendimiento del uso de la tecnología estando en la sala.

Figura 15

Prototipos **de Alta fidelidad 1: Salas inmersivas multisensoriales**



El prototipo final muestra las proyecciones, murales y el módulo central interactivo, creando un entorno sensorial que muestra la parte narrativa y cultural del museo.

Figura 16

Prototipos **de Alta fidelidad 2: Talleres participativos con artistas y comunidades**



El prototipo final muestra todo un espacio dinámico donde los jóvenes trabajan con distintos materiales junto a un guía, lo que refleja la parte participativa de la sala.

Figura 17

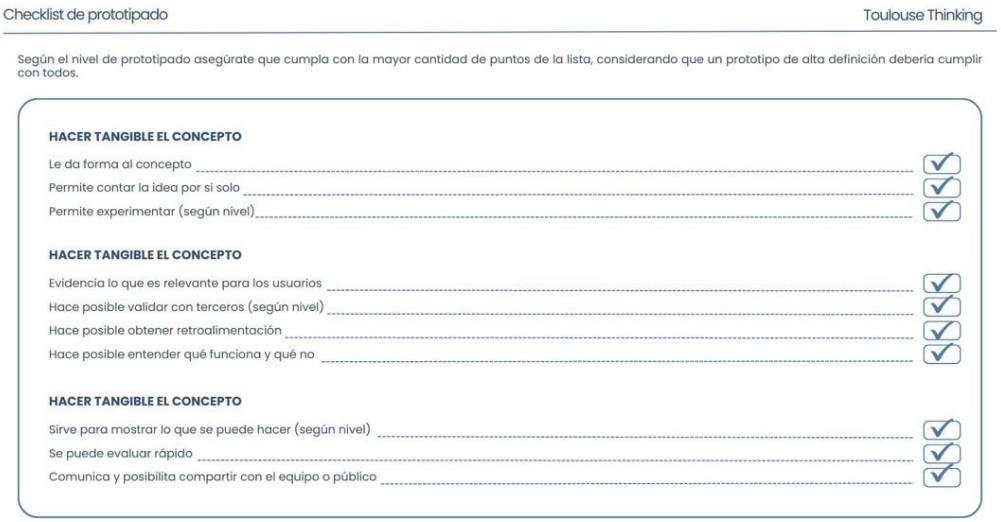
Prototipos **de Alta fidelidad 3: Plataformas y herramientas digitales interactivas**



El prototipo final muestra como las tabletas, pantallas interactivas y la realidad aumentada conviven con los murales ancestrales, reforzando el enfoque del museo.

Figura 18

Checklist de prototipado



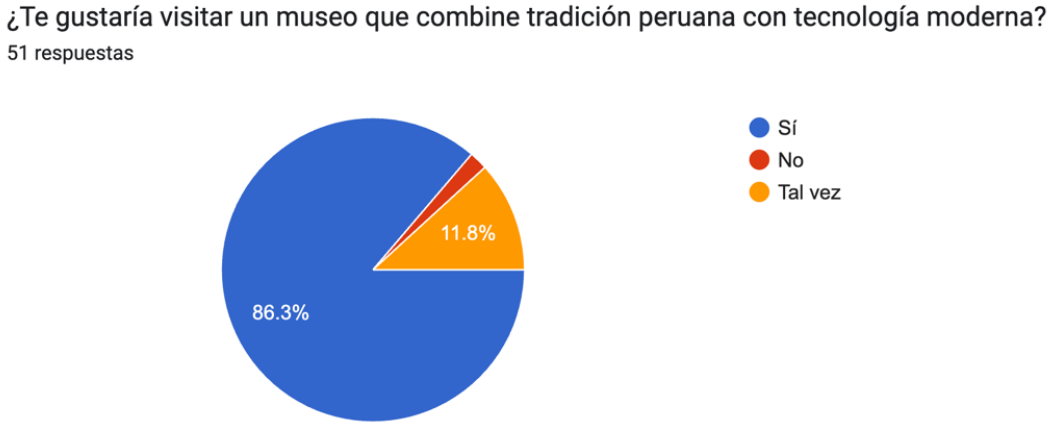
Después de realizar los prototipos de Museo Origen, desarrollamos el checklist de prototipado para saber si cada nivel cumplía con los puntos de la lista. Confirmamos que todos daban forma al concepto, permitían comunicar la idea por sí solos y facilitaban la experimentación según el nivel. También confirmamos que cada prototipo mostraba elementos resaltantes para los usuarios, que se podían compartir con terceros y que su evaluación era rápida, por lo que la propuesta era comprensible antes de realizar la encuesta y tener una validación.

2.5.8 Experimentos

Se realizó una encuesta a 50 personas pertenecientes al público objetivo para poder validar la propuesta de Museo Origen y tener una percepción real de los usuarios. Aquí se evaluó el interés por las salas inmersivas, los talleres participativos y las herramientas digitales, además de medir el nivel de conexión emocional con la experiencia. Los resultados permitieron identificar las oportunidades de mejora y confirmar la aceptación general del concepto.

Figura 19

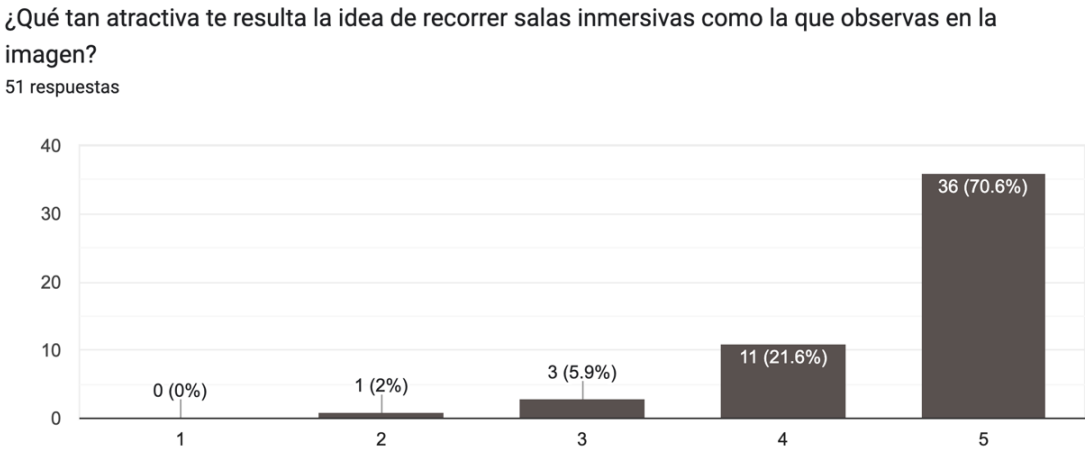
Encuesta 2: Pregunta 3



A partir de esta pregunta, la encuesta se centra en la experiencia que tendría el usuario al visitar el museo, en este caso casi el 87% responde que si le gustaría visitar un museo con la propuesta de Museo Origen, dando a entender que hay una alta aceptación por el público objetivo.

Figura 20

Encuesta 2: Pregunta 4



La figura presenta un buen porcentaje de interés en recorrer salas inmersivas presentada como prototipo de alta fidelidad, lo que una vez más reafirma el interés en la experiencia que Museo Origen va a ofrecer.

Figura 21

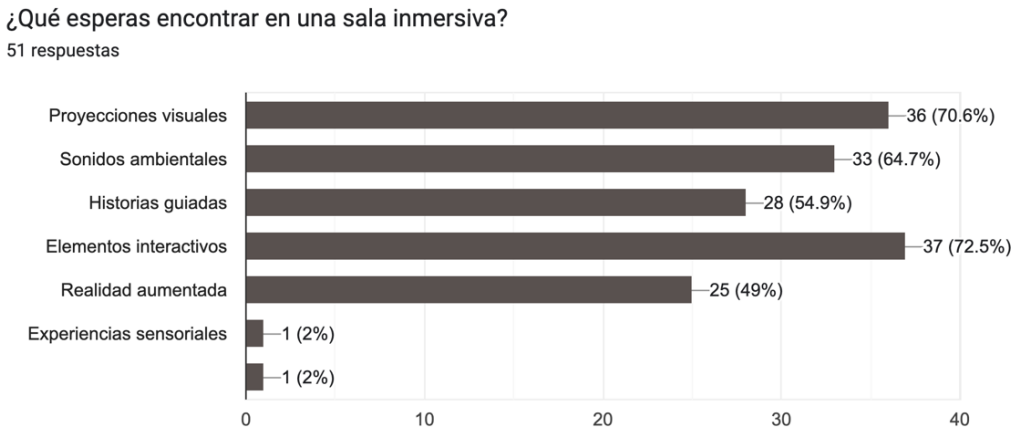
Encuesta 2: Pregunta 5



En cuanto a las experiencias multisensoriales, más del 95% está interasado en aprender sobre la cultura peruana a través de lo visual, sonoro y narrativo, todo en una sola experiencia.

Figura 22

Encuesta 2: Pregunta 6



Lo que la mayoría de encuestados esperan encontrar en las salas inmersivas son: Elementos interactivos (72.5%), proyecciones visuales (70.6%), sonidos ambientales (64.7%) e historias guiadas (54.9%), estas opciones son las que el público remarcó más y las que se tomarán en cuenta para mejorar e incluir como propuesta.

Figura 23

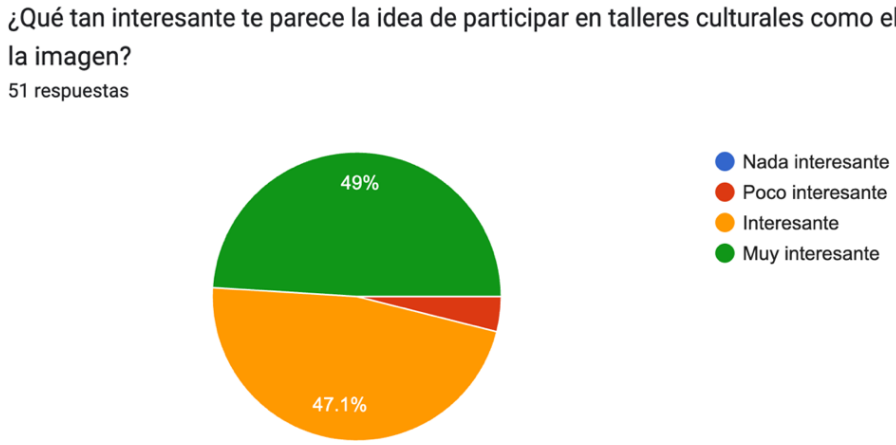
Encuesta 2: Pregunta 7



Se observa una gran posibilidad de influencia positiva (86.3%) en el interés de los jóvenes por la historia o cultura peruana, a través de una experiencia inmersiva.

Figura 24

Encuesta 2: Pregunta 8



En cuanto al interés por la participación en talleres culturales, la mayoría de encuestados tuvo una respuesta positiva. El 49% indicó que la idea le parece muy interesante, mientras que el 47.1% lo considera interesante. Solo un grupo pequeño mostró poco interés y nadie señaló que la propuesta no le parece interesante.

Figura 25

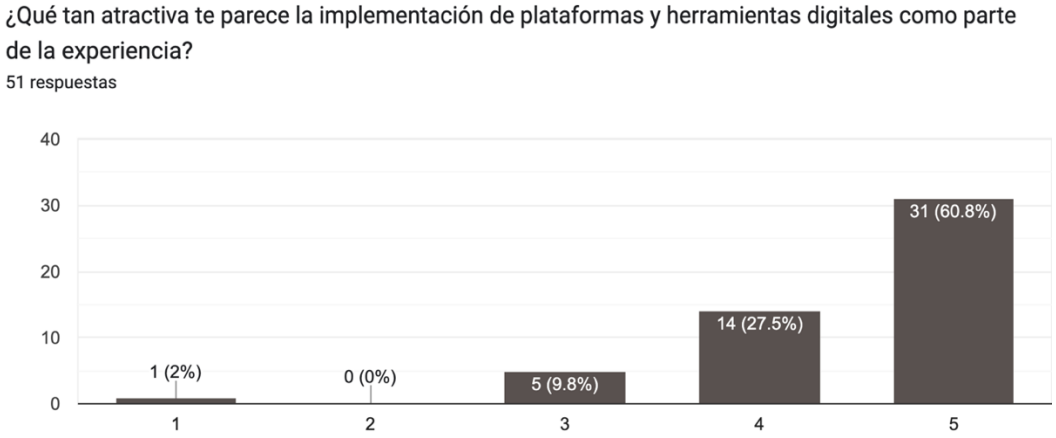
Encuesta 2: Pregunta 12



En cuanto a la frecuencia de participación, los resultados muestran que la mayoría asistiría ocasionalmente (58.8%), considerando estos talleres como actividades que se harían de vez en cuando. Además, un 25.5% afirmó que participaría varias veces al mes, mostrando un interés más constante y un porcentaje menor de 7.8% respondió que iría una sola vez, mientras que otro 7.8% indicó que casi nunca lo haría.

Figura 26

Encuesta 2: Pregunta 13

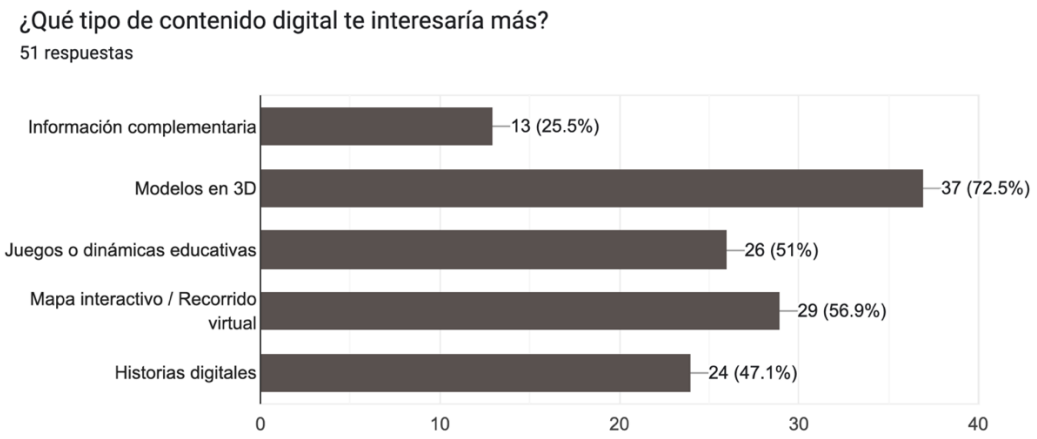


Se nota una aceptación y percepción positiva alta en cuanto a la implementación de plataformas y herramientas digitales como parte de la propuesta, en una puntuación

del 1 al 5, el 60.8% marcó la opción más alta (5), mientras que solo el 2% la más baja (1), demostrando que si hay un buen nivel de apreciación hacía la experiencia Origen.

Figura 27

Encuesta 2: Pregunta 16



Los resultados muestran que el tipo de contenido digital que más llamó la atención fueron los modelos en 3D (72.5%) ocupando el primer lugar. En segundo lugar se encuentra el mapa interactivo o recorrido virtual (56.9%), seguido por los juegos o dinámicas educativas (51%) que también generaron mucho interés. Además, un 47.1% eligió las historias digitales, mientras que la información complementaria obtuvo el porcentaje más bajo (25.5%).

Figura 28

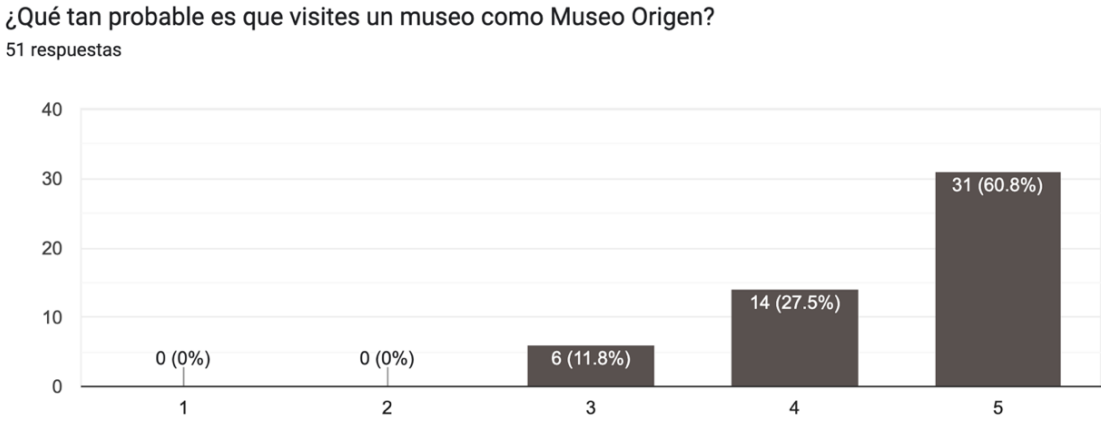
Encuesta 2: Pregunta 18



Se observa que más de la mitad de los encuestados estaría dispuesto a pagar por una experiencia como esta (52.9%), mientras que un 39.2% indicó que lo haría dependiendo del precio, mostrando que asistirían siempre y cuando el costo sea accesible. En un mejor porcentaje, un 7.8% preferiría que sea gratuita y ninguno de los encuestados evidencia que no pagaría por la experiencia.

Figura 29

Encuesta 2: Pregunta 19



Se evidencia que la mayoría muestra un nivel alto de interés en la probabilidad de visitar un museo como Museo Origen. En una puntuación del 1 al 5, el 60.8% marcó la opción más alta (5), mientras que solo un 11.8% marcó una opción más baja (3) y ninguna persona indicó que no lo visitaría, confirmando que la valoración general es favorable.

Figura 30

Tabla receptora



A partir de las encuestas realizadas se utilizó la herramienta “Tabla receptora” donde las encuestas se toman como retroalimentación para definir los siguientes puntos: Lo que funciona, críticas, dudas y nuevas ideas. Se identificaron las fortalezas y debilidades que presenta la propuesta de Museo Origen, como también las posibles amenazas y oportunidades. Con todo esto se podrá mejorar y afinar la experiencia que tendrá el usuario al visitar el museo.

Figura 31

Experimentación ágil - Prototipo



En la ficha de “Experimentación ágil” se presenta como el prototipo tiene un primer acercamiento real a la propuesta, comunicando la idea central y poniendo a prueba toda la experiencia museográfica para identificar las primeras reacciones del usuario frente a las dinámicas inmersivas, los talleres y toda la interacción digital.

Figura 32

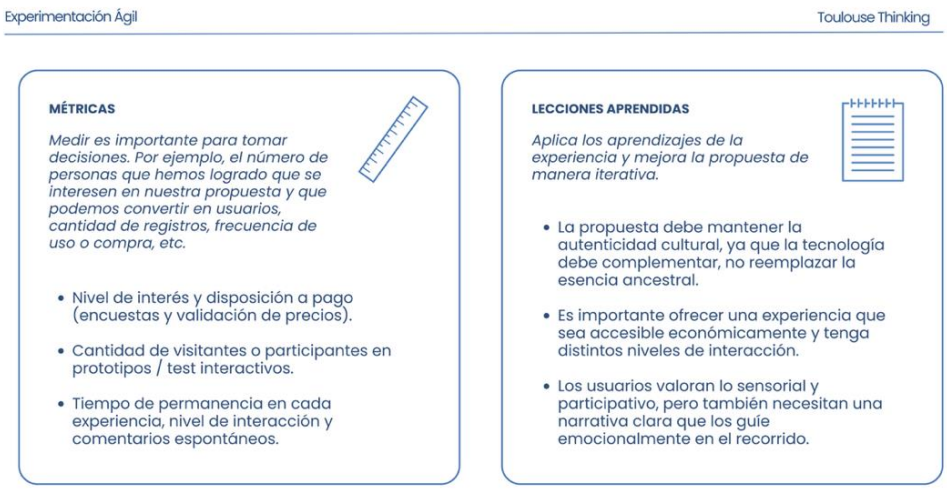
Experimentación ágil – Hipótesis y Experimentos



En esta etapa se definen dos puntos importante: Hipótesis, donde se proyecta lo que pasará cuando la propuesta entre en contacto con el usuario, su vinculo emocional, percepción positiva y participación activa. Para validar estas hipótesis se plantean diferentes interacciones con el usuario en diferentes medios, tales como: presentación de salas inmersivas, simulaciones de talleres culturales y pruebas con las herramientas de realidad aumentada. Esto con el fin de revelar cómo el público objetivo participa y reacciona al convivir con el nuevo enfoque contemporáneo que brinda Museo Origen a la cultura peruana.

Figura 33

Experimentación ágil – Métricas y Lecciones aprendidas



Las métricas permiten que se evalue el interés real del usuario con la propuesta, teniendo en consideración la disposición a pago, niveles de interacción y la cantidad de visitantes o participantes. A partir de estos resultados, obtenemos las lecciones aprendidas para seguir mejorando el proyecto como la preservación de autenticidad cultural, el asegurar accesibilidad económica y la guía de experiencia mediante una narrativa clara y emocional.

En conjunto, la ficha de "Experimentación ágil" resume el proceso de validación de la propuesta del proyecto a través de hipótesis, experimentos, métricas y lecciones aprendidas, donde se tiene como objetivo comprobar si la propuesta de Museo Origen puede generar un impacto positivo en la percepción y conexión de los jóvenes con la cultura peruana.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

- En cuanto a la **descripción de la solución innovadora**, Museo Origen es una propuesta museográfica innovadora que tiene como objetivo reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano a través de las experiencias inmersivas y participativas. Su **propuesta de valor** consiste en la transformación de la percepción tradicional del museo a uno que sea interactivo, emocional, sensorial donde los visitantes puedan participar y crear una propia narrativa cultural.

El **modelo de negocio** tiene tres ejes principales: Las salas inmersivas multisensoriales (proyecciones, realidad aumentada, sonido y narrativas), talleres colaborativos guiados por artistas y comunidades andinas o amazónicas, y plataformas y herramientas digitales que llevan la experiencia a un entorno virtual.

Se muestran fuentes de ingreso según la venta de entradas, experiencias, talleres especializados, la tienda del museo y alianzas con marcas tanto culturales como tecnológicas **(Tablero modelo de negocio pág. 15).**

- Museo Origen plantea una **sostenibilidad del proyecto** a largo plazo enfocada en un triple balance (impacto social, impacto ambiental e impacto económico).

  Social: se fomenta la identidad cultural y el sentido de pertenencia entre los jóvenes.

  Ambiental: se promueven prácticas sostenibles a través de recursos digitales y materiales reciclables **(pág. 14).**

  Económico: se generan oportunidades para artistas, artesanos y diseñadores.

  Además, la aceptación de la mayoría de encuestados (más del 85% de interés en la visita al museo y el 52.9% dispuesto a pagar) muestran la vialidad y potencial del proyecto.

- Se propone un **plan de actividades** que se dividirá en 3 etapas: nueva iteración, réplica y masificación, para así darle validación y adaptabilidad a la propuesta.

  Nueva iteración – Corto plazo:
  - Validación del prototipo mediante pruebas piloto.
  - Desarrollo de experiencias interactivas.
  - Retroalimentación del usuario y ajustes del diseño.

Réplica – Mediano plazo:

- Implementación de talleres y salas temáticas por temporadas o festividades.
- Alianzas estrátegicas: Instituciones educativas y culturales.
- Integración de un recorrido virtual.

Masificación – Largo plazo:

- Expansión a nivel local y nacional mediante sedes temporales y/o exposiciones.
- Mayor implementación de experiencias tecnológicas culturales.
- Posicionamiento como referente cultural-innovador del país.

- Para la implementación del proyecto Museo Origen se necesitan diferentes **recursos necesarios: humanos, materiales y tecnológicos,** se requiere un **equipo humano** diverso compuesto de diferentes habilidades, tales como: diseñadores, artistas, programadores, guías, educadores culturales y community managers, que se harán responsables del desarrollo conceptual, comunicacionale y operativo del museo. En **términos materiales**, de debe contar con un espacio físico expandido, donde se pueda adecuar cada galería, áreas de talleres, equipos audiovisuales, etc. Asimismo, la **dimensión tecnológica** exige el uso de software especializado de animación y diseño, equipos para generar las experiencias multisensoriales: proyectores, pantallas, tabletas, sservidores, sensores, etc. Finalmente, se contempla el desarrollo de una plataforma web o aplicativo que permita extender la experiencía del museo más allá del espacio físico, incentivando la participación del usuario en el entorno.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Figura 34

Inversión inicial

Categoría	Detalle	Cantidad	Costo unitario	Costo aproximado (S/.)	
Infraestructura	Acondicionamiento por salas (Iluminación, proyectores,etc.)	3	S/ 40,000.00	S/ 120,000.00	
Infraestructura	Mobiliario museográfico (muebles especializados para exposiciones)	1	S/ 35,000.00	S/ 35,000.00	
Tecnología	Proyectores láser	4	S/ 14,000.00	S/ 56,000.00	
Tecnología	Pantallas táctiles	6	S/ 5,000.00	S/ 30,000.00	
Tecnología	Equipos de realidad aumentada - Tablets	15	S/ 1,500.00	S/ 22,500.00	
Tecnología	Servidores y red	1	S/ 18,000.00	S/ 18,000.00	
Servicios creativos	Diseño museográfico y gráfico	1	S/ 25,000.00	S/ 25,000.00	
Contenido	Ilustraciones, animaciones, narrativas	1	S/ 40,000.00	S/ 40,000.00	
Software	Licencias anuales (Adobe, Unity, etc.)	1	S/ 8,000.00	S/ 8,000.00	
				S/ 354,500.00	SUB TOTAL
Fondo de contingencia	Cubrir imprevistos (máxima protección)	15%	S/ 354,500.00	S/ 53,175.00	
				S/ 407,675.00	TOTAL

El presente cuadro nos muestra a detalle la inversión inicial necesaria para la implementación de Museo Origen, se consideraron diferentes componentes físicos, tecnológicos y creativos requeridos para garantizar una operación exitosa y una experiencia inmersiva amigable para el usuario. Los montos corresponden a estimaciones de mercado vigentes, que permiten proyectar el costo total de instalación, además se incluyó un fondo de contingencia de 15% que equivale a una máxima protección para cubrir posibles imprevistos o variaciones en los costos durante la ejecución del proyecto.

Figura 35

Costos operativos mensuales

Categoría	Detalle	Cantidad	Costo unitario	Costo mensual (S/.)	
Personal	Guías	3	S/ 2,500.00	S/ 7,500.00	
Personal	Técnico de mantenimiento	1	S/ 2,800.00	S/ 2,800.00	
Personal	Community Manager	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00	
Personal	Administrador	1	S/ 3,500.00	S/ 3,500.00	
Servicios	Luz	1	S/ 1,800.00	S/ 1,800.00	
Servicios	Internet	1	S/ 300.00	S/ 300.00	
Servicios	Mantenimiento de equipos	1	S/ 1,500.00	S/ 1,500.00	
Materiales	Material para talleres	1	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00	
Otros	Publicidad digital	1	S/ 1,500.00	S/ 1,500.00	
				S/ 22,100.00	TOTAL

El presente cuadro muestra los costos operativos mensuales necesarios para asegurar la continuidad exitosa del funcionamiento de Museo Origen. Incluye diferentes categorías asociadas al personal, servicios básicos, mantenimiento de equipos tecnológicos, materiales para talleres y comunicación digital. Estas cifras permiten tener un estimado del presupuesto requerido para la operación regular del museo y garantizar la sostenibilidad del servicio durante su fase de implementación y funcionamiento.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto Museo Origen demuestra que es posible reconectar a los jóvenes con el patrimonio cultural peruano a través de experiencias interactivas, inmersivas y digitales que dialogan con sus hábitos y formas contemporáneas de interacción, cumpliendo con el objetivo general del proyecto. Los resultados evidencian que la desconexión identificada no es una respuesta al desinterés por la cultura, sino a la forma tradicional en la que se suele presentar.

En cuanto al primer objetivo específico, se concluye que el diseño de las salas inmersivas, los talleres participativos y recursos digitales convierte al museo es un espacio mucho más atractivo para las nuevas generaciones. Las encuestas realizadas para la validación muestran un alto nivel de interés en experiencias multisensoriales, confirmando que el enfoque resulta más cercano y significatio para los jóvenes.

Respecto al segundo objetivo específico, la propuesta demuestra que el tener colaboraciones con artistas y diseñadores contemporáneos permite reinterpretar lo ancestral desde una mirada actual, creando una conexión e identificación emocional con las exposiciones y fortaleciendo el vínculo entre el pasado y presente. Esto contribuye a resignificar el patrimonio sin perder el valor cultural.

Con relación al tercer objetivo específico, se concluye que la incorporación de herramientas tecnológicas como plataformas digitales, contenido interactivo y recursos inmersivos facilita la interacción dentro del museo como la difusión de la cultura en entornos digitales. Este resultado se muestra en estudios previos sobre experiencias museísticas inmersivas, los cuales señalan que el uso de tecnología como la realidad virtual incrementa la inmersión, la retención de información y satisfacción de los visitantes, especialmente jóvenes.

En cuanto al cuarto objetivo específico el proyecto evidencia que actividades como los talleres participativos, fomentan una participación activa de los jóvenes y los involucran en la conservación y valoración del patrimonio cultural, fortaleciendo el sentido de pertenencia e identidad.

Asimismo, el quinto objetivo específico es respaldado por la validación de una estrategia de comunicación y difusión en espacios digitales y físicos, lo que incrementa el interés por la visita al museo y posiciona a Museo Origen como una propuesta cultural cercana y contemporánea para el público objetivo.

Finalmente, en relación al sexto objetivo específico, Museo Origen también contribuye a la educación cultural mediante recursos que cumplen la función de complementar los aprendizajes tradicionales, inspirando a que los visitantes valoren y reinterpreten el patrimonio cultural peruano desde una perspectiva experiencial.

En conjunto, los resultados muestran que Museo Origen es una propuesta viable, sostenible y deseada, respaldada por un modelo de negocio que refleja un impacto social, ambiental y económico, promoviendo la inclusión y contribuyendo a un espacio cultural más dinámico y diverso para las futuras generaciones.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar con la iteración del prototipo a través de pruebas piloto que permitan afinar las salas inmersivas, los talleres participativos y las herramientas digitales. Para asegurar su implementación, es importante establecer alianzas con instituciones educativas, culturales y tecnológicas, considerando estrategias de accesibilidad económica para el público joven.

También se sugiere desarrollar un sistema de monitoreo que pueda medir la asistencia, las interacciones, la participación en talleres y el alcance digital para actualizar contenidos y mejorar la experiencia cada seis meses. Por último, se plantea explorar futuras extensiones

del proyecto como recorridos virtuales o exposiciones itinerantes que ayuden a ampliar el impacto cultural de Museo Origen a nivel nacional.

V. Referencias Bibliográficas

Aguirre Córdova, D. C. (2021). Diseño de programa educativo para el Museo José Carlos Mariategui, Lima, 2021 [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres] Repositorio USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8943

Fernandez Rojas, L. J. (2020). Marketing turístico digital para la reinvención de los museos de Lima ante el impacto del COVID-19, caso: Museo de Arte contemporáneo de Lima en el año 2020 [Tesis de Licenciatura, Universidad de San Martín de Porres] Repositorio USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7130/

Fundación BBVA (2024) El MAP Cusco reconocido por Tripadvisor Travelers' Choise Awards 2024 https://fundacionbbva.pe/nota/el-map-cusco-reconocido-por-tripadvisor-travelers-choice-award-2024/

Hirschmiller. S (2023) Louvre Augmented Reality Exhibit With Snapchat Uncovers Ancient Egypt https://decrypt.co/202106/louvre-augmented-reality-exhibit-snapchat-uncovers-ancient-egypt

Huang, G., & Zhong, J. (2025). The Reshaping and Effect Evaluation of Immersive Communication on Museum Cultural Experience. SHS Web of Conferences. https://doi.org/10.1051/shsconf/202521302041.

Melgar, María Fernanda, Elisondo, Romina, Díaz, Mayra Gisel, & Lisa, Evelyn. (2022). Jóvenes y museos. Estudio de percepciones sobre experiencias educativas. Praxis educativa, 26(3), 201-218. https://doi.org/https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2022-260311

Ministerio de Cultura (2024) Niñas, niños y adolescentes podrán ingresar de forma gratuita a más de 50 museos administrados por el Ministerio de Cultura todo el año 2024 https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/917665-ninas-ninos-y-adolescentes-podran-ingresar-de-forma-gratuita-a-mas-de-50-museos-administrados-por-el-ministerio-de-cultura-todo-el-ano-2024?utm

Ministerio de Cultura (2025) Más de 23 mil personas visitaron museos en todo el país gracias a Museos Abiertos del Ministerio de Cultura https://museos.cultura.pe/noticias/m%C3%A1s-de-23-mil-personas-visitaron-museos-en-todo-el-pa%C3%ADs-gracias-museos-abiertos-del?utm

Museo de sitio pucllana (2025) Manual de Identidad Corporativo Museo de Sitio Huaca Pucllanahttps://museos.cultura.pe/sites/default/files/publicaciones/pdf/MANUAL%20DE%20IDENTIDAD%20VISUAL%20-%20MSP.pdf

Leon. R (2025) Ulla Holmquist: "La colección digital del Museo Larco es utilizada por investigadores de todo el mundo" https://puntoedu.pucp.edu.pe/orgullo-pucp/lideres-que-transforman/ulla-holmquist-museo-larco-coleccion-digital-para-el-mundo/

UNESCO (2024) "La UNESCO ayuda a las futuras generaciones a salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial" https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-ayuda-las-futuras-generaciones-salvaguardar-el-patrimonio-cultural-inmaterial

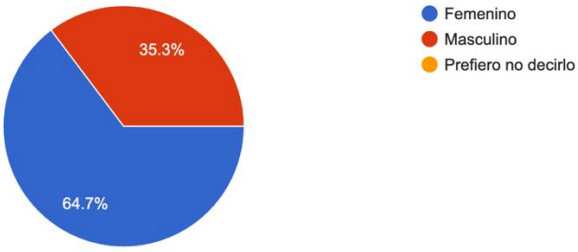
VI. Anexos

6.1 Encuestas realizadas

6.1.1 Encuesta 1: Estudio de Mercado

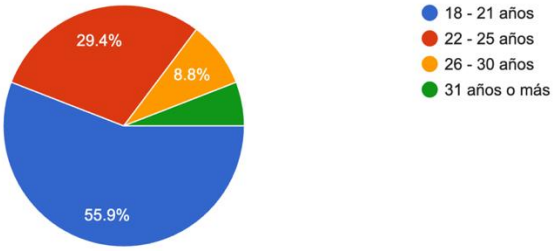
¿Cuál es tu género?

34 respuestas



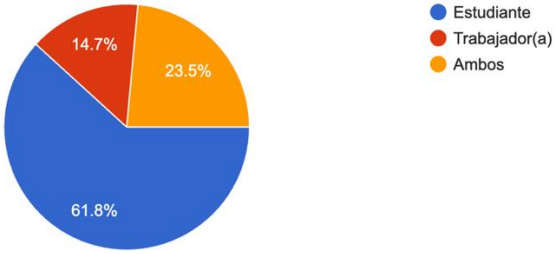
¿Cuál es tu rango de edad?

34 respuestas



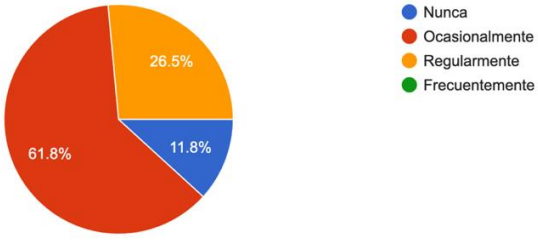
¿Cuál es tu ocupación actual?

34 respuestas



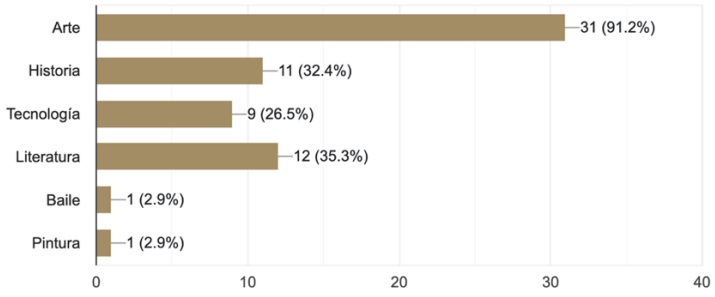
¿Con qué frecuencia visitas museos o espacios culturales?

34 respuestas



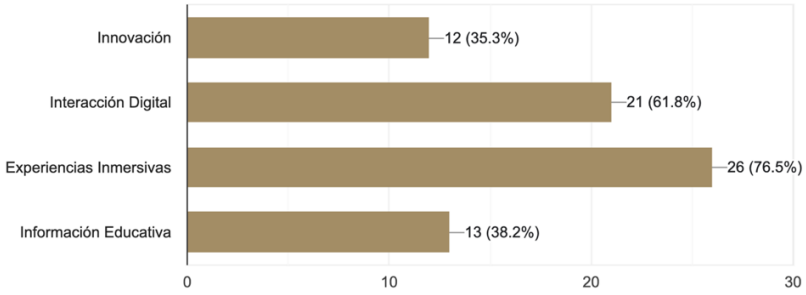
¿Qué tipo de actividades culturales te interesan más?

34 respuestas



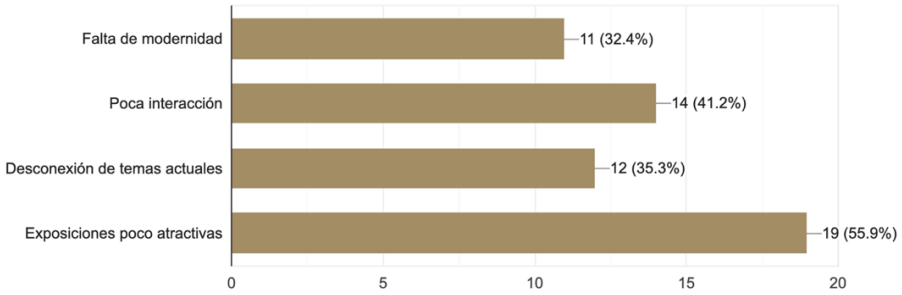
¿Qué esperas encontrar en un museo o espacio cultural?

34 respuestas



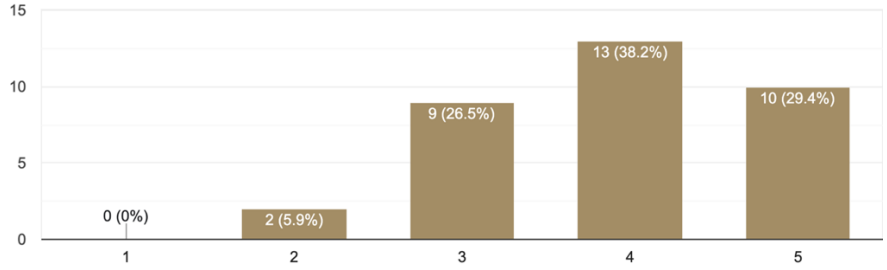
¿Qué te desanima al visitar museos tradicionales?

34 respuestas



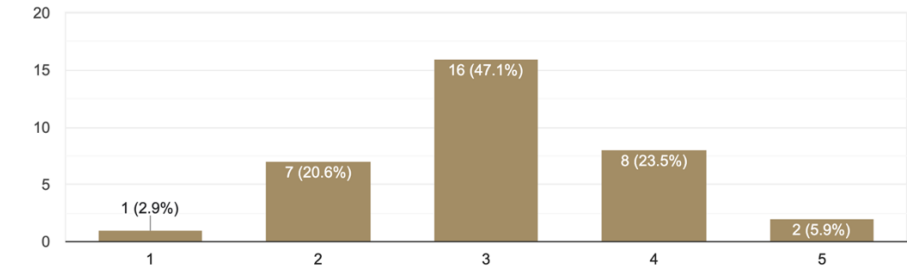
En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan importante es la tecnología en tu experiencia cultural?

34 respuestas



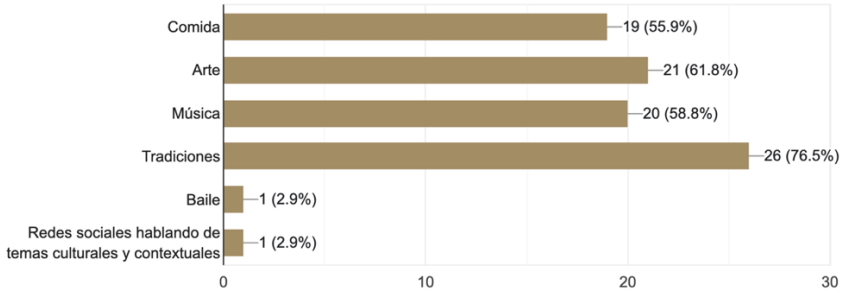
¿Qué tan presente está la cultura peruana en tu día a día?

34 respuestas



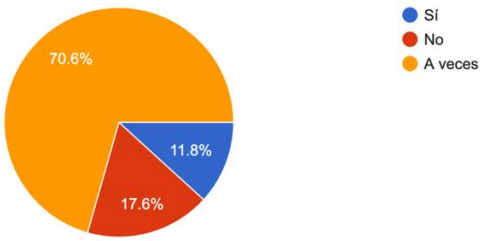
¿Qué actividades te hacen sentir más cerca de tus raíces?

34 respuestas



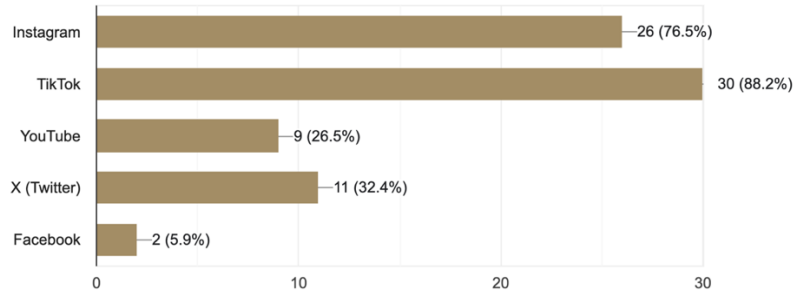
¿Sientes que los jóvenes de tu entorno se interesan por la cultura peruana?

34 respuestas



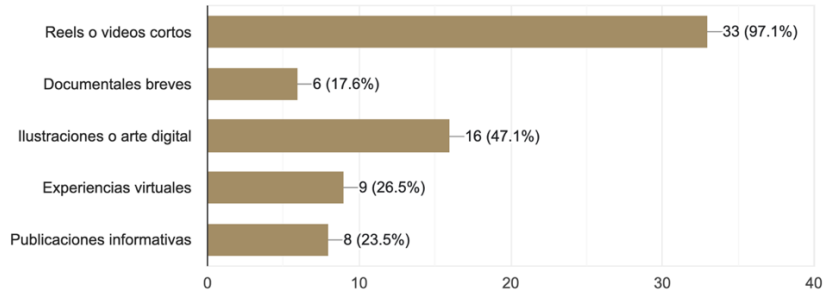
¿En qué redes sociales pasas más tiempo?

34 respuestas



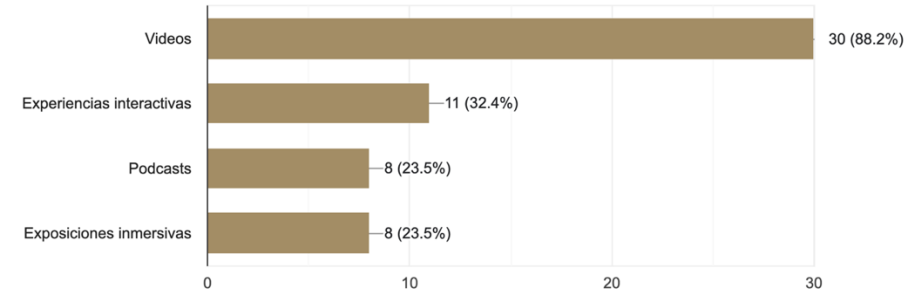
¿Qué tipo de contenido te gusta ver en redes?

34 respuestas



¿Qué formatos te resultan más atractivos para descubrir cultura u otros temas?

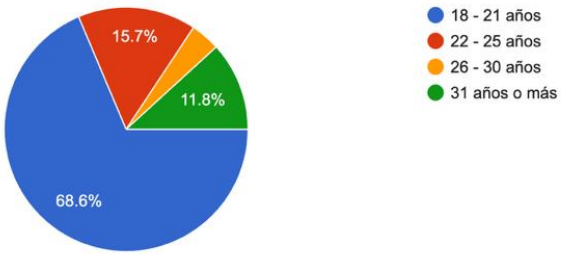
34 respuestas



6.1.2 Encuesta 2: Validación de Prototipos

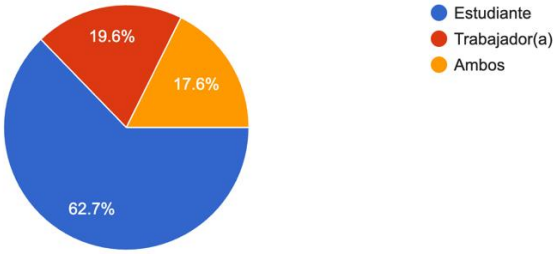
¿Cuál es tu rango de edad?

51 respuestas



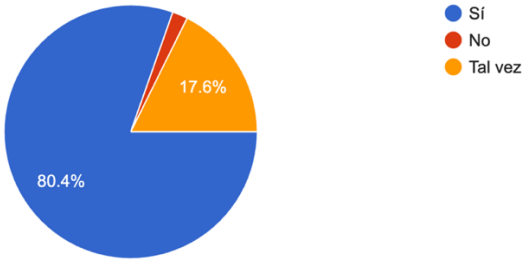
¿Cuál es tu ocupación actual?

51 respuestas



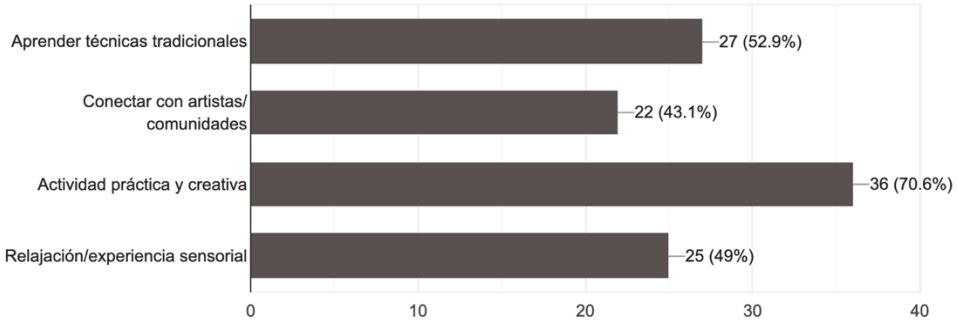
¿Te gustaría aprender técnicas ancestrales (tejido, cerámica, grabado, etc.) guiadas por artistas o comunidades?

51 respuestas



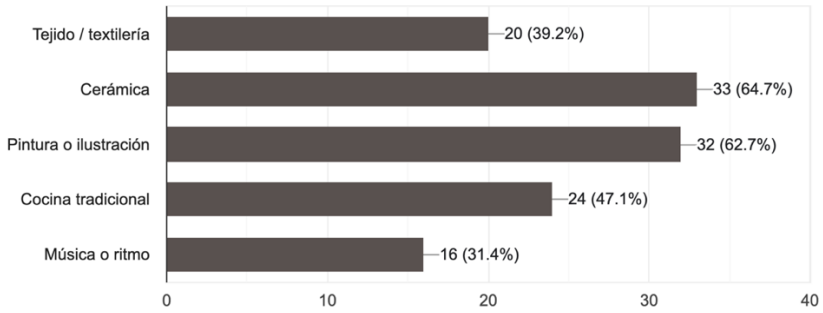
¿Qué elemento te atrae más de este tipo de talleres?

51 respuestas



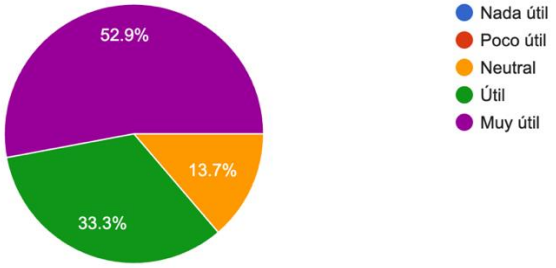
¿Qué tipo de talleres te gustaría encontrar en Museo Origen?

51 respuestas



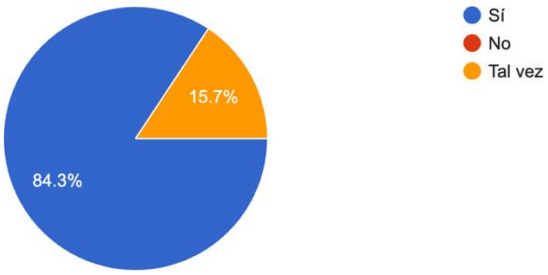
¿Qué tan útil te parece el uso de herramientas digitales interactivas en un museo?

51 respuestas



¿Te gustaría explorar contenido cultural mediante tablets, pantallas táctiles o realidad aumentada?

51 respuestas



¿Cuál de nuestras propuestas te resulta más atractiva?

51 respuestas

