ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE): Plataforma-Comunidad para reducir la brecha de recursos y potenciar la producción audiovisual estudiantil en el Perú – 2025”

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Cristina Gianella Cisneros Terreros
DNI: 72182853, Perú
Diego Alonso Agüero Matta
DNI: 71335826, Perú

ASESOR

Yohanna Anyelhy Villanueva Veramendi
DNI: 76094762, Perú
ORCID: 0000-0001-5894-9495

JURADO

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
Moncada Sánchez Juan Arturo
Pérez Ortiz Johan Alexander

Lima, Diciembre 2025

Informe de Turnitin

Informe-ID0000018429-ID0000027670-CISNEROS-AG%C3%9...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549131085

Fecha de entrega
24 ene 2026, 11:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 ene 2026, 11:05 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-ID0000018429-ID0000027670-CISNEROS-AGÜERO.docx.pdf

Tamaño del archivo
9.4 MB

76 páginas

14.160 palabras

90.204 caracteres

12% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	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……...1

II. Descripción de la innovación……3

2.1 Planteamiento del Problema……3

2.2 Población beneficiaria……...7

2.3 Objetivo(s) del proyecto……..9

2.4 Marco referencial……10

2.5 Proceso creativo y experimentos……...12

2.5.1 Información sobre el usuario(s)……..12

2.5.2 Información sobre el Mercado……...……..17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor……..……..23

2.5.4 Diseño de producto/servicio……..……...28

2.5.5 Modelo de Negocio……..31

2.5.6 Resultados esperados…….……...34

2.5.7 Prototipos desarrollados…….……..35

2.5.8 Experimentos…….……..49

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación……..57

III. Estimación de costos……...59

3.1 Presupuesto……59

IV. Conclusiones y recomendaciones……...…….62

4.1 Conclusiones…….…62

4.2 Recomendaciones……..64

V. Referencias Bibliográficas……...……...65

VI. Anexos……..68

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Competidores directos……..21
Tabla 2 Competidores indirectos……...22
Tabla 3 Recursos Humanos áreas clave para del MVP…….……..……..60
Tabla 4 Costos operativos del MVP……...……..60

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Árbol del problema……..5
Figura 2 Problema central……..6
Figura 3 Mapa de actores……...9
Figura 4 Resumen de respuestas clave…….……...….14
Figura 5 Resumen de respuestas de la encuesta, desafíos, valor, percepción y utilidad…….……14
Figura 6 Pregunta clave de la encuesta: 5.-¿Con qué frecuencia realizas proyectos audiovisuales?.....14
Figura 7 Pregunta clave de la encuesta: 6.-¿Has dejado de realizar un proyecto por falta de recursos? ……..15
Figura 8 Arquetipo de usuario……..16
Figura 9 Mapa de empatía……..……..17
Figura 10 Ruta de conceptualización……...25
Figura 11 Propuesta de valor……26
Figura 12 Modelo de negocio……...32
Figura 13 Lean Canvas…….33
Figura 14 Bosquejo……..37
Figura 15 Flujo de usuario……...38
Figura 16 Prototipo de web: Portada……39
Figura 17 Prototipo de web: Sección conócenos…….40
Figura 18 Prototipo de web: Sección comunidad…….42
Figura 19 Prototipo de web: Sección mis proyectos……43
Figura 20 Prototipo de web: Sección recursos ……44
Figura 21 Prototipo de web: Sección locaciones…….45
Figura 22 Prototipo de web: Sección contactos……...46
Figura 23 Pregunta de encuesta: 1.- ¿Con qué género te identificas?..... 51
Figura 24 Pregunta de encuesta: 2.- Edad……....51
Figura 25 Pregunta de encuesta: 3.- ¿En qué carrera te encuentras?.....51
Figura 26 Pregunta de encuesta: 4.- Ciclo o semestre actual de estudio…….52
Figura 27 Pregunta de encuesta: 5.- ¿Con qué frecuencia realizas proyectos audiovisuales? ……..52

Figura 28 Pregunta de encuesta: 6.-¿Has dejado de realizar un proyecto por falta de recursos?.....52
Figura 29 Pregunta de encuesta: 7.- ¿En tu opinión, qué tan limitante es el presupuesto para realizar tus proyectos audiovisuales?.....53
Figura 30 Pregunta de encuesta: 8.- ¿Qué tipo de apoyo consideras más importante para tus producciones?.....53
Figura 31 Pregunta de encuesta: 9.- ¿Qué tan útil te sería contar con un banco de locaciones accesibles para grabar?.....54
Figura 32 Pregunta de encuesta: 10.- ¿Te gustaría formar parte de una comunidad donde los estudiantes puedan intercambiar habilidades, recursos y apoyo para la realización de proyectos audiovisuales?.....54
Figura 33 Pregunta de encuesta: 11.- ¿Qué recursos te suelen faltar para completar tus proyectos? 55
Figura 34 Pregunta de encuesta: 12.- ¿Qué tipo de apoyo consideras más importante para tus producciones?.....55
Figura 35 Pregunta de encuesta: 13.- ¿Te ayudaría en tus proyectos acceder a mentorías rápidas con profesionales del sector Audiovisual, Multimedia o Cine?.....56
Figura 36 Pregunta de encuesta: 14.- ¿Incluirías una plataforma que te ayude a producir tus proyectos ambiciosos con pocos recursos?.....56
Figura 37 Pregunta de encuesta: 15.- ¿Qué sección usarías más?.....57

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Proyector Abierto" – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE): Plataforma-Comunidad para reducir la brecha de recursos y potenciar la producción audiovisual estudiantil en el Perú – 2025".

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto propone el desarrollo de LabFE, una plataforma digital diseñada para apoyar a estudiantes de Comunicación Audiovisual en la producción de sus proyectos académicos. La investigación identificó que gran parte de los estudiantes enfrenta limitaciones económicas, falta de equipos, ausencia de locaciones accesibles y dificultades para organizar equipos de trabajo. Estas barreras provocan que muchos proyectos se reduzcan o queden inconclusos.

A partir del análisis del usuario, encuestas y un experimento realizado mediante cuestionario, se confirmó la necesidad de una herramienta que centralice recursos, fomente la colaboración y facilite el proceso creativo. LabFE integra funciones como un banco de locaciones, intercambio de habilidades, publicación de proyectos y acceso a contenido educativo. El desarrollo del MVP y su validación con usuarios mostraron buena aceptación y confirmaron que la plataforma resulta útil para resolver problemas frecuentes dentro del entorno estudiantil.

El proyecto demuestra ser viable en términos técnicos y económicos, ya que el presupuesto por fases permite iniciar con un prototipo funcional y escalar sus funciones progresivamente. LabFE se presenta como una alternativa práctica y accesible que puede mejorar la experiencia formativa de los estudiantes audiovisuales y fortalecer sus procesos de producción.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se contextualiza en el Perú , específicamente en el ámbito de la formación superior en Comunicación Audiovisual y Multimedia. La producción audiovisual ha crecido de manera vertiginosa en los últimos años gracias a la diversidad cultural, las múltiples expresiones artísticas, las festividades tradicionales, los paisajes naturales y la riqueza de

historias locales. Sin embargo, podemos observar también que este panorama creativo convive con una brecha innegablemente evidentemente: La limitada disponibilidad de recursos económicos, materiales y formativos para estudiantes que desean desarrollar proyectos audiovisuales de alto nivel.

La tradición cultural peruana se caracteriza por la interculturalidad y la mezcla de influencias andinas, costeñas y amazónicas, lo que ofrece un amplio potencial narrativo. Estas historias, ligadas a la memoria colectiva, las costumbres comunitarias y las realidades sociales contemporáneas, se convierten en materia prima para obras audiovisuales con identidad propia. No obstante, muchos estudiantes no logran llevar estos proyectos a la pantalla , debido a la carencia de equipos, locaciones accesibles, financiamiento o acompañamiento técnico.

De tal manera que , por ejemplo, en la mayoría de institutos de educación superior, los recursos audiovisuales disponibles suelen ser limitados o insuficientes frente a la demanda estudiantil. Esto genera que los proyectos, especialmente los más ambiciosos, se vean restringidos en su ejecución o deban reducir su alcance creativo. Otro punto a tener en cuenta es que muchos estudiantes provienen de contextos económicos diversos, donde costear equipos profesionales o alquiler de locaciones resulta inviable. Esta situación se agrava por la falta de espacios de mentoría, colaboración y apoyo entre pares, elementos claves para la formación práctica audiovisual.

El impacto de esta brecha se refleja en la calidad de las producciones, donde se mengua en el desarrollo de habilidades técnicas y en la competitividad profesional de los futuros realizadores. Asimismo, cuando los estudiantes no pueden materializar sus ideas, se afecta su autoestima y creatividad , proceso de aprendizaje y capacidad de insertarse en la industria.

Ante este panorama, surge la propuesta de innovación “Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)”, una plataforma-comunidad que responde a la necesidad de fortalecer la producción audiovisual desde un enfoque colaborativo, accesible y formativo. Este proyecto se inspira en el trabajo colectivo que caracteriza a muchas comunidades peruanas, donde el apoyo mutuo, la creatividad y la reutilización de recursos son prácticas tradicionales que permiten resolver problemas con ingenio.

La implementación de LabFE busca generar un impacto positivo en la educación superior peruana, promoviendo la igualdad de oportunidades, el desarrollo creativo y la producción cultural. Al ofrecer recursos gratuitos, espacios de colaboración, banco de locaciones comunitarias y mentorías, el proyecto se vincula con valores culturales como la solidaridad, la colectividad y la búsqueda constante de soluciones pese a las limitaciones materiales.

En este sentido, la contextualización del proyecto demuestra que LabFE no solo nace desde una necesidad educativa concreta, sino también desde un entorno cultural y social que demanda herramientas inclusivas para que los estudiantes puedan desarrollar proyectos audiovisuales que representen la diversidad del Perú y contribuyan al fortalecimiento de la identidad visual del país.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En el contexto peruano, los estudiantes de la carrera de **Comunicación Audiovisual y Multimedia** enfrentan dificultades para desarrollar proyectos audiovisuales de calidad durante su formación académica. A pesar del crecimiento de la producción audiovisual en el país y de la riqueza cultural y narrativa disponible, la mayoría de estudiantes no logra materializar proyectos ambiciosos debido a diversas limitaciones estructurales.

Los estudiantes no pueden concretar producciones audiovisuales completas ni técnicamente sólidas, ni acordes a sus ideas creativas. Como consecuencia, muchos proyectos quedan inconclusos, otros se producen con baja calidad técnica y algunos nunca llegan a ejecutarse. Esta situación afecta directamente su proceso formativo y su futuro desempeño profesional.

La problemática se origina por múltiples factores:

- **Falta de recursos económicos** para adquirir o alquilar equipos audiovisuales.
- **Acceso limitado a cámaras, iluminación y sonido** en las instituciones educativas.
- **Ausencia de locaciones accesibles o gratuitas**, lo que restringe las posibilidades narrativas.
- **Escasez de acompañamiento profesional o mentoría**, que oriente el proceso creativo y técnico.

- **Pocas oportunidades de colaboración entre estudiantes**, debido a la falta de plataformas o redes de apoyo.
- **Conocimientos insuficientes** sobre cómo producir con bajo presupuesto y optimizar recursos.

Estas causas generan una brecha entre las expectativas creativas de los estudiantes y las posibilidades reales de producción.

Las consecuencias impactan directamente en la formación y el desarrollo profesional de los estudiantes:

- **Limitación de la creatividad**, reduciendo o descartando ideas que no parecen "realizables".
- **Producción de trabajos finales con baja calidad técnica**, que no reflejan su verdadero potencial.
- **Menor aprendizaje práctico**, fundamental en áreas audiovisuales.
- **Portafolios débiles al egresar**, afectando su inserción laboral y competitividad en la industria.
- **Frustración académica y desmotivación**, que deterioran la experiencia formativa.
- **Desigualdad entre estudiantes**, favoreciendo solo a quienes pueden costear equipos o locaciones.

En este sentido, esta problemática no solo afecta al estudiante, sino también al potencial creativo del sector audiovisual peruano, que pierde proyectos, voces y narrativas valiosas debido a las limitaciones económicas y técnicas.

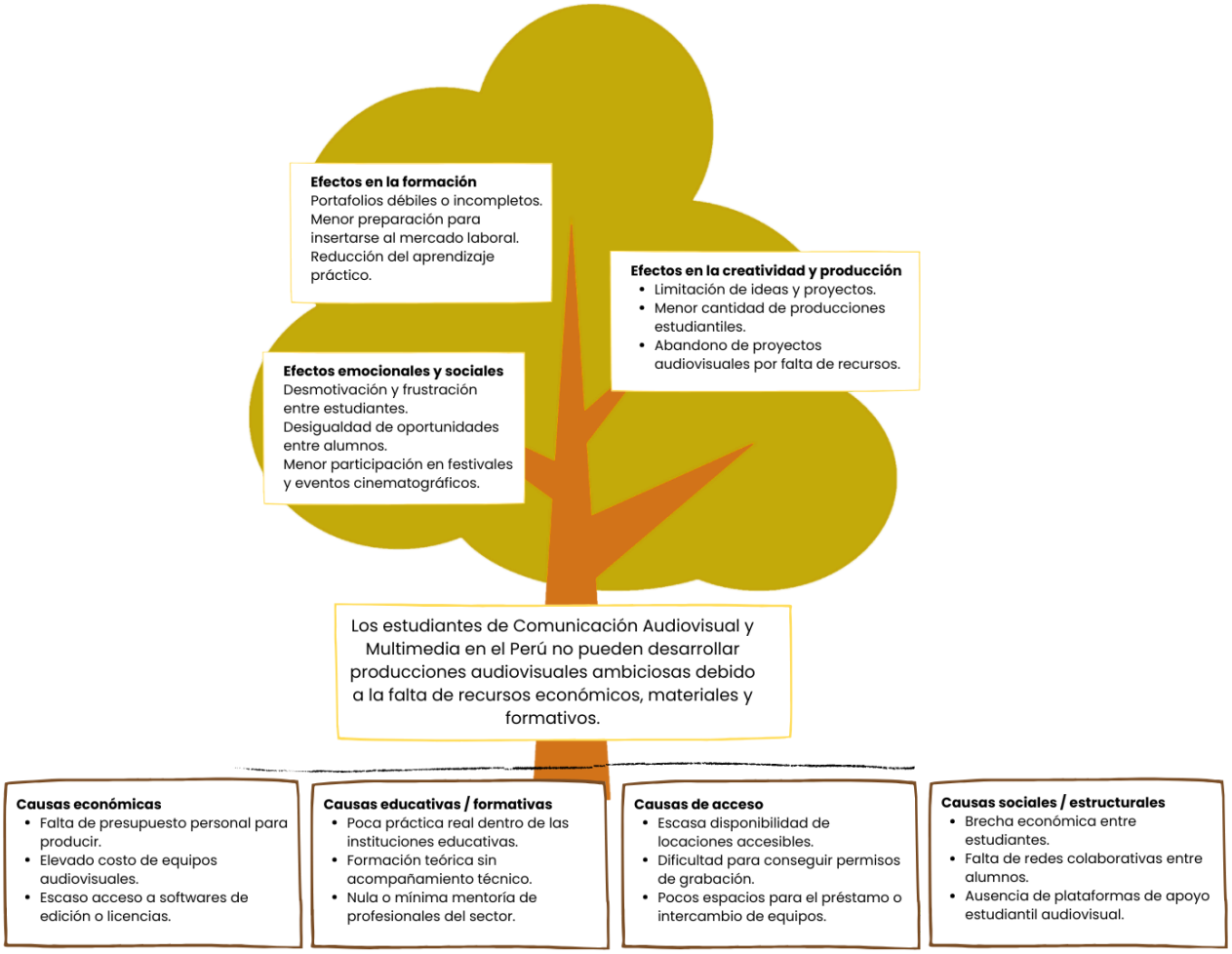


Figura 1: Árbol del problema

El árbol del problema evidencia que la dificultad de los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia para producir proyectos de calidad no se debe a un solo factor, sino a un conjunto de causas estructurales relacionadas con la falta de recursos económicos, el limitado acceso a equipos, la ausencia de locaciones accesibles y la escasa orientación profesional. Estas carencias generan consecuencias directas como la reducción o abandono de ideas creativas, trabajos de baja calidad, menor experiencia práctica y baja competitividad en el mercado laboral. En síntesis, el problema afecta tanto la formación académica como el desarrollo creativo y profesional del estudiante, por lo que se requiere una solución integral que facilite oportunidades de producción accesibles, colaborativas y sostenibles.



Figura 2: Problema central

El problema central identificado es que los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú no pueden desarrollar producciones audiovisuales ambiciosas debido a la falta de recursos económicos, materiales y formativos. Esta situación afecta directamente su capacidad de aprender haciendo, limita su creatividad y reduce su competitividad profesional.

En la raíz del problema se encuentran diversas causas económicas, educativas y sociales: falta de presupuesto, escaso acceso a equipos y softwares, poca práctica real dentro de las instituciones, mínima mentoría profesional y dificultades para acceder a locaciones accesibles. Además, la ausencia de una red colaborativa entre estudiantes agrava la problemática.

Los **efectos** se observan principalmente en la formación profesional y en la producción creativa: portafolios incompletos, menor preparación laboral, abandono de proyectos, desmotivación y desigualdad entre estudiantes. Esto reduce el impacto del cine universitario y limita el aporte cultural que los jóvenes creadores pueden generar.

2.2 Población beneficiaria

Esta propuesta está dirigida principalmente a estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia de institutos y universidades del Perú, especialmente aquellos que enfrentan limitaciones económicas, dificultades para acceder a equipos audiovisuales, escasa disponibilidad de locaciones accesibles y falta de acompañamiento técnico o profesional. Estos estudiantes conforman el grupo directamente afectado por la problemática, ya que sus oportunidades de desarrollar proyectos audiovisuales de calidad dependen fuertemente de los recursos disponibles en su entorno educativo.

Según reportes del Ministerio de Educación (MINEDU, 2024), una parte importante de estudiantes de carreras creativas en Lima Metropolitana proviene de familias con ingresos medios o bajos, lo que reduce su posibilidad de adquirir cámaras, micrófonos, iluminación, licencias de software o movilidad para grabar. Esta situación genera una brecha significativa en el desarrollo de sus competencias prácticas, su rendimiento académico y sus oportunidades laborales futuras. Debido a ello, estos jóvenes se convierten en la población beneficiaria principal del proyecto, ya que requieren soluciones que les permitan aprender, crear y producir sin que el factor económico limite su formación.

A la vez, estos estudiantes muestran una alta familiaridad con las tecnologías digitales y un uso constante de plataformas educativas, redes sociales y comunidades virtuales, lo que habilita la incorporación de una plataforma colaborativa como **LabFE**. Esta herramienta no solo facilita el acceso a recursos gratuitos, sino que promueve el aprendizaje autónomo, la creatividad y la participación activa en redes de colaboración. El proyecto se alinea directamente con diversos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), pues:

- **ODS 4 – Educación de Calidad:** Promueve el acceso equitativo a formación práctica, técnica y creativa.
- **ODS 8 – Trabajo decente y crecimiento económico:** Fortalece competencias profesionales que mejoran la empleabilidad futura.
- **ODS 9 – Industria, innovación e infraestructura:** Impulsa la innovación audiovisual y el uso eficiente de recursos limitados.
- **ODS 10 – Reducción de las desigualdades:** Reduce las brechas económicas y de acceso entre estudiantes.

- **ODS 11 – Ciudades y comunidades sostenibles:** Fomenta el uso responsable y comunitario de locaciones culturales locales.
- **ODS 16 – Paz, justicia e instituciones sólidas:** Promueve participación juvenil y redes educativas colaborativas.

En cuanto a los **actores directos**, estos incluyen a docentes, egresados, profesionales del sector audiovisual, instituciones educativas, centros culturales, espacios comunitarios y también **negocios o emprendimientos interesados en apoyar la causa**. Entre ellos se encuentran productoras independientes, tiendas de equipos audiovisuales, marcas tecnológicas, servicios de catering, transporte, espacios de grabación y emprendimientos creativos que pueden ofrecer descuentos, préstamos de equipos, talleres, asesorías o patrocinio estudiantil. Su rol es fundamental para ampliar los recursos disponibles dentro de la plataforma y fortalecer el ecosistema colaborativo.

Como reconocimiento a su apoyo, estos aliados reciben **créditos especiales** en los proyectos audiovisuales finales producidos por los estudiantes, así como **recomendaciones públicas** dentro de la comunidad. Esto les permite aumentar su visibilidad, fortalecer su reputación y generar vínculos positivos con el sector educativo y creativo.

Finalmente, los **actores indirectos** incluyen a familias, comunidades locales, festivales de cine universitario, marcas tecnológicas de uso general, instituciones culturales y entidades gubernamentales relacionadas con educación, cultura y juventud. Estos actores influyen en el entorno y en la viabilidad del proyecto, aunque no participen de manera directa en su ejecución. Su presencia en el mapa de actores permite comprender el ecosistema completo en el que se implementará la solución y las oportunidades de crecimiento y articulación futura.



Figura 3: Mapa de actores

El Mapa de actores evidencia que la problemática de la producción audiovisual estudiantil no depende únicamente de los estudiantes, sino de un ecosistema amplio compuesto por instituciones educativas, profesionales del sector, espacios comunitarios, emprendimientos aliados y entidades públicas. La identificación de actores centrales, directos e indirectos muestra que todos cumplen un rol complementario para enfrentar las limitaciones económicas, técnicas y formativas que afectan a los estudiantes. Esta red de colaboración permite comprender mejor las oportunidades y estrategias necesarias para implementar el proyecto "Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)", garantizando su sostenibilidad, su impacto educativo y el fortalecimiento de la comunidad audiovisual.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo General

Diseñar y desarrollar la plataforma–comunidad "Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)" con el fin de brindar a los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia recursos, herramientas, mentoría y espacios colaborativos que faciliten la realización de producciones audiovisuales ambiciosas, entendidas como proyectos con mayor alcance narrativo, mejor planificación técnica o mayor escala académica, aun cuando los estudiantes cuenten con recursos económicos limitados.

2.3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar las principales limitaciones económicas, técnicas y formativas que enfrentan los estudiantes al desarrollar producciones audiovisuales de calidad.
2. Crear una biblioteca digital con herramientas, guías, plantillas y recursos prácticos que permitan la producción audiovisual con bajo presupuesto.
3. Desarrollar un Banco de Locaciones Comunitarias, compuesto por espacios accesibles y de bajo costo para la realización de proyectos audiovisuales estudiantiles.
4. Establecer un sistema de mentorías con profesionales, docentes y egresados que acompañe a los estudiantes en la planificación y ejecución de sus producciones audiovisuales.
5. Generar alianzas con negocios, emprendimientos e instituciones que puedan ofrecer equipos, software, descuentos, asesorías o espacios de grabación en apoyo a proyectos estudiantiles.
6. Implementar una comunidad colaborativa que fomente la interacción entre estudiantes, el intercambio de servicios y la conformación de equipos de trabajo.
7. Promover la realización de proyectos audiovisuales que no estén limitados por la falta de recursos económicos, incentivando la creatividad, la innovación y la producción independiente.

Los objetivos específicos del proyecto se validan a través de encuestas a estudiantes, pruebas de usabilidad del prototipo, análisis de la priorización de funciones y retroalimentación directa de usuarios durante la etapa de experimentación. Estas herramientas permiten verificar que las funciones propuestas responden a necesidades reales del estudiante audiovisual.

2.4 Marco referencial

El presente proyecto se fundamenta en investigaciones que analizan la formación audiovisual en contextos educativos con recursos limitados y la importancia de integrar herramientas digitales, espacios colaborativos y metodologías accesibles para mejorar la práctica profesional de los estudiantes. La literatura evidencia que las brechas económicas y técnicas pueden compensarse mediante comunidades de aprendizaje, acceso a recursos digitales y estrategias creativas de producción.

En primer lugar, Fuentes Arqque y Fuentes Arqque (2015) demostraron que el uso de módulos de cine digital incrementa significativamente la creatividad, la comprensión técnica y la capacidad narrativa de estudiantes de comunicación en universidades peruanas. Su estudio confirma que la práctica constante y el acceso a recursos audiovisuales, incluso básicos, potencian el desarrollo académico en contextos con limitaciones económicas.

Por otro lado, investigaciones sobre entornos digitales educativos resaltan que las herramientas multimediales —como tutoriales, guías prácticas, plantillas y contenidos audiovisuales— fomentan el aprendizaje autónomo y mejoran la producción técnica de los estudiantes. Según Cabero y Pérez (2022), la educación digital colaborativa permite que los estudiantes adquieran competencias profesionales aun cuando los recursos materiales son escasos, dado que el entorno digital amplía las posibilidades de aprendizaje práctico.

Asimismo, estudios sobre cine comunitario y metodologías participativas evidencian que la producción audiovisual colaborativa fortalece la identidad cultural, la creatividad y el compromiso social. Yupanqui Ramos (2018) concluye que los proyectos de cine comunitario impulsan la capacidad de organización, trabajo en equipo y motivación para emprender nuevos proyectos, elementos esenciales en la formación audiovisual peruana.

Además, diversos análisis sobre formación universitaria en comunicación audiovisual en el Perú señalan brechas entre teoría y práctica debido a una infraestructura limitada, disponibilidad reducida de equipos y ausencia de espacios complementarios de aprendizaje. Carpio Valdez (s.f.) argumenta que esta falta de condiciones técnicas repercute directamente en la calidad del aprendizaje y en la empleabilidad futura de los estudiantes, resaltando la necesidad de plataformas externas que amplíen sus oportunidades de producción real.

A nivel internacional, organizaciones culturales como el Campamento Audiovisual Itinerante (CAI) han demostrado que es posible desarrollar proyectos cinematográficos de calidad en comunidades rurales a través de redes colaborativas, uso eficiente de recursos y formación accesible (CAI, 2023). Estas experiencias de cine comunitario itinerante funcionan como referencia para modelos accesibles y colaborativos como LabFE.

Finalmente, la UNESCO (2023) sostiene que el acceso equitativo a herramientas digitales y comunidades formativas fortalece la creatividad en jóvenes y democratiza la producción

cultural, validando la pertinencia de plataformas que integran educación, innovación y participación estudiantil.

En conjunto, estas investigaciones respaldan la propuesta de "Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)", demostrando que una plataforma digital con recursos, mentorías, locaciones accesibles y espacios de colaboración es una solución pertinente y viable para reducir las brechas que afectan la formación audiovisual en el Perú.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Diversos estudios sobre formación audiovisual en educación superior coinciden en que los entornos de aprendizaje práctico, apoyados en herramientas digitales y experiencias colaborativas, fortalecen significativamente el desarrollo de competencias profesionales. En una revisión realizada por Cabero y Pérez (2022) sobre educación digital aplicada a la comunicación, se concluye que los recursos audiovisuales breves, las guías prácticas y los materiales descargables incrementan la comprensión técnica y motivan a los estudiantes a experimentar con mayor libertad creativa. De manera similar, Fuentes Arqque y Fuentes Arqque (2015) evidencian que las dinámicas de aprendizaje basadas en la práctica constante y el uso de recursos accesibles —incluso de bajo costo— generan mejoras notables en la producción audiovisual universitaria. Estos hallazgos respaldan el enfoque de LabFE, que propone una plataforma práctica, ligera y orientada a resolver limitaciones materiales mediante estrategias concretas de producción.

Por otra parte, la literatura sobre cine comunitario y producción colaborativa aporta elementos clave para comprender la relevancia de las redes de apoyo. Yupanqui Ramos (2018) demuestra que la creación audiovisual en colectivos estudiantiles favorece la participación activa, la creatividad compartida y el fortalecimiento del compromiso social. Este tipo de experiencias sugiere que los estudiantes tienen un alto potencial para trabajar mediante sistemas de intercambio y colaboración cuando cuentan con un espacio organizado que facilite la vinculación. En esa línea, modelos internacionales como el Campamento Audiovisual Itinerante (CAI, 2023) muestran que es posible producir proyectos de calidad en contextos con recursos limitados si existe soporte comunitario, gestión de locaciones accesibles y acompañamiento formativo. Estas referencias sustentan la propuesta de LabFE

como una plataforma que integra comunidad, formación y oportunidades reales de producción.

Asimismo, informes recientes de la UNESCO (2023) señalan que los estudiantes requieren entornos educativos inclusivos, con recursos digitales accesibles y herramientas adaptadas a sus capacidades tecnológicas. Esto es especialmente relevante en el contexto peruano, donde muchos estudiantes no cuentan con equipos de alto rendimiento o presupuesto para acceder a softwares especializados o cursos avanzados. De acuerdo con estos documentos, las plataformas educativas más exitosas son aquellas que combinan ligereza técnica, accesibilidad y pertinencia cultural. LabFE se alinea con estas recomendaciones al ofrecer recursos fáciles de usar, gratuitos y diseñados para estudiantes que enfrentan barreras económicas y tecnológicas

La presente encuesta tiene como objetivo **recoger información relevante sobre las experiencias, necesidades y limitaciones** que enfrentan los estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia durante el desarrollo de sus producciones. A través de este instrumento, se busca identificar las principales dificultades económicas, técnicas y formativas, así como las dinámicas de colaboración y acceso a recursos dentro del entorno académico.

La información obtenida permitirá **analizar el contexto real de los estudiantes**, sus expectativas o necesidades frente a su trabajo, para de esa manera sustentar el desarrollo de **LabFE: Proyector Abierto**, una plataforma colaborativa orientada a facilitar la producción audiovisual con bajos recursos. La participación es **voluntaria y anónima**, y las respuestas serán utilizadas exclusivamente con fines académicos, garantizando la confidencialidad de los datos recopilados.

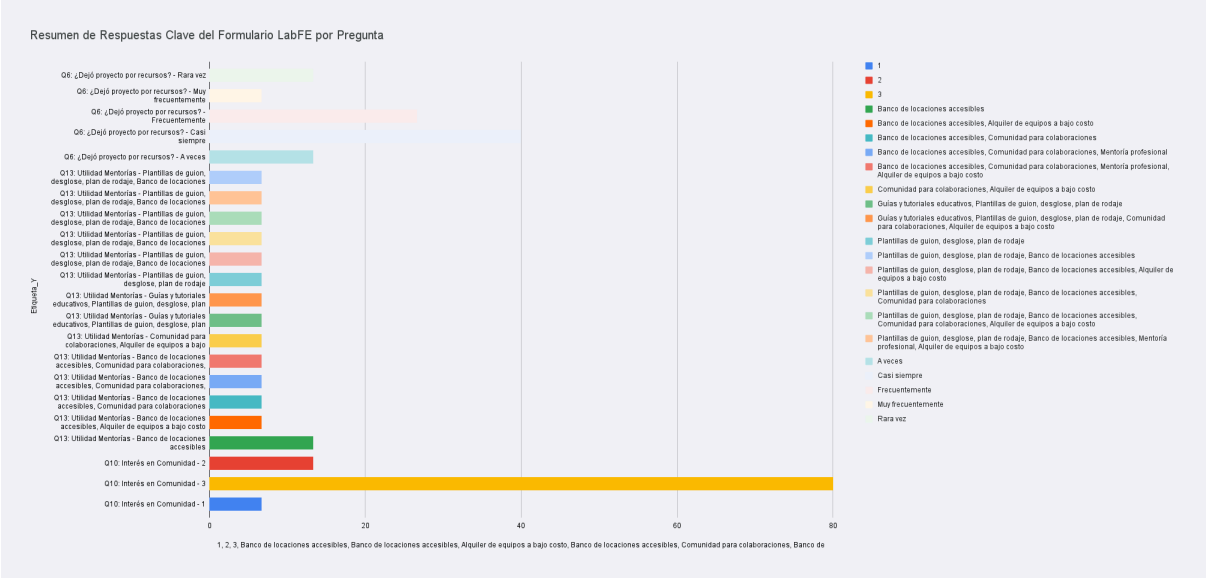


Figura 4: Resumen de respuestas clave

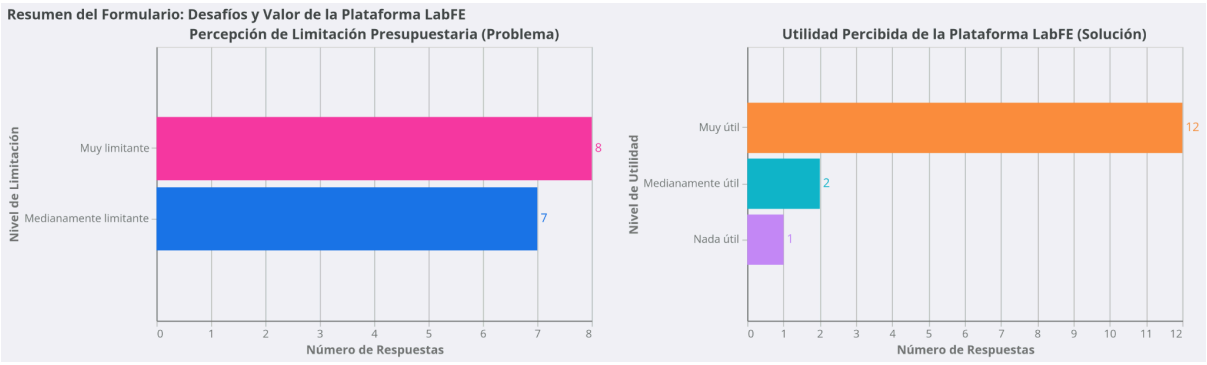


Figura 5: Resumen de respuestas de la encuesta, desafíos, valor, percepción y utilidad

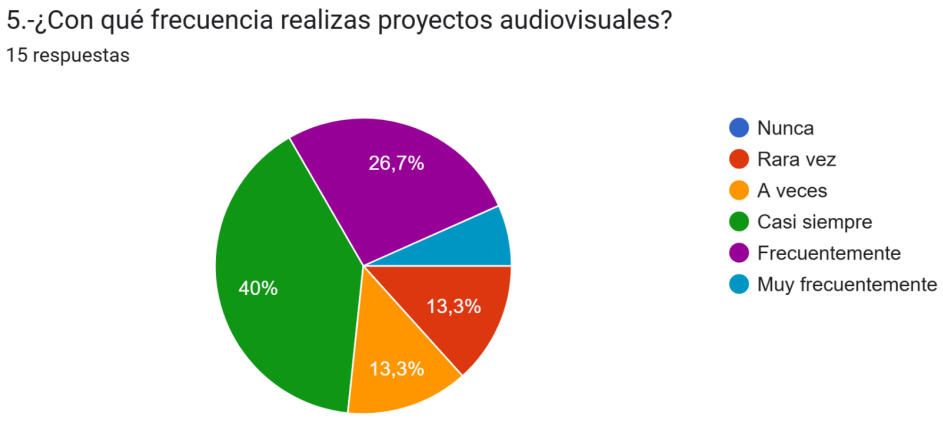


Figura 6: Pregunta clave de la encuesta: 5.-¿Con qué frecuencia realizas proyectos audiovisuales?



Figura 7: Pregunta clave de la encuesta: 6.-¿Has dejado de realizar un proyecto por falta de recursos?

El análisis de la encuesta realizada revela que el principal obstáculo para la producción audiovisual estudiantil es la falta de presupuesto y recursos técnicos. Los datos evidencian que esta limitación no solo afecta la calidad de los proyectos, sino que **interrumpe directamente el desarrollo creativo de los estudiantes**. En efecto, **el 80.0 % de los encuestados manifestó haber abandonado al menos un proyecto** debido a la falta de recursos, lo que refleja la magnitud del problema identificado. Asimismo, **el 100 % de los participantes considera que el presupuesto constituye una barrera directa** para la creación audiovisual, de los cuales el **53.3 % lo califica como "muy limitante"** y el **46.7 % como "medianamente limitante"**. Estos resultados confirman la necesidad de contar con **apoyo material, técnico y comunitario** que permita a los estudiantes desarrollar sus proyectos sin renunciar a sus objetivos creativos.

En este contexto, los resultados obtenidos permiten afirmar que existe una **validación del concepto y del usuario final** de *Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)*. Las percepciones expresadas por los estudiantes coinciden con la problemática identificada en la fase de diagnóstico, confirmando la pertinencia de la propuesta planteada. Asimismo, la valoración positiva de la plataforma por parte del público objetivo constituye una **validación temprana de la solución**, ya que los usuarios reconocen que una iniciativa de estas características puede contribuir de manera efectiva a la reducción de costos de producción, al acceso a recursos técnicos y a la disponibilidad de locaciones accesibles. En conjunto, los

resultados evidencian una **alta alineación entre el problema detectado, la solución propuesta y las expectativas del usuario**, reforzando la coherencia del proyecto desde un enfoque metodológico y centrado en el usuario.



Figura 8: Arquetipo de usuario

Daniela representa al estudiante universitario peruano promedio de carreras audiovisuales: creativo, disciplinado, pero limitado por la economía, la falta de equipo, la poca red de colaboradores y la escasa mentoría. Por eso LabFE responde directamente a sus necesidades, frustraciones y aspiraciones.



Figura 9: Mapa de empatía

El Mapa de empatía de *Daniela*, estudiante de Comunicación Audiovisual y Multimedia, revela que es una joven creativa motivada por contar historias, pero limitada por la falta de recursos económicos, equipos y apoyo técnico. Piensa constantemente en cómo mejorar sus proyectos y siente presión por construir un buen portafolio. En su entorno ve compañeros con dificultades similares y contenidos profesionales que le parecen difíciles de alcanzar. Escucha mensajes que refuerzan la idea de que "sin equipos no se puede", lo que incrementa su frustración. Aun así, actúa con perseverancia: busca locaciones económicas, aprende con tutoriales y se esfuerza por producir con lo que tiene. Su principal necesidad es acceso a guía, comunidad, recursos y apoyo que le permitan desarrollar proyectos ambiciosos sin limitar sus ideas.

2.5.2 Información sobre el Mercado

2.5.2.1. Oportunidad de mercado

El mercado peruano presenta una oportunidad significativa para el desarrollo de una plataforma digital que apoye la producción audiovisual estudiantil. La formación en

Comunicación Audiovisual y Multimedia enfrenta limitaciones estructurales relacionadas con la falta de equipos, presupuesto, formación práctica y acceso a locaciones accesibles. Según estudios nacionales sobre educación audiovisual, estas brechas afectan directamente la calidad de los proyectos y limitan la inserción laboral de los futuros profesionales (Carpio Valdez, s.f.; UNESCO, 2023).

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024) reporta que más del 85 % de los jóvenes de educación superior utiliza Internet como herramienta principal para estudiar y crear contenido, lo que respalda la viabilidad de una solución digital como LabFE. A la par, el sector audiovisual peruano —incluyendo áreas como publicidad digital, contenido para redes, videoclips, cine independiente y proyectos universitarios— experimenta un crecimiento constante, aumentando la demanda de jóvenes talentos con portafolios sólidos y experiencia real.

A pesar de este escenario favorable, los estudiantes enfrentan barreras significativas: el **80 %** ha abandonado proyectos por falta de recursos, y el **100 %** considera el presupuesto como una limitación directa. Esta evidencia revela un vacío que ninguna institución educativa ni plataforma actual ha logrado resolver de manera integral. La falta de mentorías accesibles, escasez de locaciones y la ausencia de un espacio colaborativo limitan las posibilidades de producción audiovisual, abriendo una oportunidad clara para LabFE como plataforma que centraliza recursos, servicios y una comunidad activa.

2.5.2.2. Mercado objetivo

Mercado primario

- Estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia de universidades e institutos peruanos.
- Estudiantes de carreras afines: Diseño, Publicidad, Artes Visuales, Medios Digitales.
- Rango de edad predominante: 17 a 26 años.
- Intereses: cine, fotografía, edición, producción audiovisual, creación de contenido.

Mercado secundario

- Egresados recientes que buscan proyectos colaborativos o prácticas adicionales.

- Docentes audiovisuales que requieren herramientas complementarias para apoyar a sus estudiantes.
- Emprendimientos y negocios creativos interesados en colaborar con proyectos estudiantiles.

Mercado terciario

- Productoras independientes.
- Festivales universitarios y concursos audiovisuales.
- Instituciones educativas que buscan innovación académica y recursos complementarios para sus cursos.

2.5.2.3. Demanda potencial

Cada año, instituciones como Toulouse Lautrec, UPC, IPP, ISIL, UCAL, UTP, SENATI y diversas universidades públicas forman miles de estudiantes en carreras audiovisuales. Todos ellos deben realizar prácticas de producción como parte de su formación: cortometrajes, documentales, videoclips, campañas, piezas experimentales, fotografías conceptuales o spots publicitarios.

La demanda se caracteriza por:

- Necesidades constantes de equipos, locaciones, mentorías, plantillas de producción, colaboradores, y espacios de difusión.
- Renovación semestral: cada ciclo académico implica nuevos proyectos audiovisuales.
- Crecimiento acelerado de la producción para redes sociales y contenido digital, aumentando la necesidad de aprender a producir con rapidez y bajo presupuesto.

LabFE se convierte así en una alternativa sostenible, escalable y con demanda continua durante todo el año académico.

2.5.2.4. Competencia

No se identificó en el Perú una plataforma que integre de manera conjunta recursos educativos, banco de locaciones accesibles, mentorías y una comunidad colaborativa

enfocada específicamente en estudiantes audiovisuales como LabFE. La competencia está fragmentada en alternativas parciales.

Competencia directa (parcial)

- Grupos de Facebook, WhatsApp o Telegram de audiovisuales (voluntariado, préstamos de equipos informales).
- Institutos de cine que ofrecen talleres exclusivos para sus estudiantes.
- Pequeñas productoras que brindan asesorías o mentorías pagadas.

Competencia indirecta

- Plataformas internacionales como YouTube, Vimeo School, Domestika y Crehana.
- Servicios de alquiler de equipos profesionales, cuyo costo es inaccesible para la mayoría de estudiantes.
- Canalizaciones individuales entre estudiantes que dependen de contactos, no de un sistema organizado.

Conclusión competitiva

Existe un claro vacío de mercado:
No hay una plataforma peruana, gratuita, colaborativa y centrada exclusivamente en estudiantes audiovisuales que produzcan con bajos recursos.
LabFE llena esta brecha con una propuesta única y altamente diferenciada.

El uso de estos canales alternativos —como redes sociales generales, grupos no regulados o contactos personales— conlleva **riesgos concretos**. Entre ellos se encuentran la falta de criterios de selección y validación de colaboradores, la inexistencia de acuerdos claros sobre responsabilidades y créditos, el acceso limitado a locaciones o recursos confiables y la exposición a prácticas poco éticas o desorganizadas. Asimismo, estos medios no garantizan acompañamiento formativo ni orientación profesional, lo que puede afectar la calidad técnica y narrativa de los proyectos audiovisuales.

Además, la dependencia de plataformas no diseñadas para fines educativos profundiza la **desigualdad de oportunidades**, ya que solo los estudiantes con redes de contacto previas o

mayores recursos logran acceder a mejores condiciones de producción. Esto limita el desarrollo creativo y desalienta la producción independiente, reforzando barreras estructurales dentro del ámbito académico.

Frente a este escenario, **LabFE: Proyector Abierto** se posiciona como una propuesta **única y altamente diferenciada**, al ofrecer un entorno seguro, estructurado y colaborativo, diseñado específicamente para estudiantes audiovisuales. La plataforma reduce los riesgos asociados a la informalidad, promueve prácticas éticas de colaboración y facilita el acceso a recursos, mentorías y aliados, transformando una necesidad latente en una oportunidad concreta de desarrollo creativo y formativo.

2.5.2.5. Análisis de la competencia

a) Competidores directos (adaptados al sector audiovisual)

Estos competidores ofrecen *algunas* funciones vinculadas al apoyo para estudiantes audiovisuales, pero no cubren integralmente las necesidades del proceso de producción:

Competidor	Qué es / Qué ofrece	Lo que hacen bien	Limitaciones / Lo que no resuelven
Grupos de Facebook y WhatsApp de Audiovisuales	Comunidades informales donde se publican convocatorias, voluntariados, préstamos de equipos y recomendaciones.	- Permiten conectar rápidamente con otros estudiantes. - Facilitan colaboraciones espontáneas. - Son gratuitos y accesibles.	- No verifican habilidades ni cumplimiento. - No hay control de calidad. - No garantizan seguridad ni formalidad. - Información desordenada y difícil de rastrear.
Escuelas de Cine (talleres internos)	Talleres de dirección, guion, fotografía o edición ofrecidos por instituciones educativas a sus propios alumnos.	- Ofrecen formación especializada. - Brindan acceso a equipos institucionales.	- Solo accesible a alumnos de la institución. - No atienden necesidades económicas individuales. - No funcionan como plataformas colaborativas abiertas.
Productoras o profesionales que ofrecen mentorías pagadas	Servicios privados de asesoría en guion, dirección, producción o edición.	- Brindan guía profesional real. - Aportan experiencia del mercado.	- Costos elevados. - No diseñadas para estudiantes con poco presupuesto. - No ofrecen soluciones integrales para proyectos estudiantiles.

Tabla 1: Competidores Directos

b) Competidores indirectos

Estos competidores no están orientados específicamente a estudiantes de audiovisuales, pero brindan recursos que parcialmente cubren necesidades del sector.

Competidor	Qué es / Qué ofrece	Lo que hacen bien	Limitaciones / Lo que no resuelven
YouTube / Vimeo School	Plataformas internacionales con tutoriales, cursos básicos y análisis de cine.	- Contenido gratuito. - Gran variedad de temas. - Accesible desde cualquier dispositivo.	- No contextualizado al mercado peruano. - No ofrece mentoría personalizada. - No ayuda a conseguir equipos ni locaciones.
Domestika / Crehana	Plataformas de cursos pagados sobre cinematografía, edición, creatividad y guion.	- Alta calidad de cursos. - Formación estructurada y profesional.	- Costos altos para estudiantes. - No ofrecen soporte práctico de producción. - No facilitan colaboraciones o equipos.
Casas de alquiler de equipos (Rentar Film, Maléfica, La Roja Films)	Alquiler de cámaras, luces, audio y grip profesional.	- Equipos profesionales y de calidad. - Soporte técnico.	- Costos muy altos para estudiantes. - Requieren movilidad y logística. - No incluyen formación ni mentorías.

Tabla 2: Competidores indirectos.

2.5.2.6. Barreras de entrada

Barreras bajas

- La producción de contenido educativo digital no requiere infraestructura física.
- La colaboración voluntaria entre estudiantes facilita la creación de una comunidad sin grandes costos iniciales.
- El modelo se basa en recursos digitales y alianzas, no en grandes inversiones.

Barreras moderadas o altas

- Requiere tiempo para consolidar una comunidad activa y comprometida.
- Las alianzas con marcas, instituciones y negocios creativos implican procesos formales.
- La plataforma necesita un equipo de administración, soporte y moderación para mantenerse operativa.

No obstante, el carácter colaborativo del proyecto reduce significativamente los costos y permite superar varias de estas barreras mediante voluntariados, estudiantes en prácticas y apoyos institucionales.

2.5.2.7. Alcance esperado

Corto plazo

- Estudiantes de universidades e institutos de Lima Metropolitana.
- Grupos estudiantiles activos en redes sociales.

Mediano plazo

- Expansión hacia regiones con actividad audiovisual intensa: Arequipa, Cusco, Trujillo, Piura.
- Integración con festivales estudiantiles y colectivos de cine a nivel nacional.

Largo plazo

- Convertirse en la principal comunidad nacional de producción audiovisual estudiantil de bajo presupuesto.
- Integración con incubadoras creativas, colectivos cinematográficos y productoras independientes.
- Posibilidad de expandirse a Hispanoamérica como modelo educativo replicable.

Conclusión del análisis de mercado

El análisis integral del mercado demuestra que existe una demanda alta, sostenida y creciente por parte de estudiantes audiovisuales que buscan apoyo económico, técnico y formativo para producir sus proyectos. La competencia actual no responde a estas necesidades de manera completa, lo que posiciona a LabFE como una propuesta con alto potencial, diferenciación clara y oportunidades reales de expansión.

LabFE se presenta como una plataforma innovadora capaz de transformar la formación audiovisual estudiantil en el Perú mediante recursos accesibles, colaboración, mentoría y producción de bajo.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto “Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)” surge como una solución digital colaborativa diseñada para enfrentar las principales barreras que afectan a los

estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú: la falta de presupuesto, la escasez de equipos, el difícil acceso a locaciones, la ausencia de mentoría profesional y la limitada red de apoyo para producir proyectos audiovisuales de calidad. Frente a este escenario, LabFE se concibe como una plataforma que integra recursos educativos, espacios de colaboración y herramientas prácticas para impulsar la producción audiovisual estudiantil, incluso con recursos económicos reducidos.

LabFE funciona como un ecosistema formativo y creativo que reúne, en un solo lugar, todo lo que un estudiante necesita para desarrollar un proyecto audiovisual ambicioso: una biblioteca digital de guías, plantillas y tutoriales; un Banco de Locaciones Comunitarias con espacios accesibles y de bajo costo; un sistema de mentoría con docentes, egresados y profesionales del sector; y una comunidad activa donde los usuarios pueden intercambiar habilidades, servicios y convocatorias para formar equipos de producción. Esta integración convierte a la plataforma en una herramienta educativa y práctica que acompaña todas las etapas del proceso creativo: desde la preproducción, hasta la producción y postproducción.

El valor central de la propuesta radica en su capacidad de democratizar el acceso a la producción audiovisual. Al reducir costos, facilitar el acceso a conocimiento especializado y conectar a estudiantes con mentores y colaboradores, LabFE permite que proyectos que normalmente no se realizarían por falta de recursos puedan concretarse. Su enfoque colaborativo empodera a los estudiantes, fomentando el aprendizaje entre pares, el crecimiento profesional y la creación de una red sólida dentro del sector audiovisual peruano.

Además, la plataforma se adapta a las necesidades reales de los usuarios: estudiantes que, como aquellos encuestados en la investigación, buscan locaciones económicas, equipos accesibles, asesoría clara y oportunidades para practicar sus habilidades sin requerir grandes inversiones. LabFE ofrece una experiencia flexible y práctica, diseñada para ser utilizada desde computadoras y dispositivos móviles, lo que garantiza accesibilidad en cualquier momento y lugar: institutos, universidades, hogares o espacios comunitarios.

A diferencia de otras soluciones fragmentadas —como grupos informales de préstamos de equipos, talleres aislados o plataformas internacionales con contenido general— LabFE integra en un solo sistema recursos educativos, servicios colaborativos y oportunidades reales de producción, construyendo una comunidad que no solo brinda herramientas, sino que

habilita posibilidades. Su diseño centrado en el usuario permite una experiencia intuitiva y enfocada en la acción, promoviendo que cada estudiante pueda llevar sus ideas a la práctica sin que las limitaciones económicas frenen su creatividad o crecimiento académico.

Finalmente, la conceptualización de LabFE se desarrolla siguiendo el marco metodológico del Toulouse Thinking, lo que permite definir de manera estratégica su propósito, características diferenciadoras, funcionalidad, categoría de producto y el contexto de aplicación. Este proceso asegura la coherencia entre la problemática identificada, las necesidades del usuario y los objetivos del proyecto, dando como resultado una propuesta sólida, viable y alineada con las exigencias del mercado audiovisual peruano. LabFE no solo proporciona soluciones: crea oportunidades, fomenta comunidad y fortalece la formación audiovisual desde una mirada accesible, práctica y colaborativa.

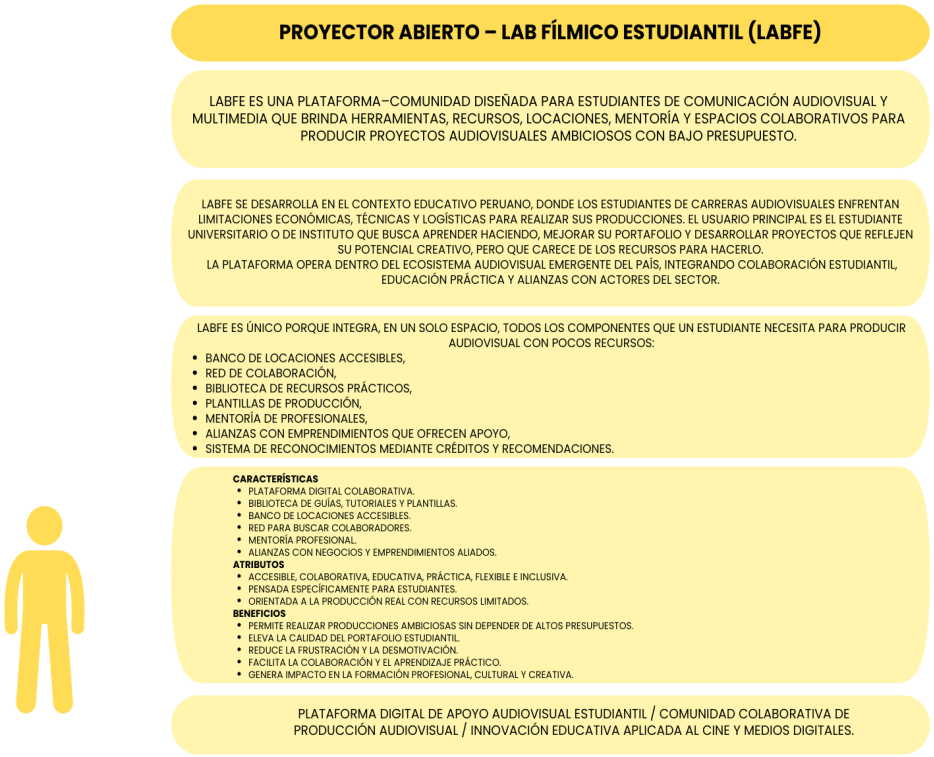


Figura 10: Ruta de conceptualización

La ruta de conceptualización del proyecto Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE) permite sintetizar de manera ordenada la naturaleza, propósito y valor diferencial de la propuesta. El análisis evidencia que LabFE se configura como una plataforma digital colaborativa diseñada específicamente para estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia, quienes enfrentan restricciones económicas, técnicas y logísticas que limitan la

ejecución de producciones audiovisuales de calidad. A partir de esta problemática, la plataforma articula un modelo integral que unifica en un solo entorno recursos educativos, banco de locaciones accesibles, red de colaboración, mentoría profesional, plantillas de producción y alianzas con emprendimientos del sector.

La conceptualización demuestra que LabFE no solo responde a una necesidad real dentro del ecosistema audiovisual peruano, sino que además propone una solución eficiente, sostenible e inclusiva, orientada a potenciar la formación práctica, el desarrollo del portafolio estudiantil y la creación de proyectos ambiciosos con bajo presupuesto. Asimismo, la estructura conceptual evidencia que el valor del proyecto radica en su capacidad para democratizar el acceso a recursos, reducir la frustración asociada a la falta de apoyo, y fortalecer tanto la creatividad como las competencias profesionales del estudiante.

En conjunto, la ruta presentada consolida la coherencia del proyecto al describir con claridad su propósito, sus atributos diferenciales y su aporte al ecosistema educativo y audiovisual. De este modo, LabFE se posiciona como una propuesta innovadora que articula comunidad, aprendizaje y producción, generando un impacto significativo en la formación de nuevos creadores dentro del contexto peruano.

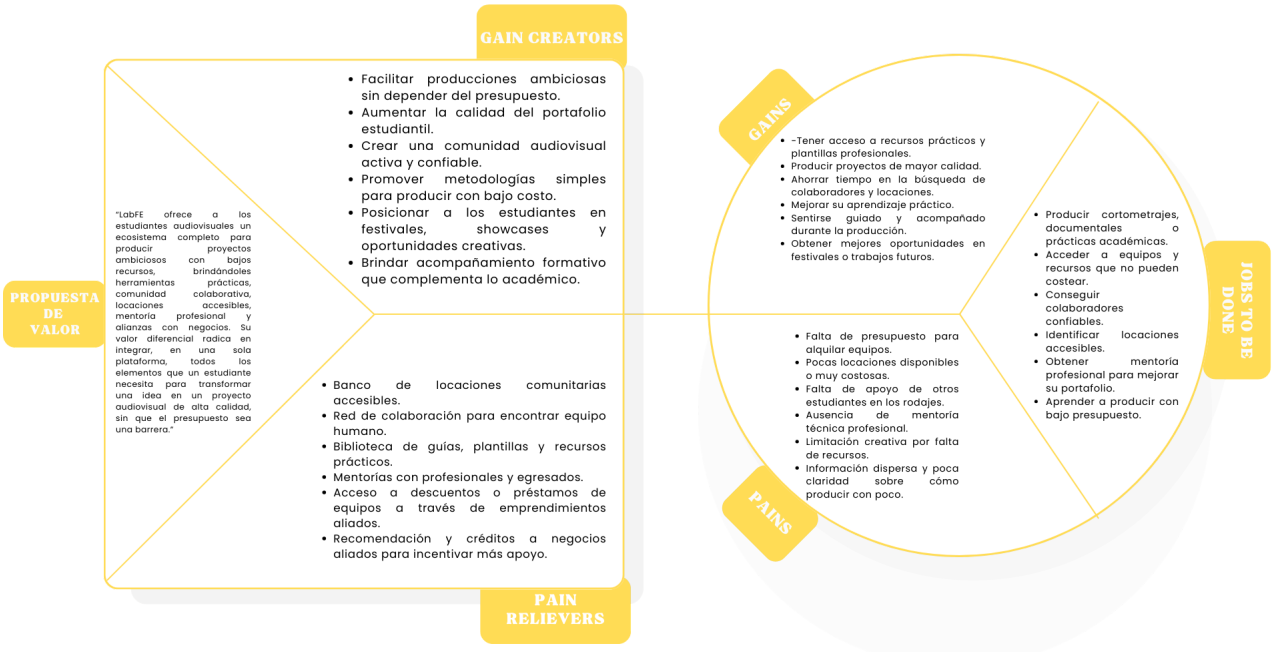


Figura 11: Propuesta de valor

La Propuesta de Valor del proyecto “Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)” sintetiza cómo la solución responde a las necesidades reales del estudiante de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú. A partir del análisis del usuario, sus frustraciones, motivaciones y tareas por realizar, se define una propuesta que busca aliviar sus principales dificultades y potenciar los beneficios que desea obtener al producir proyectos audiovisuales.

La propuesta articula, por un lado, los pains o problemas del estudiante —como la falta de recursos económicos, escaso acceso a equipos, pocas locaciones accesibles y ausencia de mentoría— y, por otro lado, los gains o beneficios que espera —como mejorar su portafolio, aprender de manera práctica, optimizar su tiempo y lograr producciones de mayor calidad. La solución diseñada integra herramientas, comunidad, recursos y acompañamiento para facilitar la creación audiovisual con bajo presupuesto.

De este modo, la Propuesta de Valor refleja el compromiso del proyecto con reducir las barreras económicas y técnicas que enfrentan los estudiantes, ofreciendo un ecosistema colaborativo que les permite desarrollar sus proyectos de manera creativa, accesible y profesional.

Para la sostenibilidad de **LabFE: Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil**, resulta fundamental desarrollar una propuesta de valor dirigida al **lado experto y proveedor** de la plataforma. Este público ha sido categorizado en tres grupos: **expertos y mentores audiovisuales**, **emprendimientos colaboradores** y **proveedores de locaciones**.

Para cada uno de ellos, se establece un modelo de trabajo colaborativo que busca generar beneficios mutuos, reconocimiento y participación activa dentro del ecosistema audiovisual estudiantil.

Para el primer grupo, Expertos y Mentores Audiovisuales, su rol consiste en brindar acompañamiento técnico, creativo o conceptual a los proyectos estudiantiles, participando activamente en su desarrollo. A cambio de su apoyo, los mentores y expertos reciben reconocimiento formal mediante créditos en las producciones audiovisuales, integrándose como parte del equipo ampliado del proyecto. Este modelo les permite fortalecer su posicionamiento profesional, ampliar su red de contactos y contribuir directamente a la

formación de nuevos realizadores, dentro de un espacio flexible de colaboración basado en el reconocimiento, la visibilidad y la construcción de comunidad.

Para el grupo de Emprendimientos Colaboradores, LabFE funciona como una plataforma de conexión con estudiantes interesados en integrar servicios como catering, vestuario, maquillaje, utilería, transporte u otros afines a la producción audiovisual. En este esquema, los emprendimientos aportan productos o servicios a cambio de promoción y créditos dentro del proyecto audiovisual, asociando su marca a iniciativas culturales y educativas. Esta participación les permite mostrar sus servicios en un contexto real de producción, fortaleciendo su visibilidad y posicionamiento dentro de la comunidad creativa, bajo acuerdos voluntarios y transparentes.

Finalmente, en el caso de los Proveedores de Locaciones, LabFE propone un modelo de colaboración voluntaria dirigido a propietarios de viviendas, negocios, espacios culturales o comunitarios interesados en apoyar proyectos audiovisuales estudiantiles. Los propietarios pueden alquilar sus espacios a un costo reducido a cambio de reconocimiento, créditos en la producción y visibilización dentro de la plataforma. Este modelo facilita el acceso a locaciones diversas para los estudiantes y, al mismo tiempo, permite a los propietarios participar activamente en el desarrollo cultural y educativo, bajo lineamientos claros de uso responsable y acuerdos éticos.

De esta forma, LabFE construye una red colaborativa donde expertos, emprendimientos y proveedores de locaciones no actúan como agentes aislados, sino como **aliados estratégicos** que forman parte de los proyectos audiovisuales estudiantiles, promoviendo un modelo de producción basado en la colaboración, el reconocimiento y el fortalecimiento del ecosistema audiovisual.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Diseño de Producto/Servicio

El proyecto “Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)” se presenta como un servicio digital colaborativo orientado a brindar apoyo integral a estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia que desean producir proyectos audiovisuales con

recursos limitados. Su diseño combina elementos funcionales, educativos y comunitarios que permiten que el usuario acceda a herramientas y acompañamiento en todas las etapas del proceso creativo.

Características físicas/digitales del producto/servicio

LabFE se materializa como una **plataforma web** accesible desde computadoras, tablets y celulares. Su diseño incluye los siguientes módulos principales:

Biblioteca digital de recursos

-Guías prácticas para producción con bajo presupuesto.
-Tutoriales de iluminación, sonido, guión, dirección, cámara y edición.
-Plantillas descargables: guión técnico, storyboard, desglose, plan de rodaje y presupuesto.

Comunidad colaborativa

-Publicación de proyectos en búsqueda de colaboradores.
-Intercambio de servicios entre estudiantes (ej. "yo edito, tú haces sonido").
-Chats o foros para resolver dudas y compartir recomendaciones.

Banco de Locaciones Comunitarias

-Mapa interactivo con fotos, descripciones, horarios y costo (si hubiera).
-Locaciones gratuitas o de bajo costo que aceptan grabaciones estudiantiles.
-Herramienta de búsqueda por tipo de espacio (casa, parque, negocio, etc.).

Mentoría y acompañamiento

-Sesiones virtuales con profesionales, egresados y docentes.
-Revisión de proyectos y retroalimentación guiada.
-Aconsejamiento en guión, producción, dirección y postproducción.

Alianzas con negocios y emprendimientos

-Préstamo o alquiler económico de equipos audiovisuales.
-Descuentos en servicios o accesorios.
-Espacios disponibles para grabar.

-Todos reciben créditos o recomendaciones en los proyectos estudiantiles.

Laboratorio de Proyectos (LabFE)

-Espacio donde los estudiantes publican sus ideas.

-Retroalimentación de la comunidad.

-Construcción del MVP audiovisual.

-Acompañamiento hasta la fase de producción.

Mecánica del servicio

El funcionamiento del servicio sigue un flujo sencillo y accesible:

1. **El estudiante se registra en la plataforma.**
2. Accede a la biblioteca y obtiene herramientas para iniciar su proyecto.
3. Pública su idea en el Laboratorio de Proyectos.
4. Recibe comentarios y puede armar su equipo colaborativo.
5. Busca locaciones accesibles y define el plan de rodaje.
6. Solicita mentoría para resolver dudas técnicas o creativas.
7. Produce su proyecto utilizando recursos, contactos y apoyos obtenidos en LabFE.
8. Agradece públicamente a colaboradores y aliados mediante créditos y recomendaciones.

De esta manera, la plataforma funciona como acompañamiento continuo desde la fase de idea hasta la producción final.

Triple Balance (Económico, Social, Ambiental)

Balance Económico

-Reduce costos para estudiantes al ofrecer recursos y locaciones accesibles.

-Genera pequeñas oportunidades de ingreso para negocios aliados.

-Fomenta el uso eficiente de equipos, intercambios y préstamos.

Balance Social

-Promueve la colaboración y el aprendizaje colectivo.

-Democratiza el acceso a la producción audiovisual.

-Reduce desigualdades entre estudiantes con distintos niveles económicos.

-Potencia la identidad cultural al fomentar producciones locales.

Balance Ambiental

-Incentiva el uso responsable de locaciones comunitarias.

-Fomenta prácticas de producción de bajo consumo (equipos pequeños, iluminación eficiente).

-Promueve la reutilización de recursos y materiales de producción.

-Reduce desperdicios al centralizar la planificación y minimizar desplazamientos innecesarios.

Conclusión del diseño del servicio

LabFE se concibe como un ecosistema digital integral que combina aprendizaje, colaboración, recursos y apoyo profesional. Su diseño está orientado a resolver las principales barreras que enfrentan los estudiantes audiovisuales, permitiéndoles desarrollar proyectos ambiciosos con creatividad, acompañamiento y bajo presupuesto.

2.5.5 Modelo de Negocio

LabFE opera como una plataforma web que integra recursos gratuitos, servicios complementarios y alianzas estratégicas que permiten su sostenibilidad. El enfoque principal es facilitar la producción audiovisual estudiantil, reduciendo barreras económicas y potenciando el talento emergente mediante un ecosistema digital colaborativo.

El modelo se estructura en los siguientes pilares:

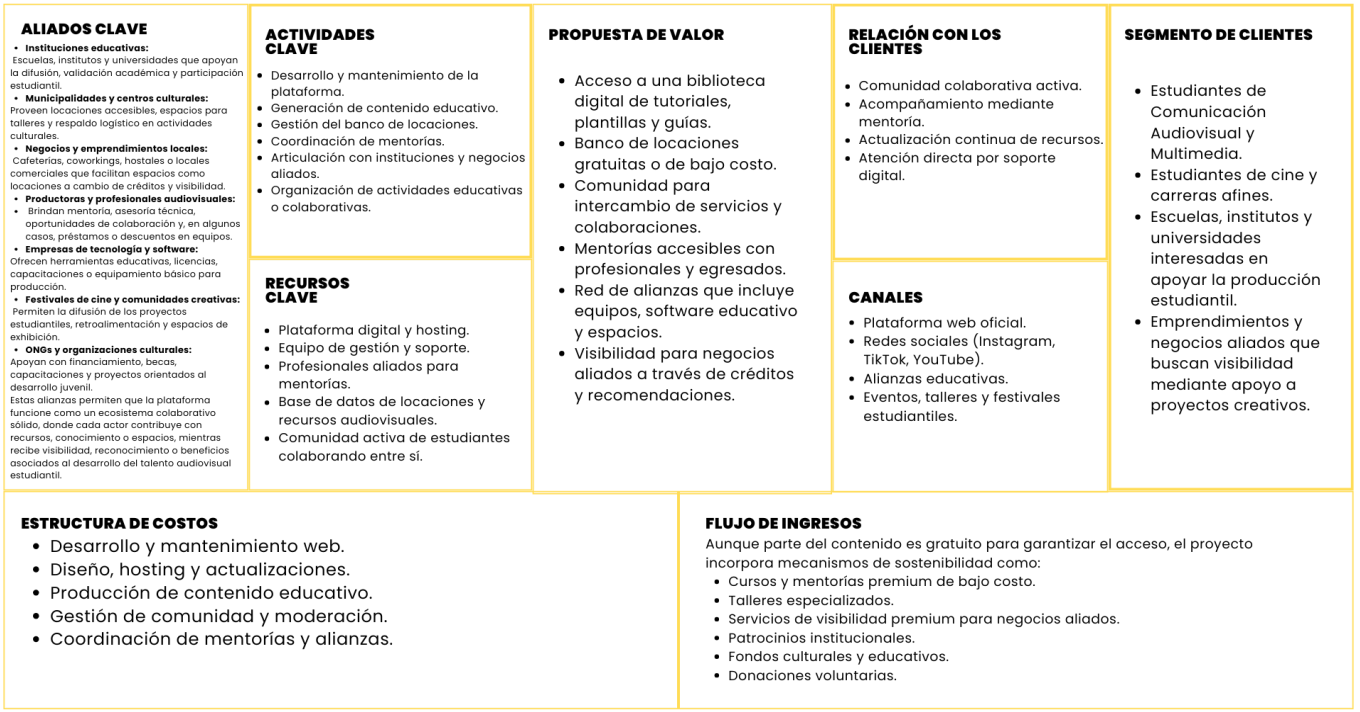


Figura 12: Modelo de negocio

El Business Model Canvas elaborado para LabFE permite visualizar de manera integral la estructura estratégica, operativa y de sostenibilidad del proyecto, evidenciando su solidez como una plataforma digital colaborativa destinada a potenciar la producción audiovisual estudiantil. El modelo articula coherentemente todos los componentes necesarios para su funcionamiento, demostrando que LabFE no solo responde a una problemática evidente —la falta de recursos, orientación, espacios y oportunidades de colaboración para estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia— sino que también propone un sistema autosostenible basado en alianzas, comunidad activa y servicios escalables.

La propuesta de valor se centra en ofrecer recursos esenciales para la formación y práctica audiovisual, tales como una biblioteca digital, un banco de locaciones accesibles, mentorías asequibles y una red de colaboración entre estudiantes, profesionales e instituciones. Estos elementos se complementan con canales de comunicación dinámicos y una relación con los usuarios basada en el acompañamiento continuo y la actualización constante de recursos, favoreciendo un entorno de aprendizaje práctico e integrado.

Asimismo, el análisis de actividades clave, recursos esenciales y aliados estratégicos evidencia que el modelo se sustenta en una estructura colaborativa que involucra instituciones educativas, empresas tecnológicas, profesionales del sector, emprendimientos locales y organizaciones culturales. Esta red de apoyo contribuye tanto al fortalecimiento de la plataforma como a la creación de un ecosistema audiovisual sostenible y comunitario.

En cuanto a la sostenibilidad financiera, el Business Model Canvas plantea un equilibrio entre accesibilidad y viabilidad económica mediante un flujo de ingresos diversificado que incluye cursos premium, talleres especializados, servicios de visibilidad, patrocinios y fondos culturales. Esta estructura garantiza que el acceso principal se mantenga gratuito, a la vez que se asegura la continuidad del proyecto a largo plazo.

En conjunto, el modelo demuestra que LabFE constituye una propuesta innovadora, pertinente y viable, capaz de transformar la experiencia formativa de los estudiantes audiovisuales al ofrecer un espacio integrador donde convergen recursos educativos, oportunidades de producción y redes de colaboración. El Business Model Canvas confirma que el proyecto no solo es realizable, sino también escalable, con un potencial significativo para impactar positivamente en el desarrollo del talento audiovisual emergente.



Figura 13: Lean Canvas

La comercialización de los servicios sigue una lógica híbrida:

1. Modelo Freemium:
   Recursos esenciales y acceso básico son gratuitos, asegurando inclusión estudiantil.
2. Servicios Especializados de Pago Accesible:
   Mentorías premium, talleres o certificaciones con precios adaptados al público estudiantil.
3. Alianzas como forma de intercambio de valor:
   Los negocios y emprendimientos obtienen visibilidad en la plataforma y créditos en producciones a cambio de apoyar con locaciones, equipos o servicios.
4. Eventos y actividades académicas:
   Talleres, workshops y festivales que fortalecen la comunidad y generan ingresos complementarios.

2.5.6 Resultados esperados

Cuando la propuesta "Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)" entre en contacto con los usuarios y el mercado educativo, se espera lograr una serie de resultados que transformen positivamente la experiencia formativa, creativa y productiva de los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú.

En primer lugar, los estudiantes podrán desarrollar producciones audiovisuales ambiciosas sin que la falta de recursos sea una limitación, gracias al acceso a herramientas prácticas, guías, plantillas, locaciones comunitarias y apoyo colaborativo. Esto permitirá que las ideas que antes no podían ejecutarse por falta de presupuesto ahora se conviertan en proyectos reales y funcionales.

Se espera también un incremento significativo en la producción estudiantil, tanto en cantidad como en calidad, debido a que los usuarios contarán con acompañamiento, retroalimentación y mentoría de profesionales, docentes y egresados. Esto contribuirá a la mejora de sus portafolios y a una mayor preparación para su inserción laboral en el sector audiovisual.

Asimismo, la plataforma favorecerá la creación de redes colaborativas, donde los estudiantes podrán intercambiar servicios, conocimientos y recursos, generando una comunidad sólida que facilite el desarrollo de proyectos y fortalezca la solidaridad entre creadores audiovisuales. Los negocios aliados y emprendimientos que apoyen esta causa recibirán créditos y recomendaciones, lo cual fomentará alianzas sostenibles y mutuamente beneficiosas.

Otro resultado esperado es el fortalecimiento de competencias profesionales, debido al enfoque práctico del laboratorio fílmico, donde los estudiantes aprenderán a planificar, prototipar y ejecutar proyectos con metodologías aplicables a la industria. Esto contribuye al cumplimiento de los ODS vinculados a educación de calidad, innovación, trabajo digno, desigualdades y cultura.

Finalmente, se prevé un impacto cultural y social mediante la difusión de historias creadas por estudiantes en diferentes regiones del país, visibilizando nuevas voces y realidades. La plataforma permitirá que más jóvenes puedan producir contenido audiovisual relevante, accesible y representativo, promoviendo un ecosistema creativo más inclusivo y equitativo.

Estos resultados se reflejarán en un mayor número de proyectos finalizados, una mayor participación estudiantil en procesos colaborativos, fortalecimiento en el cine peruano y una percepción positiva del uso de la plataforma como apoyo formativo.

2.5.7 Prototipos desarrollados

El proceso de prototipado del proyecto “Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE)” se inició con la elaboración de bocetos manuales de baja fidelidad, los cuales permitieron visualizar de manera preliminar la navegación, la disposición de elementos y la estructura funcional de las secciones centrales de la plataforma. A través de estos primeros esquemas fue posible definir la lógica de interacción del usuario, anticipar la organización del contenido y establecer el flujo entre módulos como la biblioteca de recursos, el banco de locaciones, la comunidad colaborativa y el sistema de mentorías.

Estos prototipos iniciales sirvieron como base para la creación de versiones digitales de mayor fidelidad, donde se incorporaron componentes visuales más precisos, pruebas de usabilidad y una representación más clara de la experiencia del usuario final. Este proceso

permitió validar la propuesta de valor, optimizar la arquitectura de información y asegurar que las funcionalidades respondieran a las necesidades reales de los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia.

El MVP desarrollado permite validar principalmente el acceso a recursos, la organización de la comunidad y la utilidad de las funciones básicas de la plataforma. El acompañamiento continuo y longitudinal de los proyectos se plantea como una etapa de desarrollo posterior, a implementarse conforme la plataforma escale.

a) Bocetos iniciales (baja fidelidad)

Los primeros pasos del proceso de diseño consistieron en la elaboración de bocetos manuales realizados a lápiz sobre papel, con el fin de representar de manera rápida y flexible las ideas iniciales de la plataforma *LabFE: Proyector Abierto*. Estos esquemas preliminares permitieron visualizar la distribución general de los elementos, la lógica de navegación entre las secciones principales y las primeras aproximaciones a la interfaz del usuario.

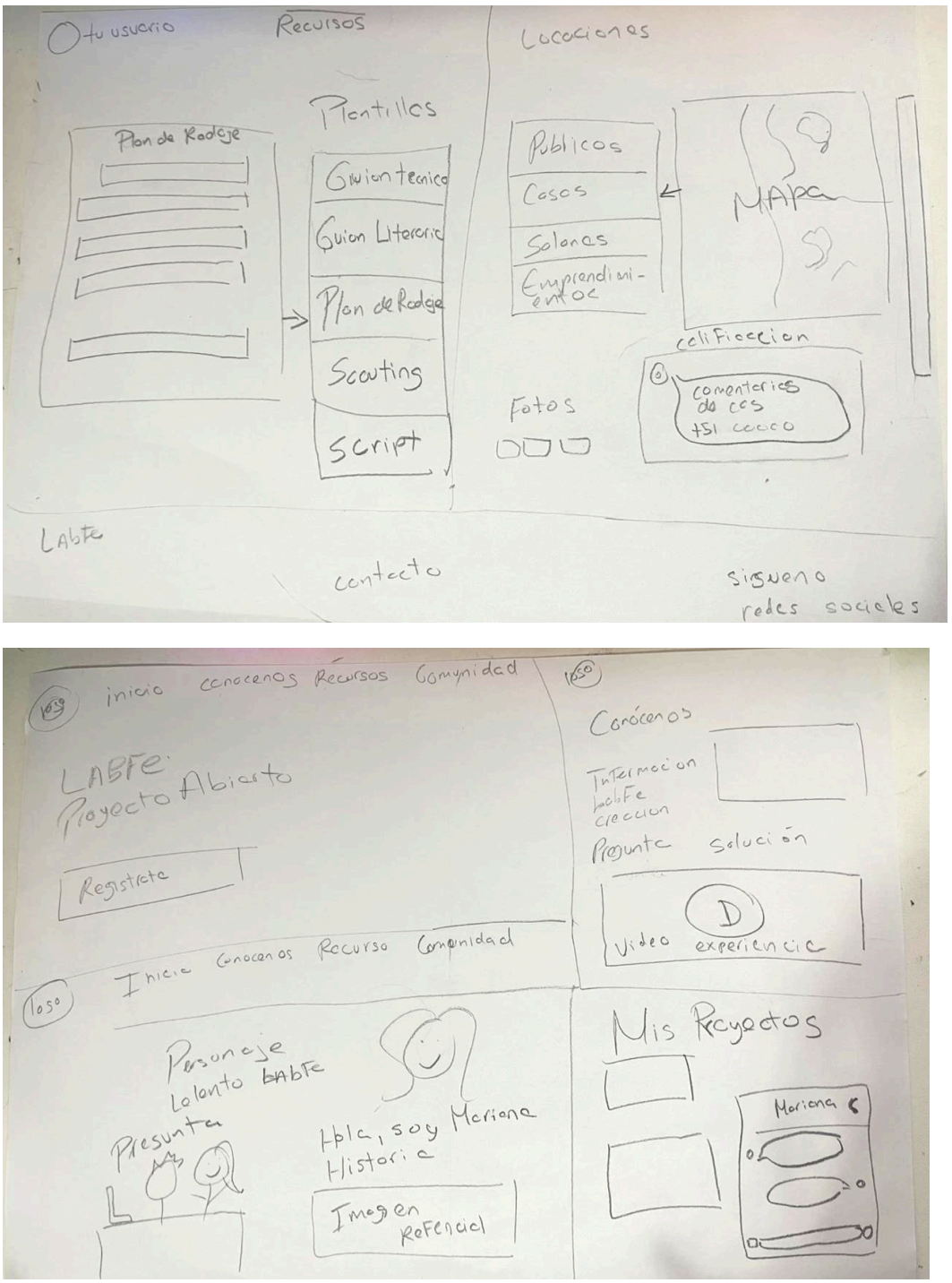


Figura 14: Bosquejo

En estos bocetos se delinearon las pantallas esenciales que conforman la propuesta: la página de inicio, la sección “Talento LabFE”, el mapa interactivo de locaciones accesibles, la biblioteca de plantillas gratuitas y la zona de registro. Cada dibujo ayudó a identificar la jerarquía visual de los componentes, la ubicación de botones clave, la disposición del

contenido y la secuencia de pasos que seguiría el usuario desde su ingreso hasta la exploración completa de las funcionalidades.

La elaboración de estos bocetos fue fundamental para detectar oportunidades de mejora tempranas, validar la claridad del flujo general y asegurar que la propuesta respondiera a la necesidad de una plataforma intuitiva, simple y accesible para estudiantes del rubro audiovisual. Además, permitió recopilar retroalimentación inicial antes de avanzar hacia etapas más detalladas del diseño.

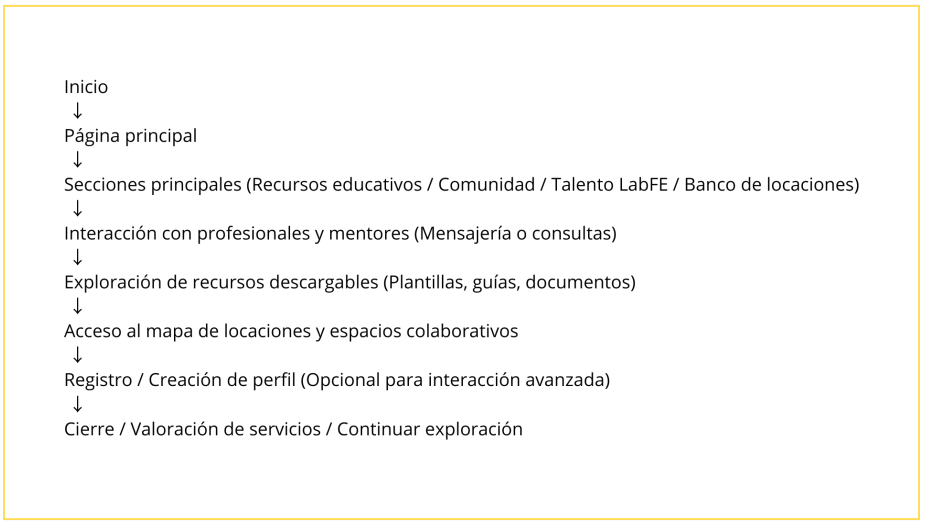


Figura 15: Flujo de usuario

Este diagrama resume la experiencia que ofrece la plataforma:

Una interacción colaborativa, orientada a la producción audiovisual, accesible y diseñada según el ritmo y necesidades reales del estudiante. El flujo prioriza la autonomía del usuario, el descubrimiento de herramientas útiles y la posibilidad de conectar con mentores o aliados de manera directa.

b) Prototipo de alta fidelidad

El prototipo de alta fidelidad de LabFE: *Proyector Abierto* se desarrolló en Figma a partir de los wireframes validados en la etapa previa. Este prototipo incorpora la identidad visual definitiva del proyecto —incluyendo la paleta cromática basada en amarillo, negro y tonos

neutros asociados al lenguaje audiovisual—, así como la tipografía accesible, los componentes interactivos y la estructura de navegación final.

El diseño fue concebido bajo criterios de usabilidad y experiencia de usuario (UX), logrando una interfaz adaptable a distintos dispositivos (computadoras, tablets y teléfonos móviles). Cada pantalla reproduce con precisión la interacción real dentro de la plataforma, permitiendo visualizar cómo los estudiantes accederán a recursos educativos gratuitos, espacios colaborativos, servicios comunitarios y perfiles profesionales dentro del ecosistema audiovisual.



Figura 16: Prototipo de web: Portada

La sección inicial del prototipo presenta una portada de alto impacto visual, acompañada de una frase principal que comunica el propósito del proyecto: convertir a *LabFE* en un espacio abierto, colaborativo y accesible para estudiantes y creadores audiovisuales. Se incluye una breve descripción introductoria que resume los ejes centrales del proyecto: apoyo, comunidad y producción con recursos limitados, junto con un menú superior que facilita el acceso a las secciones principales del sitio: *Inicio, Conócenos, Recursos, Comunidad.*

El objetivo de esta primera pantalla es ofrecer una presentación clara, moderna y atractiva que permita que el usuario identifique de inmediato el valor de la plataforma.



Figura 17: Prototipo de web: Sección conócenos

La sección “Conócenos” del prototipo de alta fidelidad está diseñada para presentar de manera clara, visual y cercana la identidad de *LabFE: Proyector Abierto*. En este apartado se integra un video introductorio en el que los fundadores explican el origen de la iniciativa, narran cómo surgió la idea y contextualizan la problemática que motivó la creación de la

plataforma. El video funciona como el eje principal de la sección, ya que permite transmitir, de forma audiovisual, la motivación real detrás del proyecto y generar una conexión directa con los estudiantes que conforman el público objetivo.

Debajo del video se incorpora un texto descriptivo que sintetiza la historia del proyecto, destacando el reto central detectado: la falta de recursos, locaciones accesibles, mentoría y espacios colaborativos para estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú. Esta presentación no solo expone la problemática, sino que también explica cómo LabFE se estructura como respuesta concreta, ofreciendo herramientas gratuitas, redes de colaboración, recursos profesionales y un mapa interactivo de locaciones de bajo costo.

El diseño de esta sección prioriza la transparencia, la identidad y la empatía, principios fundamentales en la experiencia de usuario. La combinación del video con la narrativa institucional permite que los visitantes comprendan de inmediato el propósito del proyecto y las motivaciones sociales y formativas que lo sustentan. De esta manera, la sección "Conócenos" no solo funciona como una presentación formal de la plataforma, sino también como un elemento que fortalece la confianza y el vínculo con la comunidad estudiantil a la que se dirige LabFE.



Figura 18: Prototipo de web: Sección comunidad



Figura 19: Prototipo de web: Sección mis proyectos

La sección “Talento LabFE” presenta el perfil de profesionales invitados, egresados destacados o creadores con trayectoria dentro del ámbito audiovisual, quienes forman parte activa de la comunidad y contribuyen compartiendo su conocimiento, experiencia y visión creativa con los estudiantes. Esta sección está diseñada para humanizar la plataforma, mostrar referentes reales y accesibles, y reforzar la propuesta colaborativa del proyecto.

En este bloque, el usuario puede visualizar la fotografía del profesional, una breve biografía redactada en primera persona —con un tono juvenil, cercano y motivador— así como una muestra representativa de su trabajo (fotogramas, clips cortos o capturas de proyectos anteriores). Además, se incorpora un botón o enlace directo que permite al estudiante “chatear con el talento” para solicitar orientación, resolver dudas o recibir consejos relacionados con su especialización (fotografía, guion, dirección, edición, sonido, producción, etc.).

Esta sección cumple un rol estratégico dentro de la plataforma, ya que conecta a los usuarios con mentores reales y fomenta el aprendizaje horizontal entre generaciones. Asimismo, fortalece la identidad colaborativa de LabFE al mostrar que la comunidad está compuesta por profesionales dispuestos a aportar voluntariamente su tiempo y experiencia para apoyar a nuevas generaciones de creadores audiovisuales.

El diseño visual emplea una distribución tipo tarjeta (card layout), con elementos organizados de manera clara, atractiva y adaptable a cualquier dispositivo. Esto permite que cada "Talento LabFE" destaque individualmente sin perder coherencia con la línea gráfica general del sitio. La combinación de fotografía, texto breve y botones interactivos facilita una experiencia intuitiva y dinámica, alineada con los principios de usabilidad y accesibilidad.

En conjunto, esta sección no solo presenta perfiles profesionales, sino que actúa como un puente directo entre estudiantes y especialistas, consolidando la esencia formativa y colaborativa de Proyector Abierto – LabFE.



Figura 20: Prototipo de web: Sección recursos

En el prototipo de esta sección se incluyen plantillas descargables de guion técnico, guion literario, plan de rodaje, action plan, scouting y formatos de producción. El diseño muestra tarjetas rectangulares organizadas visualmente, cada una con el nombre del recurso, una breve descripción y un botón de descarga inmediata.

El enfoque visual es limpio y minimalista, permitiendo que el usuario identifique rápidamente los documentos que necesita sin distracciones.

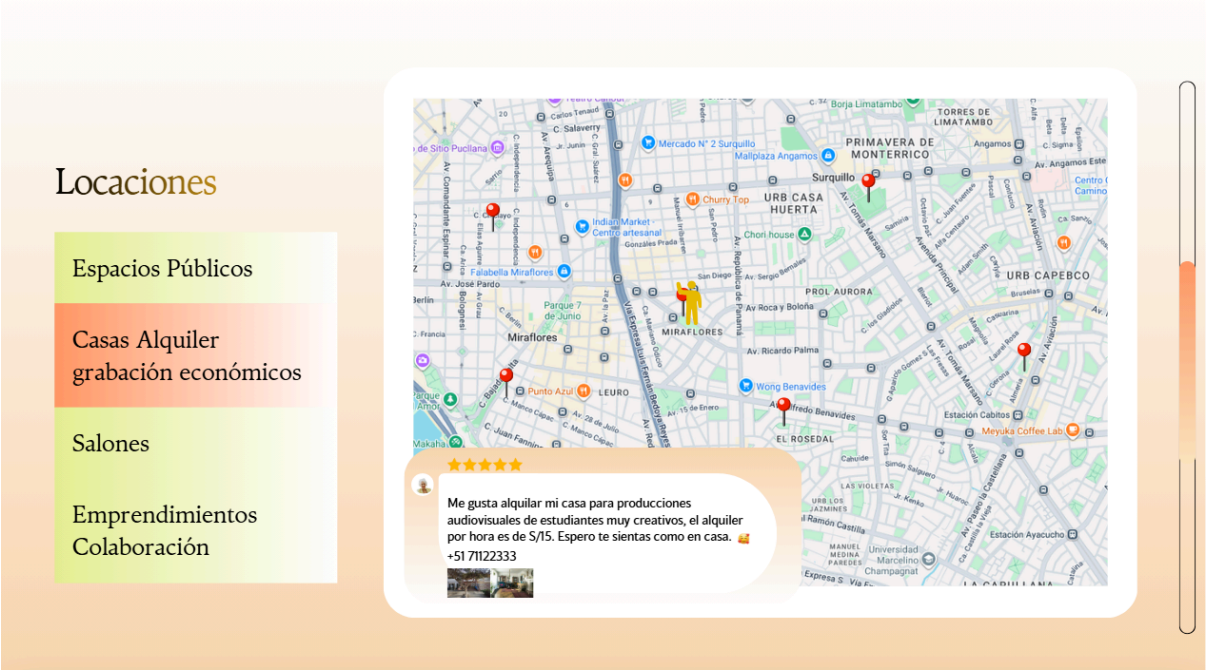


Figura 21: Prototipo de web: Sección locaciones

La sección del mapa integra un mockup interactivo que muestra diversas opciones de locaciones accesibles, tales como viviendas de bajo costo para grabación, espacios públicos, emprendimientos, tiendas y locales colaborativos. Cada punto del mapa despliega una ficha con fotografías, descripción, costo estimado, reglas del lugar y número de contacto del responsable. Además, el prototipo incorpora un sistema de calificación por estrellas que permite a los usuarios evaluar su experiencia.

Esta interfaz se diseñó con énfasis en la simplicidad y el acceso rápido a la información, facilitando que los estudiantes encuentren locaciones económicas sin intermediarios, un aspecto crucial para producciones académicas con presupuesto limitado.



Figura 22: Prototipo de web: Sección contactos

Durante el desarrollo del prototipo de alta fidelidad de LabFE, se realizó una validación con estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia, a quienes se les explicó el funcionamiento de la plataforma y se les presentó el mockup. Este proceso permitió evaluar la comprensión del concepto, la claridad de las secciones y la percepción general de utilidad del prototipo. La retroalimentación obtenida sirvió como base para las iteraciones, reforzando el enfoque centrado en el usuario.

d) Iteraciones del prototipo

El desarrollo del prototipo de alta fidelidad de *LabFE: Proyector Abierto* se realizó mediante un proceso iterativo, centrado en mejorar progresivamente la experiencia del usuario y garantizar que la plataforma respondiera de manera eficaz a las necesidades reales de los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia. Cada iteración permitió evaluar el diseño, la navegabilidad, la claridad de los recursos ofrecidos y la funcionalidad de las principales secciones del sitio web.

Estas iteraciones fueron **probadas y validadas con estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia**, a quienes se les explicó previamente el funcionamiento general de **LabFE: Proyector Abierto**, sus objetivos y la lógica de uso de la plataforma. Posteriormente, se les presentó el **mockup del prototipo de alta fidelidad**, permitiéndoles interactuar con las principales secciones del sitio web. A partir de esta experiencia, los estudiantes brindaron retroalimentación sobre la navegabilidad, claridad de la información y utilidad de los recursos propuestos, lo que permitió identificar oportunidades de mejora y realizar ajustes progresivos en el diseño y funcionalidad. De este modo, el

proceso iterativo se fundamentó en la experiencia directa de los usuarios finales, asegurando que el prototipo respondiera de manera efectiva a las necesidades reales del público objetivo.

Primera iteración

La primera versión del prototipo surgió a partir de los wireframes iniciales. El objetivo principal fue trasladar la estructura conceptual a una interfaz navegable que permitiera observar cómo interactúan los usuarios con las secciones clave: *Talento LabFE*, *Banco de Locaciones*, *Recursos Educativos*, *Colaboraciones* y *Registro*.

Aspectos evaluados en esta fase:

- Claridad en el flujo de navegación entre las secciones.
- Identificación rápida de los servicios principales.
- Coherencia visual entre páginas.
- Accesibilidad de los recursos educativos.
- Facilidad para localizar información de contacto y opciones de colaboración.

Hallazgos iniciales:

- Algunos usuarios no identificaron de inmediato la utilidad del **Banco de Locaciones**, lo que indicó la necesidad de explicaciones más claras y etiquetas más descriptivas.
- La sección *Talento LabFE* requería mayor énfasis visual para mostrar el valor profesional y humano de los mentores.
- El flujo hacia las plantillas gratuitas resultaba poco intuitivo para los estudiantes que buscaban descargas rápidas.

Mejoras implementadas:

- Incorporación de textos introductorios cortos al inicio de cada sección.
- Ampliación de la visibilidad de las tarjetas de mentores y sus especialidades.
- Reorganización de los accesos directos a plantillas y materiales descargables.
- Ajustes preliminares en paleta de colores para reforzar el carácter audiovisual (negro, amarillo y tonos neutros).

Segunda iteración

En la segunda fase se perfeccionó el prototipo en función del feedback recibido, priorizando la claridad de navegación y la coherencia visual general de la plataforma.

Mejoras aplicadas:

- Rediseño del menú principal para que todas las secciones importantes fueran visibles desde el primer ingreso.
- Inclusión de una breve pantalla de bienvenida que explica qué es LabFE y cómo utilizar la plataforma.
- Implementación de tarjetas más grandes y dinámicas para mostrar locaciones, precios, fotos y datos de contacto.
- Adición de un sistema visual rápido de calificación con estrellas que permite evaluar servicios de locaciones o colaboraciones.
- Reforzamiento de la identidad de marca mediante tipografías más limpias y mayor consistencia en el uso de colores.

Resultados observados:

- Los usuarios reconocieron con mayor rapidez la función de cada sección.
- La navegación entre “Locaciones”, “Talento LabFE” y “Recursos Educativos” se volvió más intuitiva.
- Se redujo la carga visual y se mejoró la comprensión inmediata del contenido.
- Se incrementó la percepción de profesionalismo y credibilidad del proyecto.

Tercera iteración (optimización final)

En esta etapa se ajustaron detalles finos del prototipo, con el propósito de asegurar una experiencia fluida antes del diseño definitivo.

Acciones destacadas:

- Ajustes en el espaciado, estructura de columnas y jerarquía tipográfica para mayor legibilidad.

- Pruebas con animaciones ligeras (hover, transiciones suaves) para mejorar la interacción sin recargar el diseño.
- Refinamiento de los botones de acción para que resultaran más visibles en dispositivos móviles.
- Implementación de una vista previa más clara para las plantillas y recursos descargables.

Conclusión de las iteraciones:

El ciclo iterativo permitió transformar un concepto inicial en una interfaz coherente, amigable y funcional. Al incorporar observaciones reales de estudiantes audiovisuales, se logró un diseño que refleja los procesos de producción, la lógica de colaboración y la necesidad de herramientas accesibles. La versión final del prototipo de alta fidelidad se consolidó como una propuesta clara, dinámica y alineada con la identidad de LabFE y los objetivos del proyecto.

2.5.8 Experimentos

Para comprobar si las necesidades identificadas en la investigación realmente afectan a los estudiantes audiovisuales, se aplicó un cuestionario cuyo registro completo se organizó en una hoja de cálculo. Este experimento permitió obtener información directa sobre la frecuencia con la que los estudiantes realizan proyectos, las barreras que encuentran en su proceso creativo y su nivel de interés por una plataforma que centralice recursos y apoyo, como LabFE.

El cuestionario reunió respuestas de estudiantes de diferentes ciclos, lo que permitió tener una visión más amplia del contexto académico. Los datos del Excel muestran que la mayoría de participantes desarrolla proyectos audiovisuales de manera continua durante el ciclo, lo que confirma que la producción práctica es una parte fundamental de su aprendizaje. Esta primera tendencia puede representarse mediante un gráfico de barras, ya que permite visualizar cuántos estudiantes crean uno, dos o más proyectos por ciclo.

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio es que **el 78 % de los encuestados manifestó haber dejado proyectos audiovisuales inconclusos** debido a la falta de presupuesto, acceso a equipos o disponibilidad de locaciones adecuadas. Este resultado refuerza la hipótesis inicial de la investigación, evidenciando que los estudiantes enfrentan **limitaciones constantes** que afectan directamente su proceso formativo y la culminación de

sus proyectos audiovisuales. Asimismo, los datos obtenidos indican que las dificultades más recurrentes corresponden a la **falta de recursos técnicos**, el **alto costo de alquiler de equipos** y la **escasez de locaciones accesibles**, las cuales conforman el **top 3 de problemáticas identificadas**, información que puede visualizarse de manera comparativa mediante un **gráfico de barras categóricas**.

En relación con la propuesta de **LabFE**, los resultados muestran una **alta validación por parte de los usuarios**. Más del **80 % de los encuestados calificó como "muy útil"** la existencia de una plataforma con estas características para afrontar las limitaciones identificadas. Entre las funciones más valoradas destacan el **banco de locaciones accesibles**, el **acceso a recursos educativos gratuitos**, los **espacios de colaboración entre estudiantes** y las **mentorías con profesionales del sector audiovisual**. Estas preferencias pueden representarse mediante un **gráfico de barras horizontales**, ordenando las características según su nivel de prioridad. Finalmente, la valoración general de la plataforma evidencia que aproximadamente el **92 % de los encuestados la considera entre "muy útil" y "útil"**, resultado que puede ilustrarse a través de un **gráfico circular** que muestre la proporción de respuestas "muy útil", "útil" y "poco útil", confirmando una aceptación mayoritariamente positiva de la propuesta.

Los resultados no solo validan el problema inicial, sino también la pertinencia de la solución planteada. Los estudiantes no solo reconocen las dificultades, sino que además expresan interés en una alternativa como LabFE, lo que indica que existe un público objetivo claro y dispuesto a adoptarla. La consistencia entre los problemas reales y las funciones priorizadas demuestra que la propuesta responde a una necesidad concreta dentro del entorno académico.

Si bien los resultados fueron positivos, también se identifican algunas limitaciones naturales del experimento, como el tamaño de la muestra o la naturaleza declarativa de las respuestas. Aun así, la información obtenida es suficiente para confirmar que la propuesta tiene sentido, que el problema está presente en la mayoría de estudiantes y que la plataforma cuenta con aceptación inicial.

En conjunto, los datos del cuestionario y la hoja de cálculo validan la viabilidad funcional y social de LabFE, demostrando que existe una necesidad real y una oportunidad clara para

implementar una herramienta que acompañe, facilite y potencie la producción audiovisual estudiantil.

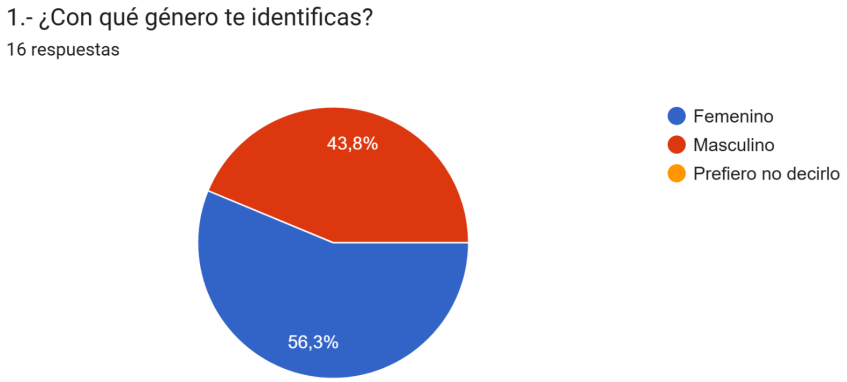


Figura 23: Pregunta de encuesta: 1.- ¿Con qué género te identificas?

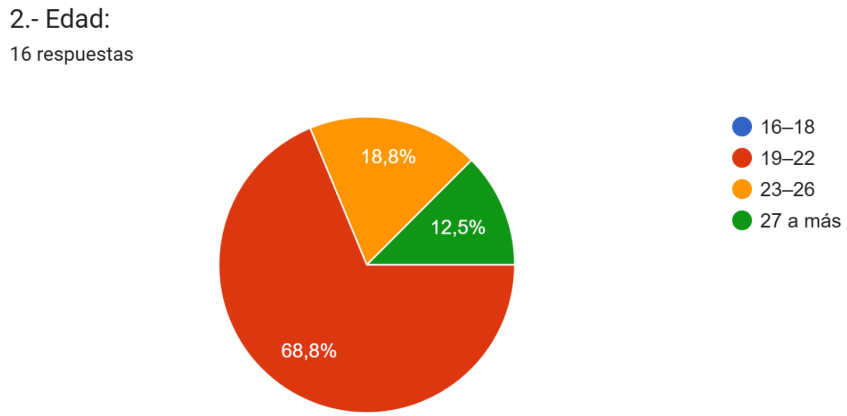


Figura 24: Pregunta de encuesta: 2.- Edad

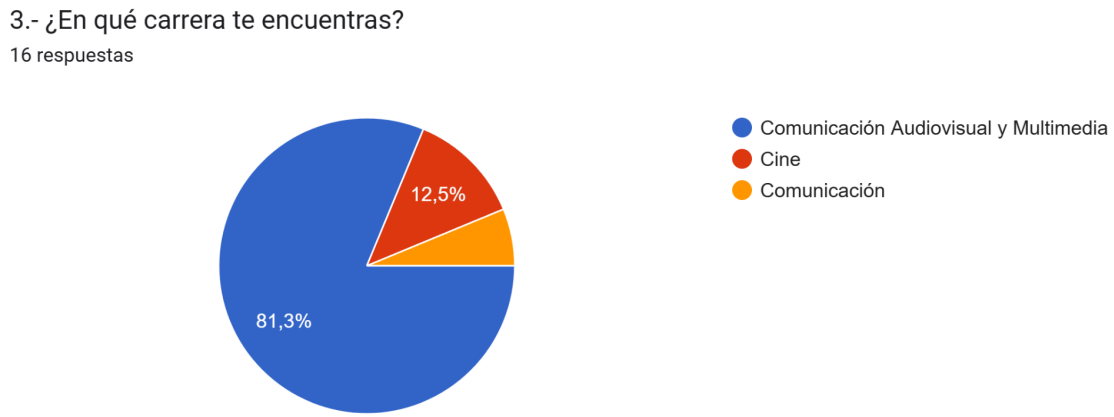


Figura 25: Pregunta de encuesta: 3.- ¿En qué carrera te encuentras?

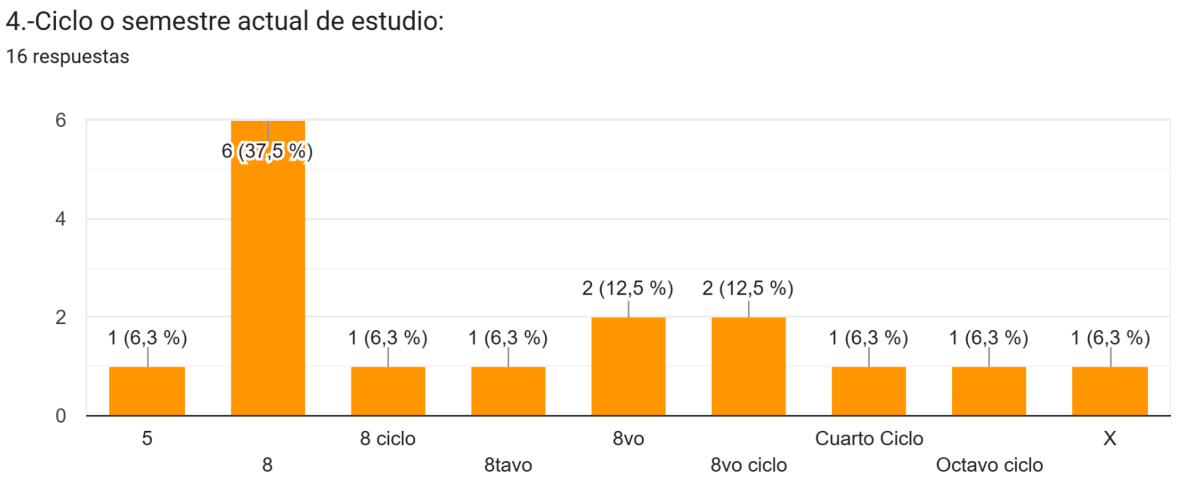


Figura 26: Pregunta de encuesta: 4.- Ciclo o semestre actual de estudio

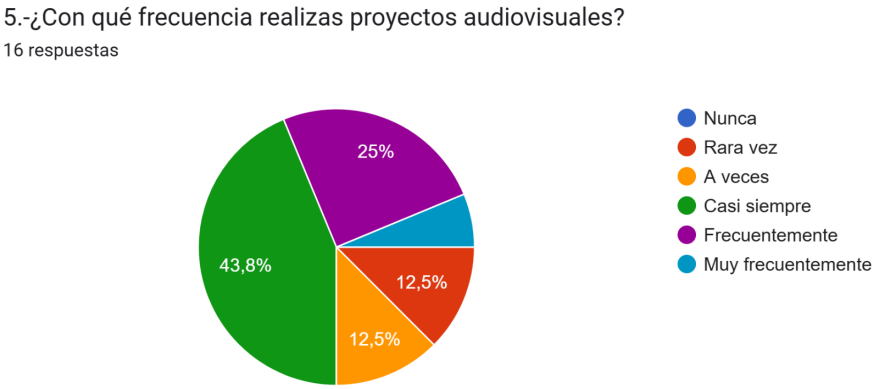


Figura 27: Pregunta de encuesta: 5.- ¿Con qué frecuencia realizas proyectos audiovisuales?



Figura 28: Pregunta de encuesta: 6.-¿Has dejado de realizar un proyecto por falta de recursos?

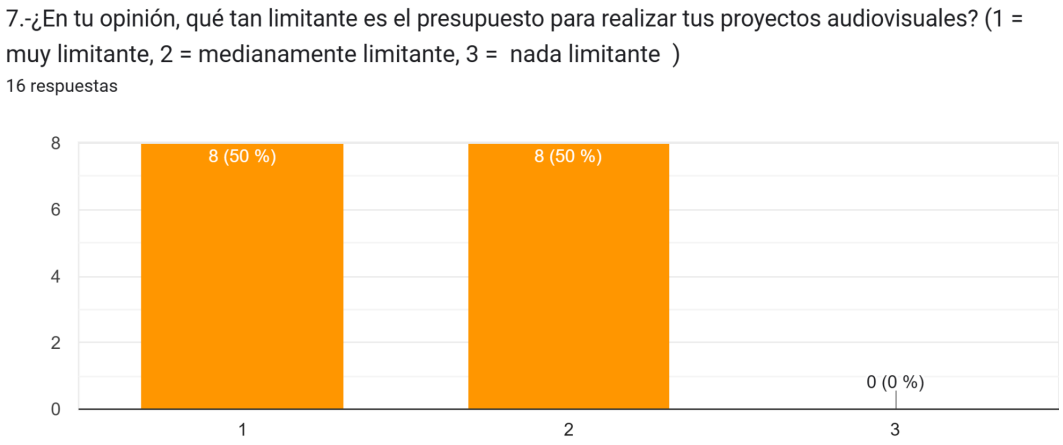


Figura 29: Pregunta de encuesta: 7.- ¿En tu opinión, qué tan limitante es el presupuesto para realizar tus proyectos audiovisuales?

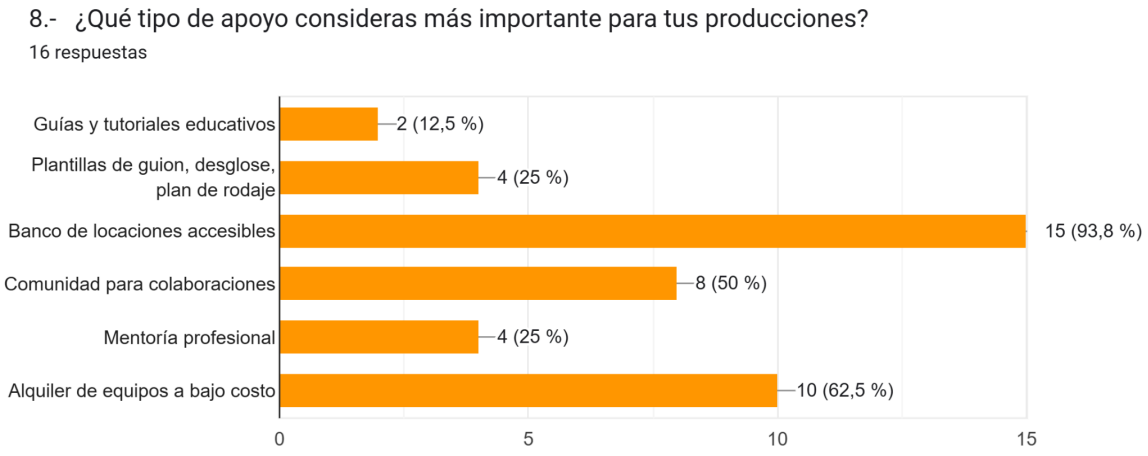


Figura 30: Pregunta de encuesta: 8.- ¿Qué tipo de apoyo consideras más importante para tus producciones?

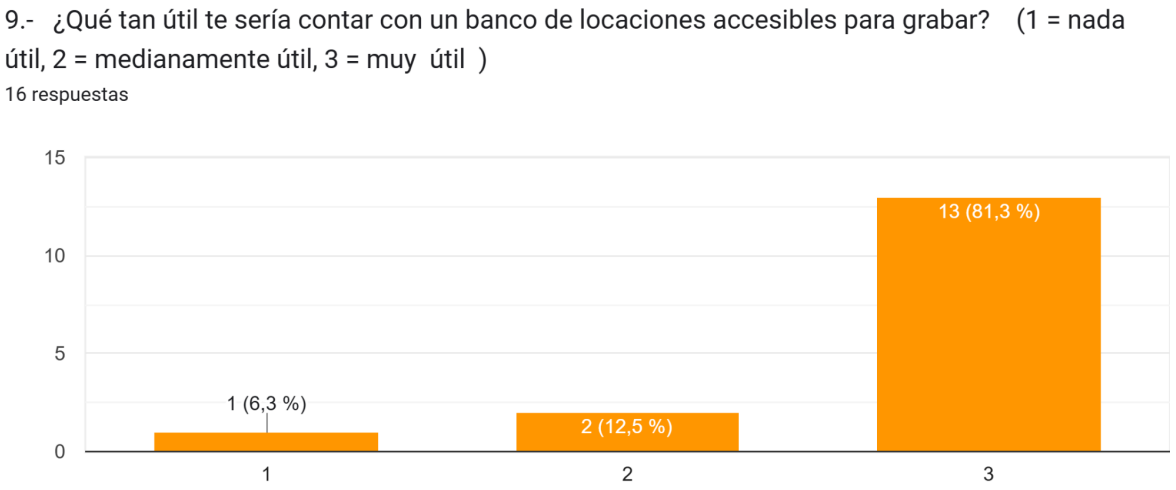


Figura 31: Pregunta de encuesta: 9.- ¿Qué tan útil te sería contar con un banco de locaciones accesibles para grabar?

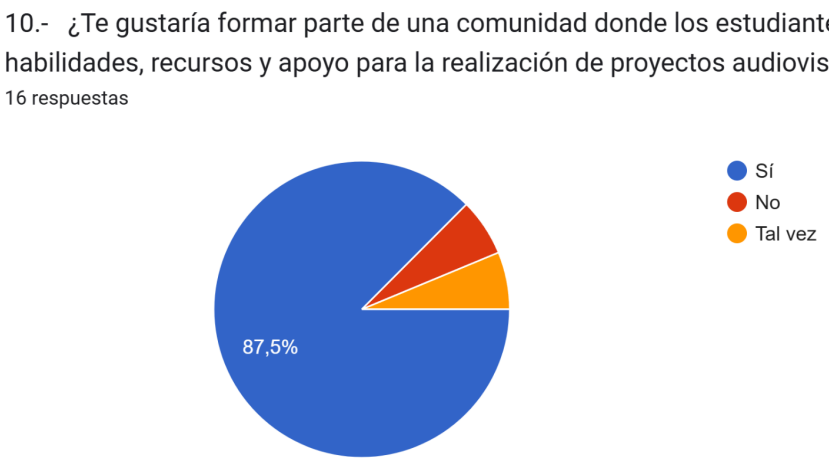


Figura 32: Pregunta de encuesta: 10.- ¿Te gustaría formar parte de una comunidad donde los estudiantes puedan intercambiar habilidades, recursos y apoyo para la realización de proyectos audiovisuales?

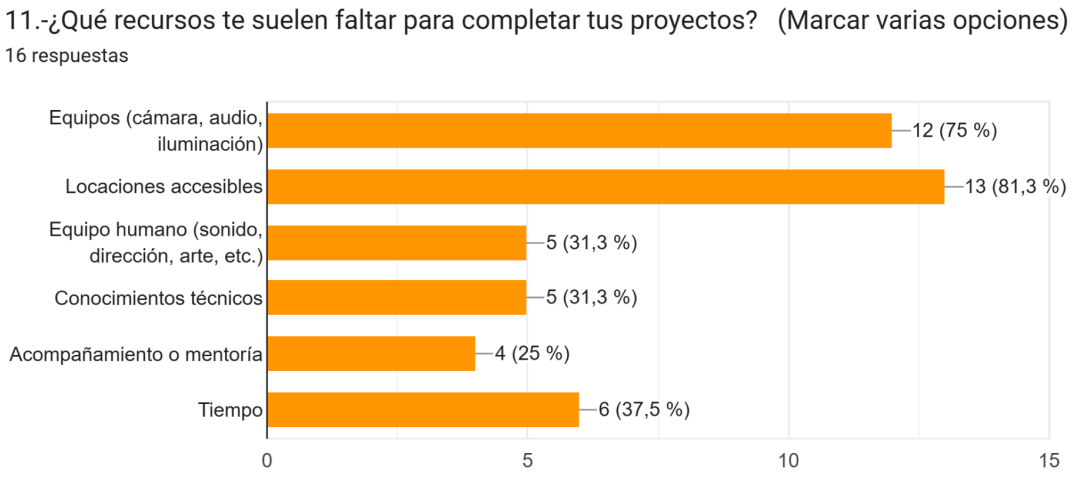


Figura 33: Pregunta de encuesta: 11.- ¿Qué recursos te suelen faltar para completar tus proyectos?

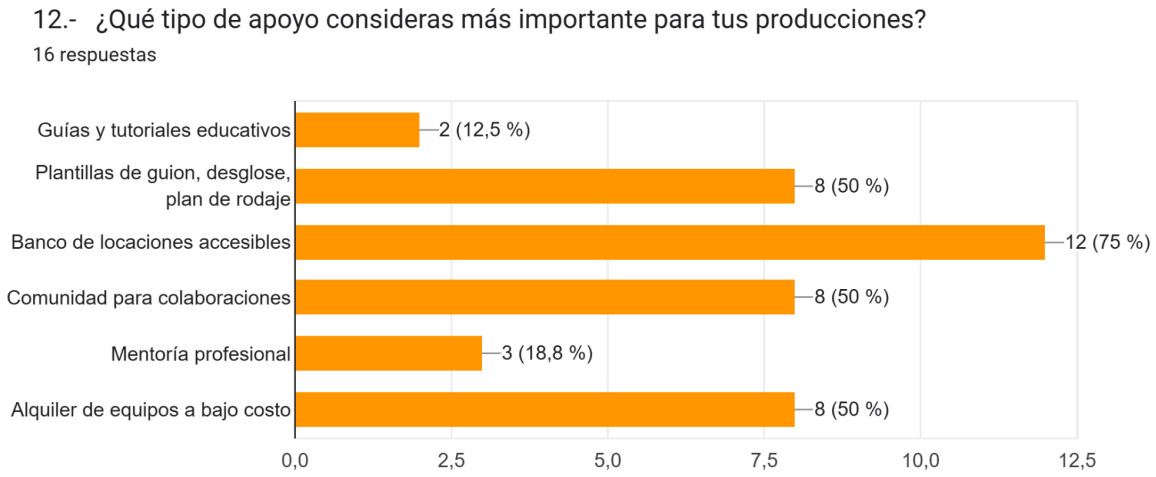


Figura 34: Pregunta de encuesta: 12.- ¿Qué tipo de apoyo consideras más importante para tus producciones?

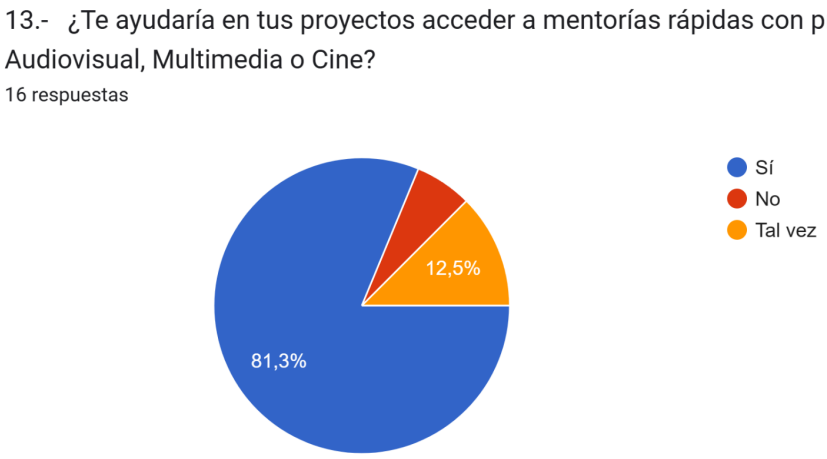


Figura 35: Pregunta de encuesta: 13.- ¿Te ayudaría en tus proyectos acceder a mentorías rápidas con profesionales del sector Audiovisual, Multimedia o Cine?



Figura 36: Pregunta de encuesta: 14.- ¿Incluirías una plataforma que te ayude a producir tus proyectos ambiciosos con pocos recursos?

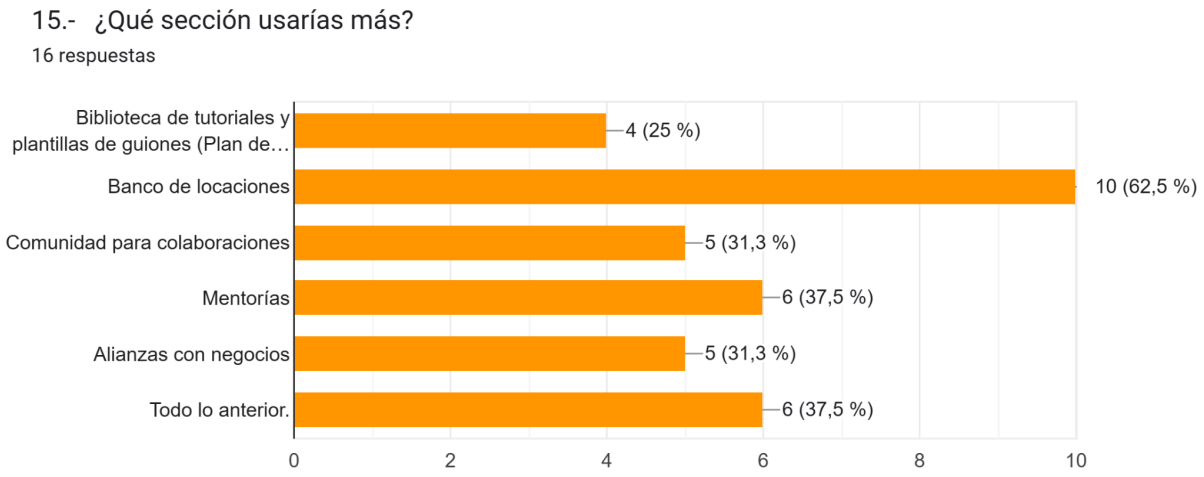


Figura 37: Pregunta de encuesta: 15.- ¿Qué sección usarías más?

El cuestionario aplicado tuvo un carácter exploratorio, cuyo objetivo fue identificar tendencias, necesidades y percepciones generales de los estudiantes audiovisuales, más que obtener resultados estadísticamente representativos.En conclusión, la experimentación nos valida que las principales limitaciones en la producción audiovisual estudiantil están directamente relacionadas con la falta de presupuesto, acceso a equipos, locaciones adecuadas y redes de apoyo, lo que impacta negativamente en la culminación y calidad de los proyectos. Estos resultados refuerzan el mensaje de la necesidad de una plataforma integral que incluya recursos educativos gratuitos, un banco de locaciones accesibles, espacios de colaboración entre estudiantes y un sistema de mentorías con profesionales, centralizando los elementos esenciales para la producción audiovisual estudiantil.

De esta manera, los estudiantes podrán contar con un recurso que les permita planificar, desarrollar y finalizar sus proyectos audiovisuales con mayor autonomía, reduciendo las barreras económicas y técnicas, fortaleciendo su proceso formativo y promoviendo una producción creativa más accesible y colaborativa.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE) es un proyecto de innovación que propone una plataforma digital colaborativa dirigida a estudiantes de Comunicación Audiovisual y Multimedia en el Perú. Surge como respuesta directa a un problema

persistente: la producción audiovisual estudiantil enfrenta barreras económicas, técnicas y formativas que limitan la realización de proyectos de calidad, restringen la creatividad y generan desigualdad entre estudiantes con diferentes niveles de acceso a recursos. La falta de equipos, locaciones accesibles, mentoría, guías prácticas y redes de colaboración constituye una brecha estructural que frena su crecimiento profesional desde la etapa formativa.

LabFE se plantea como una solución integral que brinda un espacio digital donde los estudiantes pueden acceder, de manera centralizada, a los recursos necesarios para el desarrollo de sus proyectos, incluye recursos educativos gratuitos (plantillas, guías, manuales), un banco de locaciones comunitarias, una red de colaboración entre pares, un sistema de mentorías con profesionales del rubro y alianzas con negocios que deseen apoyar la producción estudiantil. La propuesta integra elementos formativos, comunitarios y tecnológicos para democratizar el acceso a oportunidades de aprendizaje práctico y estimular la creación audiovisual con bajo presupuesto.

La propuesta de valor de LabFE se basa en tres pilares:

1. Accesibilidad: permite a cualquier estudiante, independientemente de sus recursos económicos, producir proyectos audiovisuales ambiciosos.
2. Colaboración: promueve una comunidad activa donde se intercambian habilidades, se forman equipos y se generan oportunidades laborales tempranas.
3. Formación práctica: ofrece contenidos descargables, guía profesional y plantillas listas para usar, fortaleciendo competencias esenciales del rubro.

El enfoque de sostenibilidad del proyecto sigue los principios del triple balance.

- En el ámbito social, LabFE reduce desigualdades al ofrecer oportunidades equitativas de aprendizaje, impulsando la producción estudiantil y promoviendo la inclusión en el sector audiovisual.
- En el ámbito ambiental, fomenta un modelo completamente digital que evita el uso de materiales físicos, traslados innecesarios y procesos logísticos que suelen generar huella ecológica.

- En el ámbito económico, LabFE se sostiene con alianzas estratégicas, participación voluntaria, recursos digitales reutilizables y costos operativos mínimos, asegurando una escalabilidad progresiva.

La proyección del proyecto considera tres etapas: réplica, iteración y expansión. Tras validar los prototipos iniciales, se desarrollará una versión mejorada de la plataforma con optimizaciones en la navegación, el banco de locaciones, las herramientas educativas y el sistema de mentorías. Luego, se implementará LabFE de manera piloto en institutos y universidades de Lima Metropolitana y, posteriormente, en regiones con creciente actividad audiovisual como Arequipa, Cusco y Trujillo. Finalmente, la masificación se llevará a cabo mediante alianzas con instituciones educativas, colectivos independientes, festivales estudiantiles, empresas tecnológicas y emprendimientos vinculados al sector.

Para su ejecución, el proyecto requiere un equipo multidisciplinario conformado por un diseñador UX/UI, un programador web, un comunicador audiovisual, un coordinador de comunidad, un especialista en gestión de alianzas y un equipo de profesionales mentores invitados. También son necesarios recursos tecnológicos para pruebas y mantenimiento, plataformas de diseño como Figma, alojamiento web y herramientas de comunicación interna.

En síntesis, LabFE es una propuesta de innovación educativa que fortalece la formación audiovisual estudiantil mediante una plataforma accesible, colaborativa y alineada con la realidad económica del Perú. Su enfoque inclusivo, su potencial de impacto social y su capacidad de crecimiento lo convierten en un proyecto viable, pertinente y transformador para la comunidad audiovisual estudiantil.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto correspondiente al desarrollo y funcionamiento del Producto Mínimo Viable (MVP) del proyecto Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE). El presupuesto ha sido elaborado considerando únicamente los recursos indispensables para la operación inicial de la plataforma, priorizando la sostenibilidad económica y la coherencia con los objetivos planteados en la investigación.

Recursos humanos (áreas clave del MVP):

Área	Cargo	Funciones principales	Costo S/
Gestión de Lanzamiento y Alianzas	Coordinador de Lanzamiento del MVP	Coordinación general del lanzamiento, contacto inicial con estudiantes, mentores y aliados, organización de la primera red de apoyo y validación inicial del funcionamiento de la plataforma	1,200
Diseño de la Página	Diseñador Web / Digital	Diseño visual del MVP, piezas gráficas básicas, ajustes de interfaz para el lanzamiento y optimización de experiencia de usuario	1,300
Moderación de la Plataforma	Moderador de la Página	Moderación inicial de contenidos, validación básica de perfiles y proyectos durante la etapa de lanzamiento del MVP	1000
Total			S/ 3,500

Tabla 3: Recursos humanos áreas clave para del MVP

Costos operativos del MVP:

Área	Cargo	Funciones principales	Costo S/
Infraestructura Digital	Hosting y dominio	Alojamiento web y dominio de la plataforma durante la etapa de lanzamiento	150

Herramientas Digitales	Herramientas de diseño y gestión	Uso de plataformas de diseño, almacenamiento y organización	200
Difusión de Lanzamiento	Difusión inicial del MVP	Publicaciones iniciales, comunicación básica del lanzamiento y alcance orgánico dirigido a estudiantes	150
Total			S/ 500

Tabla 4: Costos operativos del MVP

El presupuesto del proyecto Proyector Abierto – Lab Fílmico Estudiantil (LabFE) se ha elaborado tomando como referencia el desarrollo de un Producto Mínimo Viable (MVP), con la finalidad de asegurar la viabilidad económica y operativa de la plataforma durante su etapa inicial.

Según los cuadros de presupuesto presentados, el costo estimado del MVP es de S/ 4,000, monto que cubre los recursos humanos y los gastos operativos básicos necesarios para el lanzamiento y funcionamiento inicial de la plataforma. Cabe precisar que este monto no corresponde a pagos mensuales permanentes, sino a costos asociados a una etapa puntual del proyecto.

El MVP considera únicamente las funciones esenciales para cumplir con los objetivos del proyecto, como la coordinación del lanzamiento, el diseño visual básico y los ajustes iniciales de la página web, así como la moderación y validación de los contenidos y proyectos publicados por los usuarios. De igual manera, se incluyen los costos vinculados a la infraestructura digital y al uso de herramientas tecnológicas necesarias para el funcionamiento de la plataforma.

El presupuesto se mantiene reducido debido al uso de herramientas digitales de bajo costo, al enfoque en funciones básicas propias de un MVP y al carácter colaborativo

del proyecto, el cual no contempla procesos de monetización en esta etapa. Este planteamiento permite evaluar el funcionamiento de la plataforma con usuarios reales y recoger observaciones que sirvan para su mejora en etapas posteriores.

En ese sentido, el presupuesto propuesto es coherente con el alcance del MVP y con la naturaleza del proyecto, ya que permite su implementación inicial sin comprometer su sostenibilidad, manteniendo como objetivo principal el apoyo a estudiantes audiovisuales y la reducción de las barreras para el desarrollo de sus proyectos.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

1. Comprensión sólida del problema principal

La investigación permitió confirmar que los estudiantes audiovisuales enfrentan obstáculos constantes, principalmente económicos y logísticos, que limitan la calidad y escala de sus proyectos. Estas dificultades no solo frenan la creatividad, sino que también afectan su formación, su portafolio y su competitividad futura. Este diagnóstico evidencia que el problema es real, frecuente y urgente.

2. Existencia de una demanda clara y no atendida

El análisis del usuario y del mercado mostró que no existe una plataforma local que ofrezca recursos accesibles, colaboración entre estudiantes y acompañamiento para proyectos audiovisuales. La respuesta obtenida en encuestas y validaciones evidencia un interés genuino y creciente por una propuesta como LabFE, lo que confirma su pertinencia dentro del entorno educativo.

3. Pertinencia de la propuesta como solución práctica

LabFE se posiciona como una alternativa viable porque integra en un solo espacio herramientas educativas, colaboración, mentoría y un banco de locaciones accesibles. Esta combinación permite que los estudiantes puedan sacar adelante proyectos más ambiciosos sin depender exclusivamente de su presupuesto personal. La plataforma responde directamente a las necesidades detectadas, sin perder de vista la realidad del estudiante promedio.

4. Validación positiva del MVP y oportunidades de mejora

El desarrollo del MVP y las pruebas realizadas con usuarios demostraron que la plataforma es comprensible y útil desde el primer uso. Los participantes pudieron navegar por las funciones principales sin dificultad y mostraron interés en seguir utilizando el servicio. Al mismo tiempo, la retroalimentación recibida permitió identificar mejoras necesarias, especialmente en la organización visual y la claridad de algunos módulos.

5. Viabilidad técnica y económica del proyecto

El modelo de negocio planteado, junto con el presupuesto por fases, confirma que LabFE puede desarrollarse, mantenerse y crecer de forma progresiva. La inversión inicial es accesible, y los costos mensuales se ajustan a un proceso gradual de escalamiento digital. Esto demuestra que la plataforma no solo es útil, sino también sostenible en el tiempo.

6. Potencial para impactar en la formación audiovisual

El proyecto tiene la capacidad de convertirse en una herramienta significativa para estudiantes y docentes, ya que facilita procesos creativos que antes dependían fuertemente del presupuesto personal. LabFE promueve una educación más accesible, fomenta la colaboración y abre oportunidades para producir proyectos más completos, profesionales y diversos.

7. Proyección hacia la comunidad audiovisual y aliados externos

Las posibilidades de integrar a emprendimientos, espacios culturales y profesionales del sector amplían aún más el alcance del proyecto. Estas alianzas pueden fortalecer la oferta de recursos, enriquecer la experiencia de los usuarios y crear una red sostenible de apoyo para la producción audiovisual estudiantil.

8. El proyecto evidencia que, mediante el diseño estratégico de una plataforma digital centrada en el usuario, es posible generar soluciones educativas viables que respondan a problemáticas reales del contexto audiovisual peruano.

9. El desarrollo de **LabFE: Proyector Abierto** demuestra que las principales dificultades en la producción audiovisual estudiantil no responden únicamente a la falta de recursos económicos, sino a la ausencia de espacios accesibles, redes de apoyo y acompañamiento

formativo. Muchos estudiantes cuentan con ideas y motivación, pero no con las condiciones necesarias para llevar sus proyectos a la práctica.Desde este contexto, LabFE se plantea como una propuesta orientada a **democratizar el acceso a la producción audiovisual**, colocando a los estudiantes en el centro del proceso creativo. A través de recursos educativos gratuitos, colaboración entre pares, mentorías y alianzas estratégicas, la plataforma fomenta un entorno inclusivo que reduce brechas y fortalece la autonomía creativa.

De este modo, LabFE no se limita a ser una herramienta digital, sino que propone un modelo de producción colaborativo y humano, donde la creación audiovisual se concibe como una posibilidad real y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus recursos.

4.2 Recomendaciones

1. Continuar iterando el diseño y la estructura de la plataforma

A partir de la retroalimentación obtenida en las pruebas de usabilidad, se recomienda seguir ajustando el diseño del MVP, especialmente en la organización visual y la claridad de algunas secciones. Estos cambios ayudarán a mejorar la experiencia del usuario y facilitarán la navegación de los estudiantes desde su primer ingreso.

2. Ampliar y diversificar el banco de locaciones accesibles

Es importante seguir sumando espacios económicos o gratuitos que los estudiantes puedan utilizar para sus proyectos. Esto no solo fortalece la propuesta de valor, sino que también ayuda a construir una red de apoyo local entre negocios, instituciones y comunidades interesadas en colaborar con la formación audiovisual.

3. Fortalecer las alianzas estratégicas con el sector creativo

Para sostener y enriquecer LabFE a largo plazo, se recomienda establecer acuerdos con emprendimientos, profesionales independientes y organizaciones vinculadas al ámbito audiovisual. Estas alianzas pueden aportar mentoría, equipos, talleres o descuentos que beneficien directamente a los usuarios.

4. Implementar métricas claras para el seguimiento de usuarios

Se sugiere incorporar herramientas de análisis que permitan monitorear cómo los estudiantes utilizan la plataforma, qué funciones son más usadas y dónde se presentan dificultades. Estos datos serán clave para tomar mejores decisiones y orientar futuras mejoras del servicio.

5. Mantener una presencia digital activa y constante

La gestión de redes sociales es esencial para atraer nuevos usuarios y mantener el interés de quienes ya forman parte de la comunidad. Publicaciones educativas, convocatorias y contenido relacionado al proceso creativo pueden fortalecer la identidad del proyecto y aumentar su alcance.

6. Actualizar el contenido educativo de manera periódica

Los recursos como plantillas, tutoriales o guías deben renovarse y ampliarse con el tiempo, según las necesidades de los estudiantes. Esto permitirá que LabFE siga siendo útil y relevante, ofreciendo herramientas actualizadas para cada etapa del proceso audiovisual.

7. Evaluar nuevas funciones en futuras versiones de la plataforma

A medida que la comunidad crezca, vale la pena considerar funciones adicionales como retos creativos, foros temáticos o espacios de retroalimentación directa entre estudiantes. Estas mejoras pueden ayudar a mantener la plataforma activa y fomentar la participación constante.

8. Revisar periódicamente la sostenibilidad del modelo de negocio

Dado que el proyecto está pensado para escalar, se recomienda analizar cada cierto tiempo el costo operativo, los servicios premium y la respuesta de los usuarios. Esto permitirá ajustar la oferta sin afectar el acceso gratuito, manteniendo un equilibrio entre sostenibilidad y accesibilidad.

V. Referencias Bibliográficas

-Cabero, J., & Pérez, A. (2022). La educación digital colaborativa en contextos de aprendizaje autónomo. *Revista Comunicar, 30*(71), 9–20. https://doi.org/10.3916/C71-2022-01

-Campamento Audiovisual Itinerante – CAI. (2023). *Formación cinematográfica comunitaria en Latinoamérica*. https://es.wikipedia.org/wiki/Campamento_Audiovisual_Itinerante

-Carpio Valdez, S. (s.f.). *La enseñanza de la Comunicación Audiovisual en la universidad peruana*. Universitat Autònoma de Barcelona. https://www.tesisenred.net/handle/10803/381088

-Fuentes Arqque, J., & Fuentes Arqque, K. (2015). *El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/160

-UNESCO. (2023). *Digital learning and creative skills for higher education*. https://unesdoc.unesco.org

-Yupanqui Ramos, E. (2018). *Influencia de la producción de cine comunitario en el desarrollo del compromiso social de estudiantes de Comunicación Audiovisual*. Universidad de San Martín de Porres. https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/4714

-MercadoNegro. (2022, junio). *¿Quieres estudiar Comunicación Audiovisual o Cine? Sigue estos tips*. Recuperado de https://www.mercadonegro.pe/publicidad/quieres-estudiar-comunicacion-audiovisual-o-cine-sigue-estas-recomendaciones-para-tomar-la-mejor-decision/

-Pontificia Universidad Católica del Perú. (2025). *Datos académicos – egresados: Comunicación Audiovisual*. Recuperado de https://www.pucp.edu.pe/la-universidad/nuestra-universidad/pucp-cifras/datos-academicos/?area=egresados-de-pregrado&seccion=comunidad-universitaria

-Ministerio de Cultura. (2024). *Memoria anual 2024: Estímulos económicos para la cinematografía y el audiovisual*. Recuperado de https://transparencia.cultura.gob.pe/sites/default/files/transparencia/2025/05/informes-oficiales/memoriaanual2024220525vf.pdf

-PwC. (2019). *Global Media Outlook 2019–2023: El crecimiento de la industria cinematográfica en Perú*. Citado por El Comercio. En El Comercio Perú:

-El Comercio. (2019, 9 de septiembre). *PwC: industria cinematográfica crecerá 5,92 % anual en Perú al 2023*. Recuperado de https://elcomercio.pe/economia/peru/cine-peliculas-pwc-industria-cinematografica-crecera-5-92-anual-peru-2023-noticia-674067-noticia/

-Jiménez Mamani, W., & Montañez Trelles, K. L. (2023). *Estrategias de bajo costo para la producción de largometrajes de ficción aplicadas en el sur del Perú y Latinoamérica* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12918/11491

-Fuentes Arqque, B., & Fuentes Arqque, M. Á. (2015). *El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco* (Tesis para licenciatura). Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12918/160

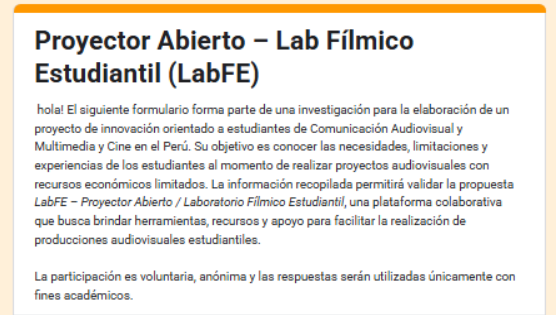
-Yupanqui Ramos, M. Y. (2018). *Influencia de la producción de cine comunitario en el desarrollo del compromiso social de estudiantes de pregrado de comunicación audiovisual.* (Tesis de maestría). Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de https://hdl.handle.net/20.500.12727/4714

-Martínez Sipión, J. C. (2021). *La Estrategia Audiovisual y su Relación con la Formación de la Competencia Intercultural en Estudiantes de la Carrera de Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de https://hdl.handle.net/11537/32741?locale-attribute=es

-Carpio Valdez, S. (2016). *La enseñanza de la Comunicación Audiovisual en la universidad peruana. Análisis de la concordancia de las mallas curriculares con el perfil de egreso* (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de http://hdl.handle.net/10803/381088

-Arteaga, F. R. (2022). *Producción audiovisual para la creación de contenidos digitales en YouTube. Revisión sistemática de la literatura* (Tesis de licenciatura). Universidad Privada del Norte. Recuperado de https://hdl.handle.net/11537/32741

VI. Anexos



https://forms.gle/3cBN1dobWmdN42TMA