ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

YO, VISUAL:
Plataforma digital para la visibilidad y empleabilidad del talento audiovisual emergente del Perú

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

PRESENTADA POR

Luz Cielo Patricia Sanchez Mariaca
DNI: 72747606, Perú

ASESOR

Moisés David Zabalbeascoa Marroquín
DNI: 43685292, Perú
ORCID: 0009-0001-6908-7277

JURADO

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
Sanchez Villanueva Kelly Doris
Bustamante Tello Carol

Lima, Enero 2026

SANCHEZ informe.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:545478735

Fecha de entrega
12 ene 2026, 10:40 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 ene 2026, 4:16 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
SANCHEZ informe.pdf

Tamaño del archivo
3.9 MB

66 páginas

8468 palabras

55.037 caracteres

turnitin Página 1 de 72 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:545478735

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

5%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
13%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° 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.

Tabla de contenido

I. INFORMACIÓN GENERAL 8

I.1. Título del Proyecto de Innovación 8

I.2. Resumen del Proyecto de Innovación 8

I.3. Contextualización del Proyecto de Innovación 11

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN 13

II.1. Planteamiento del Problema 13

II.2. Población beneficiaria 15

II.3. Objetivo(s) del proyecto 16

II.4. Marco Referencial 17

II. 5. Proceso creativo y experimentos 19

II.5.1. Información sobre el usuario 19

II.5.2. Información sobre el Mercado 21

II.5.3. Concepto y Propuesta de Valor 25

II.5.4. Diseño de producto/servicio 27

II.5.5. Modelo de Negocio 31

II.5.6. Resultados esperados 35

II.5.7. Prototipos desarrollados 36

II.5.8. Experimentos 45

II.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación 50

III. Estimación de costos 52

IV. Conclusiones y recomendaciones 54

V. Referencias Bibliográficas 56

VI. Anexos 59

Índice de Tablas

Tabla 1 *Triple balance "Yo, Visual"* 30

Índice de Figuras

Figura 1 Árbol de análisis de problemas 13

Figura 2 Mapa de actores 15

Figura 3 Arquetipo usuario 19

Figura 4 Mapa de empatía 20

Figura 5 FODA 24

Figura 6 Brainstorming y Matriz de Filtración 25

Figura 7 Ruta para conceptualizar 26

Figura 8 Propuesta de valor 27

Figura 9 Business Model Canvas 33

Figura 10 Prototipo de baja definición: inicio de web 36

Figura 11 Prototipo de alta definición: inicio 37

Figura 12 Prototipo de alta definición: registro 38

Figura 13 Prototipo de alta definición: talentos 39

Figura 14 Prototipo de alta definición: proyectos 40

Figura 15 Prototipo de alta definición: proyecto específico 41

Figura 16 Prototipo de alta definición: bolsa de trabajo 42

Figura 17 Check list de prototipo 43

Figura 18 Tablero de creación de prototipo 44

Figura 19 Tablero UX 48

Figura 20 Tabla receptora 49

Figura 21 Lienzo de gastos de lanzamiento e inversión inicial 52

I. INFORMACIÓN GENERAL

I.1. Título del Proyecto de Innovación

YO, VISUAL se implementa como una solución a los problemas de distribución y visibilidad encontrados durante el proyecto transmedia "Cinco Copas, un Secreto". Uno de los principales problemas que se presentó fue la ausencia de canales de distribución alternativos y especializados para proyectos estudiantiles que buscan una ruta diferente a los festivales. "Cinco Copas, un Secreto" requería una vitrina diferente a la tradicional que permitiera la exhibición constante de su material permitiendo la publicación estructurada de capítulos, pistas narrativas vinculadas a su universo transmedia y materiales complementarios fuera de festivales. En ese sentido, YO, VISUAL busca ser ese repositorio público y profesional que la producción estudiantil en el Perú necesita para conectarse con el mercado.

I.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación YO, VISUAL se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de competitividad y diversificación industrial, y la actividad económica de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas. Este proyecto busca resolver la falta de visibilidad, articulación y oportunidades de inserción laboral para estudiantes y egresados del sector audiovisual peruano, una problemática evidenciada por la dispersión de contenido en plataformas generalistas, la ausencia de un repositorio profesional y la limitada conexión con productoras y empleadores. La población beneficiaria principal son estudiantes y egresados de carreras de comunicación audiovisual, cine, publicidad y creativos en etapa de formación,

quienes podrán contar con un repositorio y medio de exhibición para su arte de manera pública y profesional.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en una plataforma digital especializada que funciona como repositorio profesional y red de vinculación para talento audiovisual emergente. Se trata de un servicio web interactivo donde los usuarios pueden crear sus perfiles, publicar sus proyectos, registrar roles y créditos, acceder a una bolsa de trabajo y conectarse con productoras o instituciones mediante filtros avanzados. De esta manera, y teniendo en cuenta el tripe balance, en lo social se busca visibilidad del talento joven, cerrar la brecha de oportunidades y aumentar la red de contactos, facilitando la conexión directa entre estudiantes y empleadores. En lo económico, dinamiza el mercado laboral al reducir los costos de reclutamiento para productoras. Y en lo ambiental, promueve el uso del portafolio digital, reduciendo la necesidad de material físico, alineándose con los ODS.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y alta fidelidad, incluyendo una muestra de la navegación del sitio web donde se presentó la interfaz de YO, VISUAL, su estética y la simulación de sus funciones principales. El prototipo de alta fidelidad, elaborado en Canva,

mostró las pantallas clave del sistema mediante un video narrado que simulaba la experiencia real de uso del sistema navegando por los apartados de inicio, perfil personal, talentos, proyectos y bolsa de trabajo que la web ofrece, permitiendo que el usuario comprenda la propuesta final.

Este material fue empleado para realizar pruebas digitales mediante Google Forms a 25 usuarios entre estudiantes y egresados del sector audiovisual, quienes analizaron la claridad visual, la usabilidad y la pertinencia de las funcionalidades presentadas. Los resultados evidenciaron una validación favorable, destacando la comprensión inmediata del flujo de navegación, la utilidad de acreditar roles técnicos y el valor de centralizar proyectos y oportunidades laborales en un solo espacio. Asimismo, los participantes expresaron un alto nivel de interés en adoptar la plataforma una vez implementada, confirmando la necesidad de una herramienta especializada como YO, VISUAL dentro del entorno formativo y profesional audiovisual.

Se concluye que la solución propuesta es viable, pertinente y altamente valorada por su público objetivo, al responder directamente a la necesidad de visibilizar talento audiovisual emergente y facilitar su conexión con oportunidades formativas y laborales. Se recomienda avanzar hacia el desarrollo de un MVP funcional que permita validar la experiencia en un entorno real, optimizar los mecanismos de búsqueda y acreditación de roles, e implementar ciclos continuos de prueba y retroalimentación. Asimismo, se sugiere establecer alianzas con instituciones de formación en lo audiovisual y productoras para fortalecer su adopción y preparar el escalamiento progresivo del proyecto e implementación a nivel nacional.

I.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto YO, VISUAL se desarrolla en el contexto del sector audiovisual peruano, concentrado principalmente en Lima, en un ámbito que forma parte del ecosistema de industrias culturales y creativas, reconocido por su capacidad de generar identidad, empleo y desarrollo económico. En la última década, el Perú ha experimentado un crecimiento sostenido en la producción audiovisual, impulsado por la profesionalización académica, el incremento de contenidos digitales y la expansión del consumo cultural en plataformas de streaming y redes sociales (UNESCO, 2023). Esta evolución se refleja en la matrícula de más de 12000 estudiantes en carreras de comunicación y artes audiovisuales a nivel nacional, evidenciando un sector joven, diverso y en consolidación (MINEDU – Ponte en Carrera, 2024).

Culturalmente, el Perú posee una tradición narrativa rica y diversa, expresada a través del cine, la música, el teatro, la oralidad y las prácticas comunitarias. Estas formas de expresión influyen en la creación audiovisual contemporánea, donde conviven estilos regionales, contenidos urbanos y proyectos experimentales. Sin embargo, esta diversidad enfrenta un reto estructural: la centralización del sector en Lima y la desigual visibilidad del talento proveniente de regiones, donde las oportunidades de formación, financiamiento y conexión con productoras son más limitadas (OEI & CEPAL, 2020).

En términos de costumbres profesionales, el rubro audiovisual peruano continúa basándose en dinámicas tradicionales de networking, donde las oportunidades laborales dependen de contactos personales, círculos cerrados o festivales específicos. Esta práctica tiende a invisibilizar el talento emergente y dificulta la inserción laboral de jóvenes creadores, cuyos proyectos suelen quedar almacenados en plataformas generalistas como YouTube, Google Drive o Instagram. Estas plataformas, si bien útiles, no han sido diseñadas para portafolios

audiovisuales y carecen de herramientas como acreditación de roles técnicos, fichas de producción o validación institucional. Esto genera problemáticas como la baja visibilidad profesional en un mundo saturado de contenido, escasez de redes de contacto que vinculen directamente a estudiantes con posibles empleadores, y desaprovechamiento de talento emergente, ya que cada año egresan más estudiantes de comunicación audiovisual, pero no muchos logran ingresar al mercado formal.

Estudios recientes sobre empleabilidad creativa indican que los jóvenes profesionales dependen cada vez más de plataformas digitales para insertar su trabajo en el mercado laboral (UNESCO, 2022). Sin embargo, en el Perú estas plataformas son generalistas y no contemplan la complejidad del trabajo audiovisual: roles técnicos, créditos, producción colaborativa, validación institucional, fichas técnicas, etc. Y esto lo refuerza los más de 12,000 estudiantes matriculados en carreras audiovisuales y afines (MINEDU, 2024) y el crecimiento de la creación de contenido digital en Latinoamérica, con Perú como uno de los mercados emergentes (UNESCO, 2023).

El Perú cuenta con instituciones académicas y artísticas de prestigio, así como con una creciente demanda de consumo cultural. No obstante, se requiere un sistema digital innovador que articule portafolios con empleabilidad. El proyecto Yo, visual emerge como una solución innovadora que articula cultura, tecnología y empleabilidad.

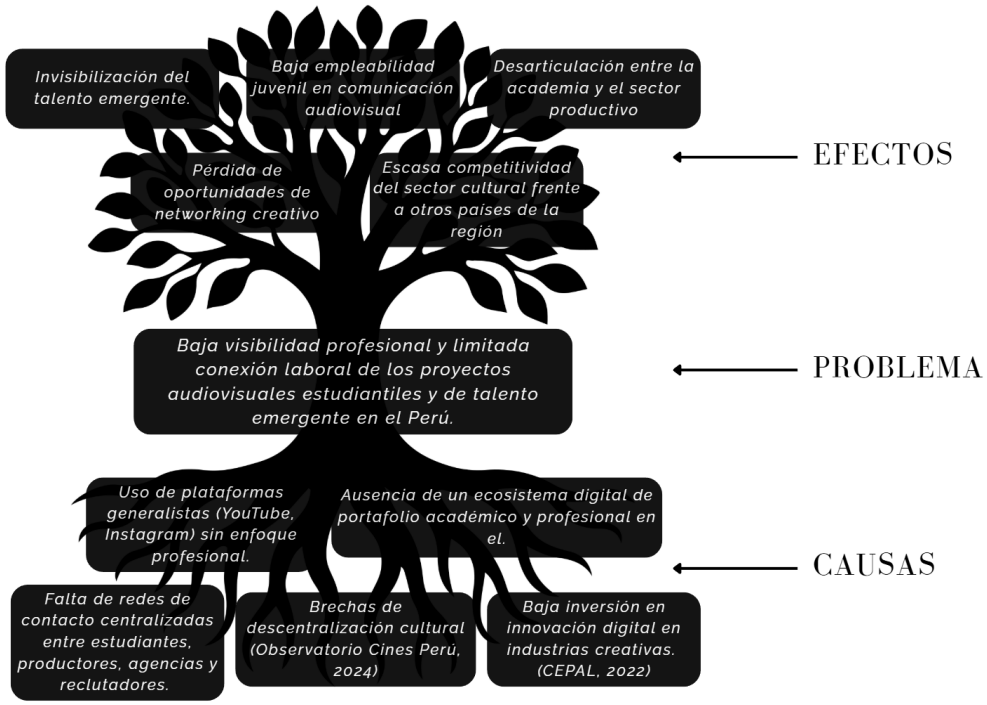
En este escenario, el proyecto también se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) vinculados a educación de calidad, trabajo decente y crecimiento económico, e industria, innovación e infraestructura digital, aportando una solución cultural, económica, social y ambiental al rubro audiovisual peruano.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

II.1. Planteamiento del Problema

Figura 1

Árbol de análisis de problemas



Nota. Árbol de problemas sobre la baja visibilidad profesional y limitada conexión laboral de los proyectos audiovisuales estudiantiles y de talento emergente en el Perú., con sus causas y efectos principales.

El árbol de análisis de problemas planteado en la *Figura 1*, evidencia el problema de la falta de un espacio formal y accesible donde los estudiantes de comunicación audiovisual en el Perú puedan difundir sus proyectos y visibilizar su talento. Este problema surge de diversas causas principales, el uso de plataformas generalistas (YouTube, Instagram) sin enfoque profesional, la ausencia de un ecosistema digital de portafolio académico y profesional en el

sector audiovisual peruano, la ausencia de un portafolio académico y profesional digital especializado para proyectos estudiantiles; la falta de redes de contacto centralizadas entre estudiantes, productoras, agencias y reclutadores; las brechas de descentralización cultural identificadas en informes recientes (Observatorio Cines Perú, 2024); y la baja inversión en innovación digital en industrias creativas, como señala CEPAL (2022).

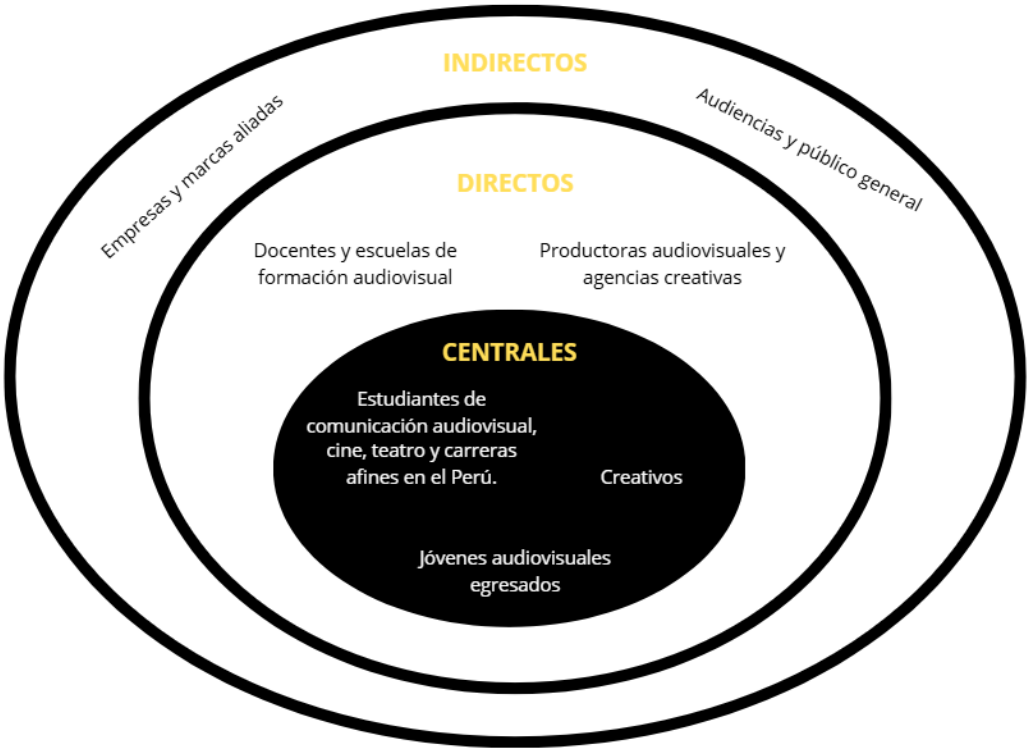
Por otro lado, estas causas derivan en múltiples consecuencias negativas como la invisibilidad del talento emergente, la dificultad de los estudiantes para insertarse en el mercado laboral, la pérdida de oportunidades de colaboración entre creadores, el desaprovechamiento del capital creativo juvenil y la precariedad laboral en el ámbito audiovisual. Además, a nivel social, esta problemática repercute en la débil valorización de la producción cultural local, contribuyendo a la centralización de oportunidades en pocas productoras y capitales.

En conjunto, estos efectos evidencian la necesidad urgente de una infraestructura digital que articule formación, talento y mercado.

II.2. Población beneficiaria

Figura 2

Mapa de actores



Nota. Elaboración propia

La población beneficiaria directa de la plataforma YO, VISUAL son principalmente los estudiantes de comunicación audiovisual y carreras afines en el Perú, jóvenes audiovisuales egresados y creativos, quienes encontrarán en la herramienta un espacio para visibilizar sus proyectos, armar un portafolio público y vincularse con oportunidades laborales y colaborativas, junto a los jóvenes egresados.

Por un lado, de manera directa, las productoras, agencias, empleadores y docentes e instituciones educativas que podrán usar la plataforma como vitrina de sus estudiantes y medir el impacto de sus programas académicos en el mercado. Por otro lado, de manera indirecta se beneficiarán las empresas y marcas aliadas a la web y la sociedad en general favorecida al fortalecer el ecosistema cultural y creativo nacional, promoviendo el reconocimiento del audiovisual peruano como motor de desarrollo social y económico.

II.3. Objetivo(s) del proyecto

II.3.1. Objetivo General

Diseñar e implementar YO, VISUAL, una plataforma digital que actúe como repositorio público y red de vinculación entre audiovisuales en el Perú, con el fin de visibilizar talento emergente, facilitar la inserción laboral y fortalecer el rubro creativo y cultural nacional.

II.3.2. Objetivos Específicos

II.3.2.1. Desarrollar una plataforma digital interactiva que permita a estudiantes de comunicación audiovisual y carreras afines en el Perú publicar sus proyectos académicos y creativos, de manera organizada y pública que facilite la visibilización de su talento.

II.3.2.2. Generar un espacio de vinculación entre estudiantes y el sector profesional como productoras, agencias, instituciones culturales y empresas, promoviendo colaboraciones, prácticas preprofesionales y oportunidades laborales en el ámbito audiovisual.

II.3.2.3. Fomentar la valorización del talento audiovisual emergente en el Perú mediante estrategias de difusión y participación activa de audiencias, contribuyendo al fortalecimiento del ecosistema cultural y creativo nacional.

II.4. Marco Referencial

La digitalización ha transformado profundamente las dinámicas de visibilidad, creación y empleabilidad dentro de las industrias culturales y creativas a nivel global. Organismos internacionales como la UNESCO (2022; 2023) destacan que las industrias creativas y culturales dependen cada vez más de plataformas digitales que permiten a los creadores exhibir su trabajo, conectar con redes profesionales y construir reputación online, siendo esta visibilidad un factor clave para la inserción laboral juvenil. Del mismo modo, la CEPAL (2022) identifica la digitalización como el principal motor de profesionalización, innovación y competitividad en el ecosistema creativo latinoamericano.

En Iberoamérica, informes recientes de EGEDA & FIPCA (2024; 2025) muestran un crecimiento sostenido del sector audiovisual, impulsado por el aumento del consumo digital y la proliferación de contenidos en línea. Estos reportes subrayan, además, la necesidad de fortalecer las trayectorias profesionales de jóvenes creadores mediante plataformas que les permitan exhibir sus proyectos de manera organizada, contextualizada y accesible. En la misma línea, informes equivalentes evidencian que una de las principales brechas de los nuevos talentos es la ausencia de sistemas digitales especializados que integren portafolios, redes de contacto y oportunidades laborales (FIBICC, 2017).

Por otro lado, los portafolios digitales han demostrado ser herramientas eficaces tanto en el aprendizaje como en la empleabilidad de estudiantes. Según Hurtado (2013), estos no solo

sirven para la evaluación académica, sino también como “carta de presentación” frente a potenciales empleadores. Asimismo, estudios recientes confirman que el uso de portafolios virtuales fortalece competencias de gestión autónoma, pensamiento crítico y creatividad, elementos clave en el campo audiovisual (Vega, 2013).

A nivel internacional, se han desarrollado plataformas digitales que combinan portafolios con redes sociales profesionales, como el modelo Portfolio Social Network (PSN), desarrollado inicialmente por Cortes, Nizamani y Memon, plantea plataformas híbridas que combinan portafolios con funcionalidades de red social, facilitando que reclutadores identifiquen habilidades específicas y roles dentro de proyectos creativos (Cortes et al., 2013). Este enfoque es altamente pertinente para plataformas dirigidas a estudiantes y creadores audiovisuales.

En los últimos años han surgido múltiples iniciativas digitales internacionales que funcionan como espacios de exhibición creativa como Behance, Vimeo o ArtStation, pero estas plataformas, aunque grandes, no cuentan con estructuras académicas latinoamericanas, no permiten registrar créditos técnicos educativos, y carecen de integración con convocatorias, escuelas o productoras locales. Esta desconexión ha sido identificada como un obstáculo para la empleabilidad de estudiantes creativos por organismos como la UNCTAD (2024), que destaca la importancia de herramientas adaptadas a contextos regionales.

En el Perú, la brecha es aún mayor. Informes del Ministerio de la Producción (Innovación e Industrias Creativas en el Perú, 2018) y de la UNESCO (2022) demuestran que, aunque existe un creciente interés por la economía creativa, todavía hay poca inversión en herramientas digitales especializadas para impulsar trayectorias profesionales en el ámbito audiovisual. A nivel sectorial, la DAFO del Ministerio de Cultura y el Observatorio Cines Perú (2024) señalan problemas persistentes como la falta de centralización de oportunidades, la escasa articulación

entre estudiantes, productoras y centros de formación, y la invisibilidad del talento emergente, especialmente fuera de Lima. Asimismo, la innovación en industrias creativas destaca que la digitalización es un factor que potencia la demanda laboral y los derrames de conocimiento en el sector cultural.

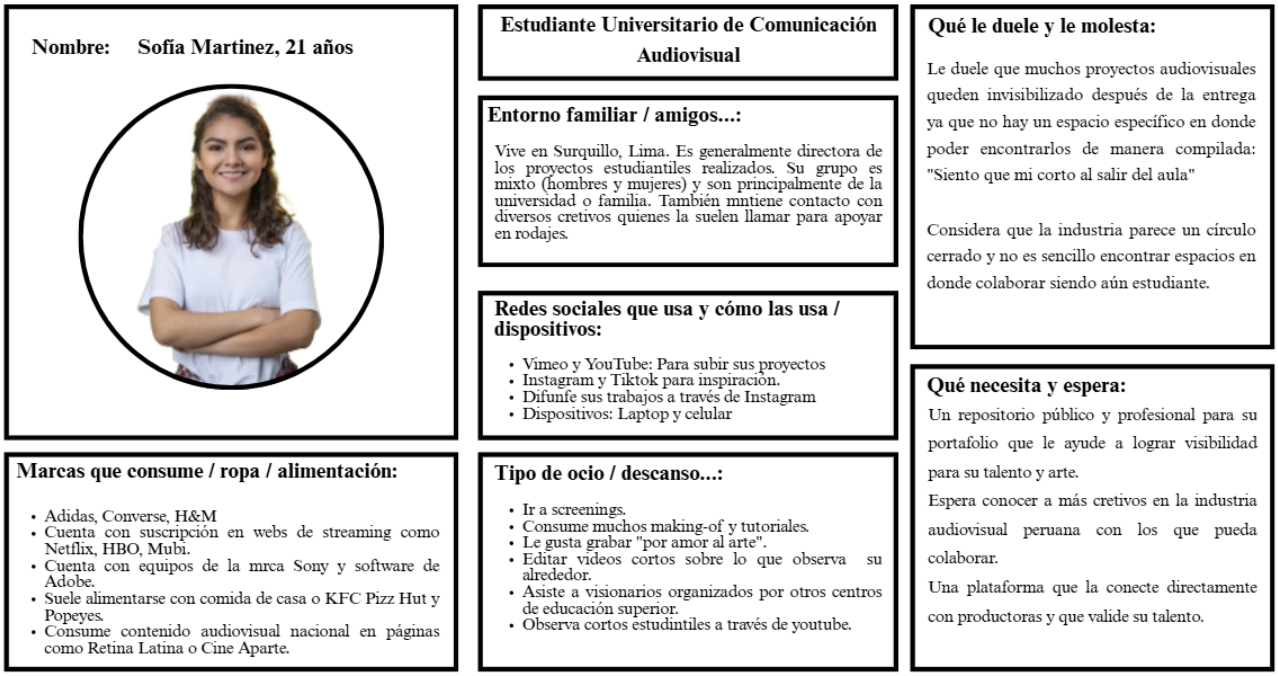
Estos antecedentes validan la pertinencia de YO, VISUAL como un proyecto que se inserta en tendencias globales, pero responde a necesidades locales del Perú.

II. 5. Proceso creativo y experimentos

II.5.1. Información sobre el usuario

Figura 3

Arquetipo usuario

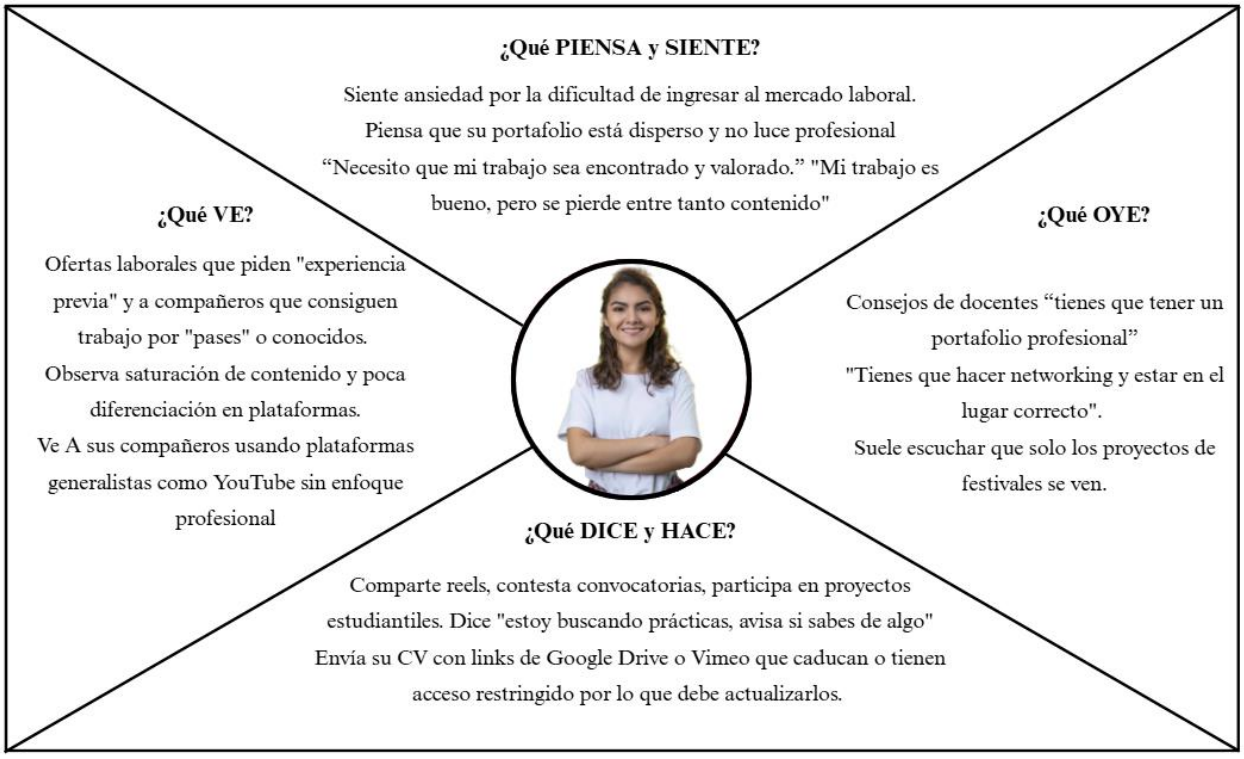


Nota. Elaboración propia

El arquetipo representa al usuario principal que es una estudiante del rubro audiovisual que busca oportunidades de mostrar su trabajo y ganar visibilidad. A través de la investigaaciónn realizada, pude comprender que, más allá de publicar su portafolio, el usuario busca validación profesional y sentido de pertenencia en una comunidad creativa. También se detectó que muchos sienten que sus proyectos "se pierden en redes" o no son vistos por las personas adecuadas. Este hallazgo fue clave para orientar la experiencia de YO, VISUAL hacia la curaduría de contenido y conexión con oportunidades laborales.

Figura 4

Mapa de empatía



Nota. Elaboración propia

El mapa permitió profundizar en la mente del usuario, identificando emociones frecuentes como frustración por la falta de reconocimiento y duda sobre cómo ingresar al mundo

profesional. Se evidenció que los jóvenes creadores sienten orgullo por sus producciones, pero carecen de una red de contacto sólida.

Asimismo, este ejercicio nos permitió identificar un insight esencial: los usuarios no quieren solo subir contenido, quieren ser descubiertos.

II.5.2. Información sobre el Mercado

El sector audiovisual peruano se encuentra en expansión, impulsado por el crecimiento del contenido digital, el incremento del consumo cultural y la profesionalización de jóvenes creadores. De acuerdo con la OEI & CEPAL (2020), el consumo de contenidos audiovisuales en Iberoamérica ha aumentado de manera acelerada tras la digitalización, especialmente entre jóvenes de 18 a 30 años, quienes constituyen el grueso de la fuerza creativa emergente. Esto coincide con el análisis de la UNCTAD (2024), que resalta que la economía digital en América Latina está generando nuevas oportunidades laborales en sectores intensivos en creatividad.

En este contexto, la oportunidad de mercado surge al ofrecer un espacio digital donde estudiantes y egresados puedan mostrar sus proyectos, roles técnicos y fichas profesionales, conectando con productoras, docentes y potenciales empleadores. Este tipo de plataformas es recomendado por informes internacionales que analizan la empleabilidad juvenil en industrias creativas, como el estudio del PNUD (2023) sobre competencias digitales que subrayan la necesidad de soluciones tecnológicas orientadas a visibilidad profesional.

De esta forma, YO, VISUAL se posiciona como una herramienta de empleabilidad creativa y vitrina profesional, alineada con la transformación digital educativa y el impulso al emprendimiento audiovisual. Actualmente, la competencia directa es limitada en el Perú. Sin embargo, existen plataformas indirectas o sustitutas que cumplen funciones similares en menor

grado. Internacionalmente, existen plataformas como Behance, Vimeo o LinkedIn que muestran portafolios o reels pero no están enfocadas en el público estudiantil ni el contexto peruano. Asimismo, en redes sociales como Instagram, TikTok y YouTube se han creado espacios populares para difundir videos, pero no se organizan roles técnicos ni fichas de proyectos. Por último, en portales universitarios, a través de webs institucionales o ferias de proyectos se promueven proyectos de alumnos, pero no son abiertas al público ni permanentes. Esto deja un vacío competitivo local que YO, VISUAL puede ocupar al combinar visibilidad, validación docente y networking en un solo espacio.

En cuanto a las barreras de entrada, se ha identificado la tecnológicas en donde se requiere desarrollo web estable y sistema de registro, la económica que incluye los costos iniciales de hosting y mantenimiento, por lo que se debe buscar fondos de innovación o alianzas estratégicas, la cultural que se debe principalmente a la falta de costumbre de usar plataformas especializadas para mostrar proyectos estudiantiles por lo que se deben realizar campañas de difusión, y por último la competitiva que concierne las plataformas globales que actualmente dominan el ecosistema por lo que será esencial mostrar nuestro diferencial y enfoque específico como lo es el rubro audiovisual que le estamos brindando.

El alcance esperado con la implementación de la web llegar a estudiantes, egresados y creativos de carreras audiovisuales o afines en Lima Metropolitana. Así como conseguir instituciones aliadas: al menos 3 universidades o institutos que cuenten con carreras relacionadas a lo audiovisual. Asimismo, buscamos una expansión futura a través de una versión nacional con alcance en todas las regiones del país. Este alcance se medirá mediante registros en la plataforma, proyectos publicados y colaboraciones establecidas. Según el MINEDU (2023), existen más de 12000 estudiantes matriculados en carreras audiovisuales y afines en el Perú, con

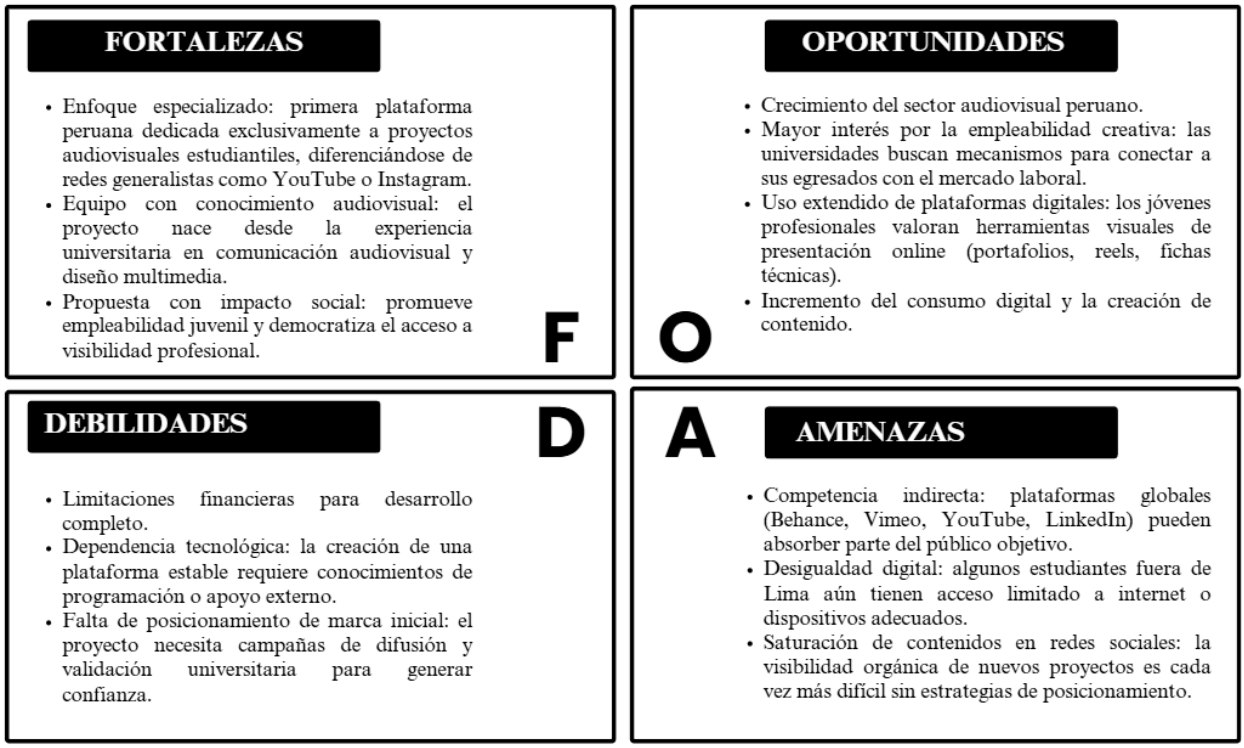
una creciente demanda de espacios de portafolio profesional. así que, si se capta solo el 10 % de ese público objetivo, la plataforma podría alcanzar 1200 usuarios activos en su primera etapa, consolidando una base sólida para su escalabilidad.

Además, el crecimiento del mercado audiovisual digital (publicidad, branded content, videoclips, cine independiente) demuestra una tendencia favorable hacia herramientas que conecten talento con oportunidades, fortaleciendo la viabilidad comercial y social del proyecto.

YO, VISUAL busca conectar con creativos, estudiantes y egresados de carreras de Comunicación Audiovisual, Cine, Publicidad y Diseño Multimedia y afines de entre los 18 a 28 años en Lima Metropolitana, con proyección nacional. Estos usuarios son altamente activos en plataformas visuales y buscan mostrar su trabajo, construir un portafolio profesional y acceder a oportunidades laborales.

Figura 5

FODA



Nota. Elaboración propia

El análisis FODA evidenció fortalezas clave como su enfoque especializado en el talento audiovisual joven, su potencial de innovación y el uso de herramientas digitales que responden a un contexto postpandemia donde la visibilidad online es fundamental para la empleabilidad juvenil. Sin embargo, también se reconocieron debilidades como la ausencia inicial de alianzas estratégicas, las limitaciones económicas para el desarrollo tecnológico y la necesidad de posicionar la marca en un mercado competitivo. Las oportunidades más destacadas incluyen el crecimiento del sector audiovisual independiente en el Perú, el aumento del consumo de contenido digital y el interés de universidades, productoras y marcas por vincularse con jóvenes creadores. Finalmente, se reconocen amenazas como la competencia indirecta de plataformas

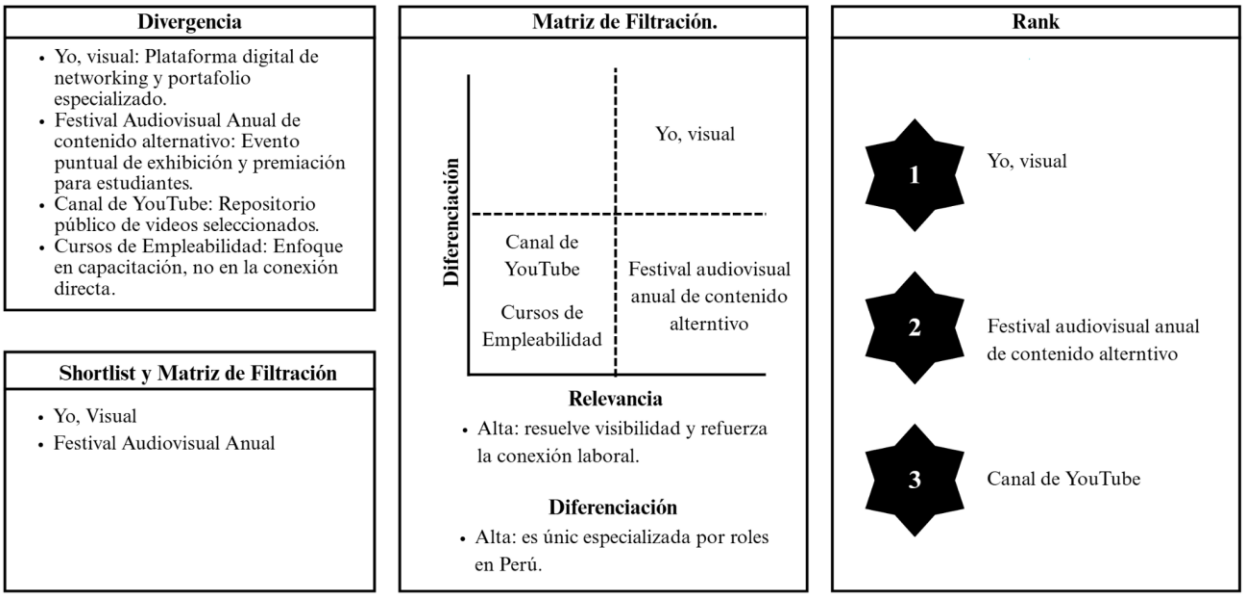
globales, la saturación de contenido en redes y la brecha digital que afecta a estudiantes de regiones con menor conectividad.

II.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

Para poder conceptualizar la idea a desarrollar, se empleó distintas herramientas mostradas a continuación.

Figura 6

Brainstorming y Matriz de Filtración

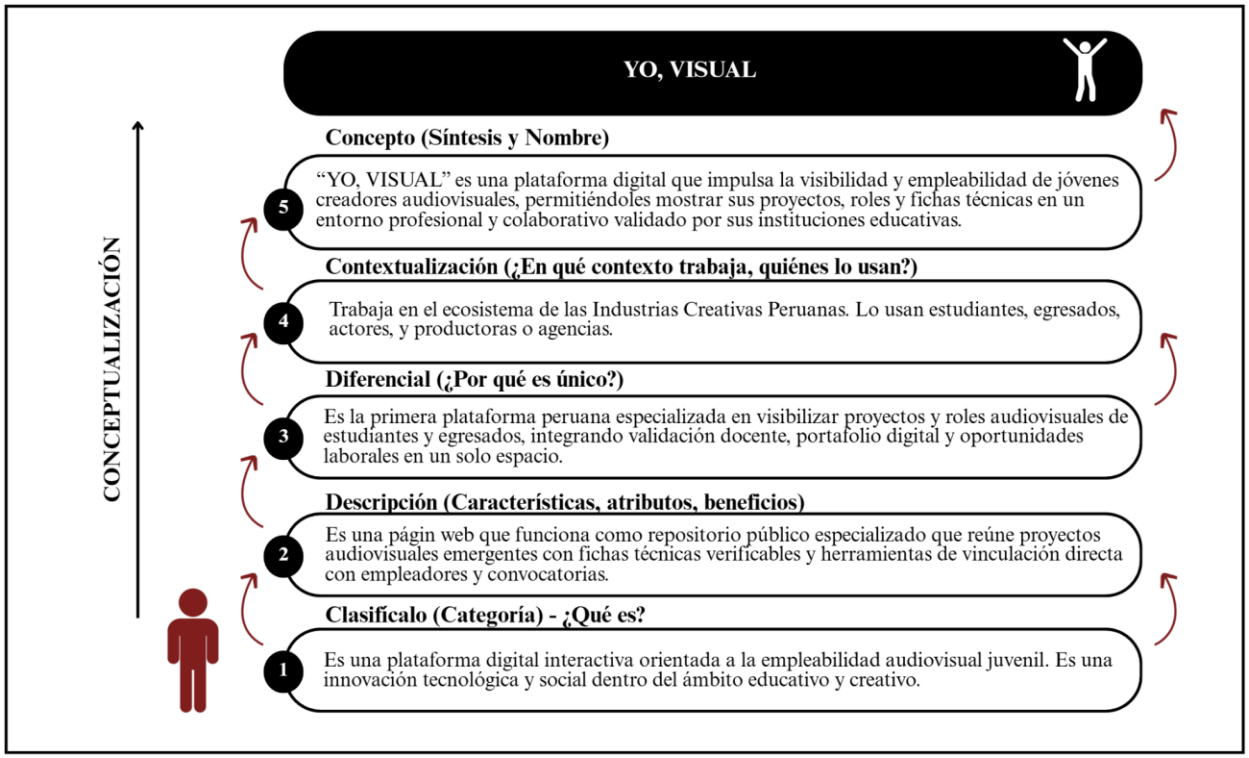


Nota. Elaboración propia

Durante la lluvia de ideas surgieron diversos conceptos. Mediante la matriz de filtración se priorizaron las ideas según su impacto, viabilidad y nivel de innovación. El proceso permitió descubrir que el concepto más potente era crear una plataforma con enfoque en curaduría audiovisual, algo poco explorado en el mercado local. Este hallazgo marcó el rumbo final del proyecto determinando a YO, VISUAL como una propuesta relevante y diferente.

Figura 7

Ruta para conceptualizar



Nota. Elaboración propia

La ruta de conceptualización ilustra el proceso metodológico seguido desde la identificación del problema hasta la validación de la propuesta. Esto facilitó pasar de la observación empática a la ideación y prototipado. Este proceso permitió transformar observaciones iniciales en criterios claros para la solución final, guiando la ideación y el prototipado hacia un modelo funcional, coherente. De esta manera, se determinó que YO, VISUAL es una plataforma digital web especializada que integra visibilidad, validación y vinculación laboral para jóvenes creadores audiovisuales, articulando sus proyectos, roles y portafolios en un entorno confiable y conectado con el ecosistema creativo peruano.

Figura 8

Propuesta de valor



Nota. Elaboración propia

Durante el análisis se observó que los usuarios valoran más la posibilidad de ser "descubiertos" que la simple exposición. Este hallazgo orienta la propuesta hacia un espacio curado, con criterios de calidad y oportunidades de networking profesional, reforzando que YO, VISUAL no solo muestra proyectos, sino que facilita que talentos emergentes sean encontrados.

II.5.4. Diseño de producto/servicio

YO, VISUAL es una plataforma web interactiva desarrollada para estudiantes, egresados y jóvenes profesionales del sector audiovisual y disciplinas afines. Su propósito es brindar un espacio especializado donde puedan publicar, organizar, difundir y posicionar sus proyectos audiovisuales como portafolios profesionales, facilitando la conexión con productoras, empresas, docentes y otros talentos emergentes del país.

La plataforma funciona desde cualquier navegador y dispositivo móvil, garantizando accesibilidad y adaptabilidad para usuarios con distintos niveles de conectividad. Está diseñada con un enfoque centrado en el usuario, priorizando la simplicidad, la navegabilidad y la estética cinematográfica como pilares visuales.

- **Características digitales del producto**

La plataforma cuenta con un formato digital web responsive, adaptable a diferentes pantallas y dispositivos, con la posibilidad de escalar a una aplicación móvil en el futuro. Su interfaz visual tiene una estética cinematográfica, utilizando una paleta cromática de negro, blanco y amarillo. El diseño busca que los proyectos audiovisuales sean los protagonistas de la experiencia.

La plataforma está conformada por los siguientes módulos funcionales:

- **Landing Page:** presentación del servicio y acceso al registro.
- **Registro/Login:** creación de cuenta personal.
- **Talento / Perfil del Usuario:** muestra foto, biografía, roles técnicos y proyectos publicados, reemplazando al CV tradicional por un portafolio visual navegable.
- **Buscador de Talentos:** permite filtrar usuarios por rol, institución o tipo de proyecto.
- **Buscador de proyectos:** permite filtrar proyectos por institución y tipos.
- **Proyecto:** incluye sinopsis, roles, créditos, video y material adicional.
- **Bolsa de trabajo:** permite publicar ofertas de prácticas o empleo filtradas por roles o tipo.

- **Mecánica del servicio**

La experiencia del usuario busca imitar la dinámica de un portafolio profesional compartido. Su funcionamiento se basa en tres etapas principales que facilitan la interacción entre los usuarios y las instituciones:

1. Registro y validación:

   El usuario crea una cuenta con su correo institucional o personal. Los docentes o coordinadores pueden validar su perfil como estudiante, egresado verificado o creativo independiente.

2. Publicación de proyectos:

   El usuario sube su proyecto audiovisual, añade su rol y acredita a su equipo de trabajo. Se genera automáticamente una ficha técnica visible públicamente. Seguidamente, el proyecto será público y vinculado a todo el equipo de producción.

3. Conexión y visibilidad:

   Otros usuarios, docentes o productoras pueden buscar talentos mediante filtros, contactar y seguir sus trabajos. Esto genera mayor empleabilidad y networking profesional.

- **Triple balance**

  El proyecto se estructura con un enfoque sostenible alineado a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y a buenas prácticas de innovación responsable alineado con un enfoque de sostenibilidad que abarca el impacto social, económico y ambiental.

Tabla 1

Triple balance "Yo, Visual"

Dimensión	**Descripción**	**Impacto**
Económico	Genera oportunidades de empleabilidad y proyectos remunerados para jóvenes del sector audiovisual. Fomenta la economía creativa y la inserción laboral temprana.	Contribuye al ODS 8 (*Trabajo decente y crecimiento económico*).
Social	Democratiza la visibilidad del talento creativo estudiantil, fortalece la identidad profesional y promueve la equidad de oportunidades.	Contribuye al ODS 4 (*Educación de calidad*) y al ODS 10 (*Reducción de desigualdades*).
Ambiental	Al ser una plataforma 100 % digital, elimina la necesidad de impresiones físicas, DVDs o materiales promocionales. Promueve un modelo sostenible de comunicación y presentación profesional.	Contribuye al ODS 12 (*Producción y consumo responsables*).

Nota. Elaboración propia

II.5.5. Modelo de Negocio

El modelo de negocio de YO, VISUAL se basa en una estructura híbrida que combina la estrategia Freemium para usuarios individuales con un enfoque B2B orientado a instituciones educativas y empresas del sector audiovisual. La versión gratuita permite que los usuarios creen su perfil, publiquen proyectos y visualicen trabajos de otros creadores, asegurando una amplia captación de audiencia y fomentando la formación de una comunidad activa. Paralelamente, la suscripción Premium ofrece beneficios como verificación de perfil, mayor visibilidad, acceso exclusivo a convocatorias, métricas avanzadas y herramientas que fortalecen la presentación profesional del portafolio.

El componente B2B genera ingresos mediante planes institucionales dirigidos a universidades, institutos y productoras interesados en validar proyectos, gestionar portafolios estudiantiles o acceder a talento emergente. Asimismo, la plataforma ofrece espacios de publicidad segmentada, dirigidos a marcas tecnológicas, instituciones educativas o empresas vinculadas al ámbito audiovisual que buscan llegar a un público creativo y especializado.

La comercialización se organiza en tres líneas principales:

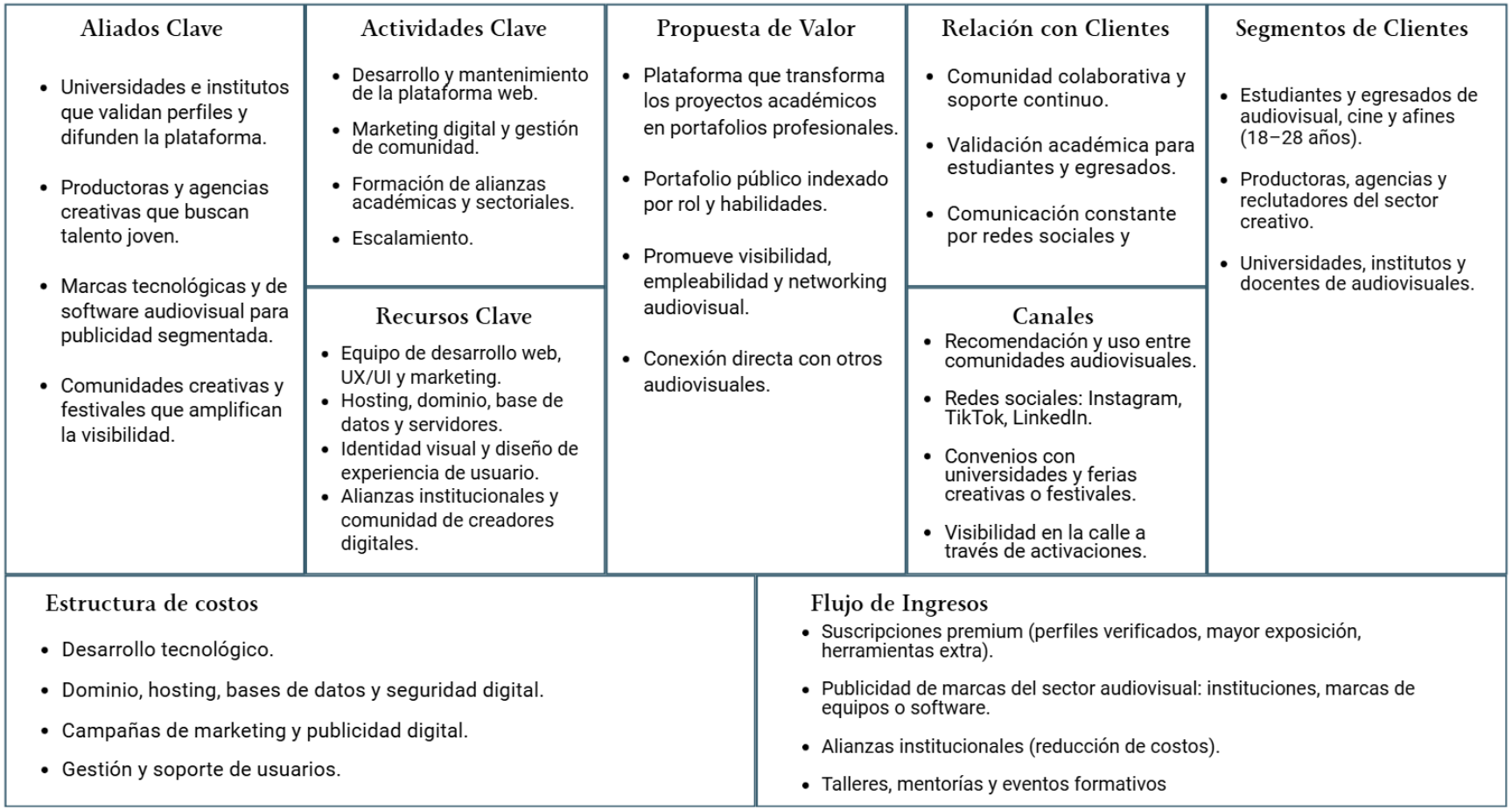
- Suscripciones Premium para usuarios, con planes mensuales o anuales.
- Planes institucionales B2B, que incluyen validación académica, perfiles institucionales y herramientas de reclutamiento.
- Publicidad digital segmentada, disponible dentro de la plataforma y en contenidos comunicacionales dirigidos a la comunidad audiovisual.

Además, se proyecta una expansión progresiva a través de convenios con instituciones educativas, la participación en ferias universitarias, festivales y eventos del sector, así como el impulso de comunidades de creadores juveniles tanto en Lima como en regiones. Estas acciones permitirán fortalecer la presencia de la plataforma, dinamizar su base de usuarios y asegurar su crecimiento sostenible a nivel nacional.

YO, VISUAL está diseñada como una plataforma escalable, permitiendo iniciar con un MVP enfocado en Lima Metropolitana y expandirse progresivamente a nivel nacional mediante alianzas académicas, incorporación de nuevas funciones y crecimiento modular del sistema.

Figura 9

Business Model Canvas



Nota. Elaboración propia

El business model canvas presentado resume de manera visual los elementos centrales del modelo de negocio de YO, VISUAL, permitiendo identificar de forma clara el problema principal, la solución propuesta y la lógica estratégica que sostiene el proyecto.

Se integra la segmentación del público objetivo, los canales de llegada, la propuesta de valor diferenciada y las fuentes de ingreso del modelo Freemium + B2B. Asimismo, permite visualizar los costos operativos y la ventaja competitiva basada en la especialización y la validación académica. En conjunto, la figura demuestra la coherencia del proyecto y su viabilidad en el mercado creativo, mostrando cómo cada componente del modelo de negocio contribuye a construir una plataforma sostenible, escalable y alineada con las necesidades del sector audiovisual juvenil.

- **Forma de comercialización**

  La comercialización de YO, VISUAL se desarrollará mediante una estrategia digital directa, enfocada en canales donde se concentra el público creativo juvenil. Para su difusión inicial se utilizarán campañas segmentadas en redes sociales, así como convenios estratégicos con universidades, institutos y centros culturales. Adicionalmente, la plataforma tendrá presencia en ferias estudiantiles, eventos audiovisuales y espacios de innovación donde se reúnen los potenciales usuarios y aliados.

  Durante la etapa piloto, el servicio será completamente gratuito con el objetivo de captar usuarios, validar funcionalidades y construir la comunidad base. Luego, se implementará un plan de suscripción premium que ofrecerá beneficios exclusivos tales como mayor visibilidad, verificación profesional, acceso preferencial a convocatorias y participación en mentorías o talleres especializados.

Además, las alianzas institucionales permitirán que las universidades e institutos cuenten con cuentas institucionales que faciliten la validación de proyectos y el seguimiento del desarrollo profesional de sus estudiantes, integrando la plataforma en sus procesos internos de formación y empleabilidad.

II.5.6. Resultados esperados

Cuando YO, VISUAL entre en contacto con el mercado y con los usuarios, se espera generar un impacto progresivo en la formación, visibilidad y empleabilidad de jóvenes creadores del sector audiovisual peruano.

En el corto plazo, la plataforma se posicionará como un espacio de visibilidad inmediata, donde estudiantes y egresados podrán transformar sus proyectos académicos en portafolios profesionales. Los primeros usuarios percibirán una herramienta intuitiva, estética y de fácil navegación, que potencie su identidad creativa y los motive a publicar más proyectos generando una comunidad inicial activa.

En el mediano plazo, las instituciones educativas comenzarán a integrar la plataforma como herramienta complementaria de validación académica y empleabilidad, reconociendo su valor como vitrina de talento. Productoras, agencias creativas y empresas del sector utilizarán la plataforma como un repositorio confiable de talento joven, fortaleciendo la inserción laboral en la economía creativa. Esto fortalecerá el networking profesional, impulsando colaboraciones entre estudiantes, egresados y reclutadores.

El resultado ideal es que YO, VISUAL se consolide como la primera plataforma audiovisual colaborativa del Perú, convirtiéndose en un referente nacional en innovación

educativa, creatividad y empleabilidad juvenil. La plataforma aspira a crear una red activa, descentralizada y sostenible de talentos emergentes, capaz de dinamizar la industria audiovisual peruana mediante la visibilidad profesional, la conexión directa con oportunidades laborales y la consolidación de una comunidad creativa que crece a partir de la colaboración y la visibilidad profesional.

II.5.7. Prototipos desarrollados

Los prototipos de YO, VISUAL se realizaron en primer lugar en baja definición para para validar progresivamente la estructura y en alta definición para evaluar la experiencia visual y funcionamiento con los usuarios.

- **Baja definición**

Figura 10

Prototipo de baja definición: inicio de web



Nota. Elaboración propia

El prototipo inicial permitió validar la estructura inicial con la distribución de los espacios, elementos y posibles botones, asi como las posibilidades de navegación brindada al usuario.

- **Alta definición**

Las siguientes figuras muestran el diseño final del prototipo en alta fidelidad desarrollado en Canva. Se comprobó que la estética, tipografía, color y el formato visual tipo portafolio paraa comprobar la usabilidad de las funciones específicas y diferenciales de la plataforma.

Figura 11

Prototipo de alta definición: inicio

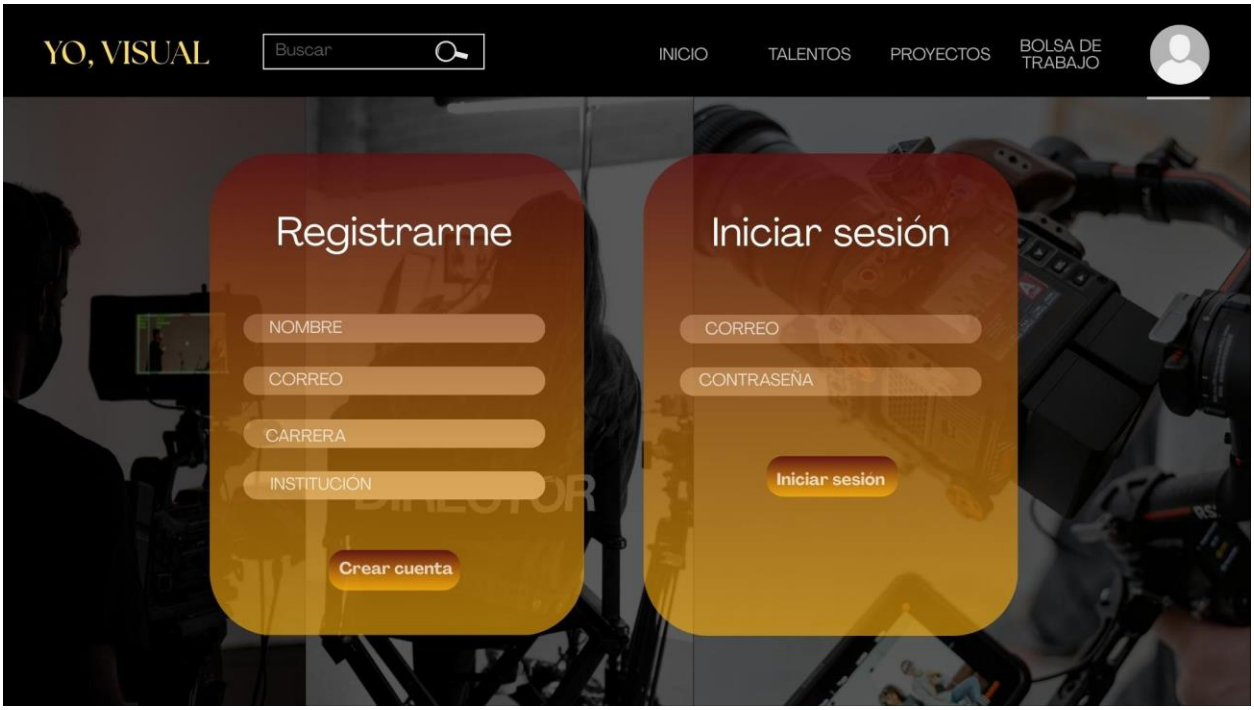


Nota. Elaboración propia

El inicio presenta la plataforma para validar la propuesta de valor y el diseño cinematográfico como atractivo inicial.

Figura 12

Prototipo de alta definición: registro

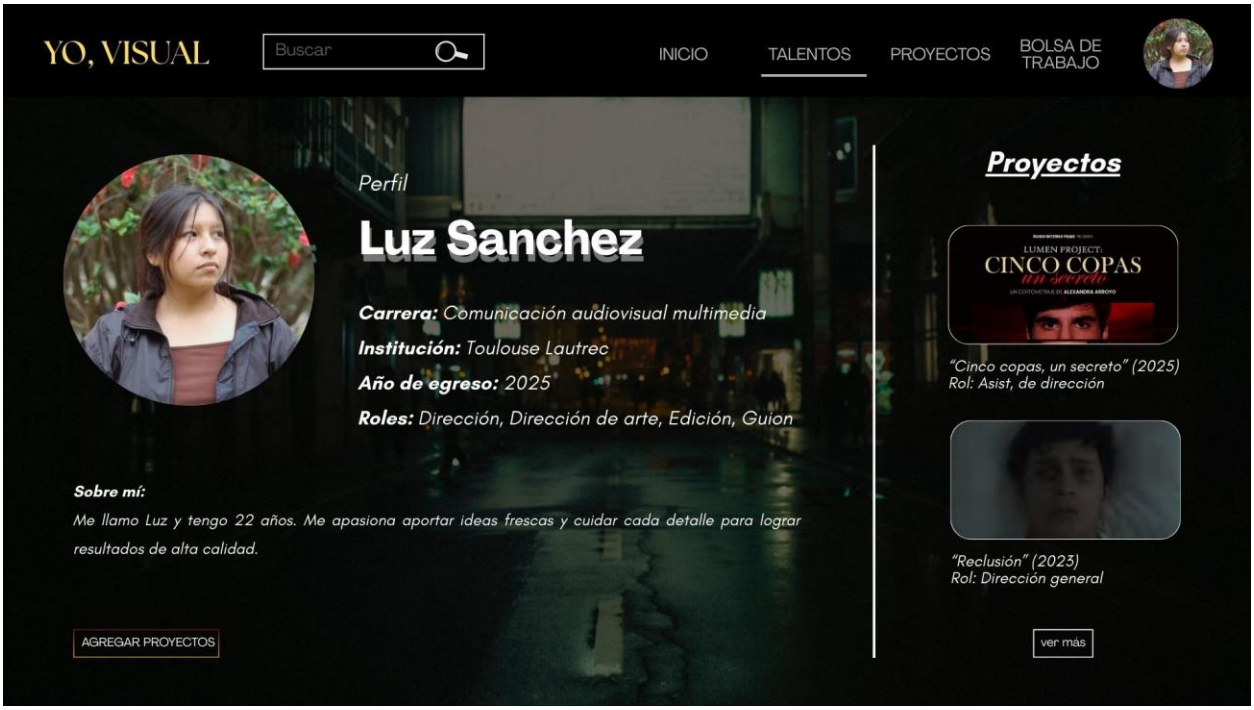


Nota. Elaboración propia

El apartado de registro permite al usuario registrarse e ingresar de manera sencilla a la plataforma.

Figura 13

Prototipo de alta definición: talentos



Nota. Elaboración propia

El perfil personal del audiovisual valida el formato de portafolio profesional y el rol como elemento central. Permite al usuario mostrar sus datos y lista sus proyectos especificando el rol que tuvo en cada uno.

Figura 14

Prototipo de alta definición: proyectos



Nota. Elaboración propia

En la sección proyectos se muestra el repositorio de contenido y valida la implementación de filtros. Esto es esencial para fomentar la descentralización y permitir búsquedas segmentadas de talento.

Figura 15

Prototipo de alta definición: proyecto específico



Nota. Elaboración propia

Cada proyecto se muestra con la ficha técnica y el sistema de networking. Muestra la sinopsis, el video y la lista del equipo, donde cada rol es un enlace directo al perfil del colaborador, fomentando la conexión entre creadores.

Figura 16

Prototipo de alta definición: bolsa de trabajo

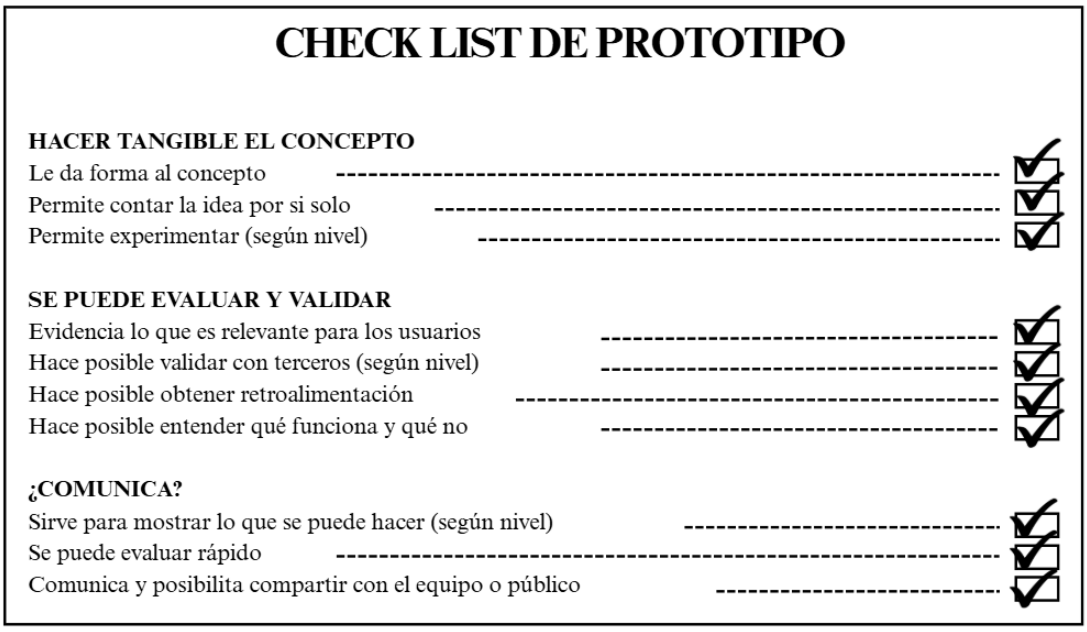


Nota. Elaboración propia

El apartado de bolsa de trabajo valida la funcionalidad B2B. Esta sección permite a los empleadores publicar ofertas de prácticas o empleo dirigidas exclusivamente a la base de usuarios de YO, VISUAL. Asimismo, los usuarios podrán indagar por las ofertas filtrándolas según su interés. Esto transforma la plataforma en un motor de inserción laboral.

Figura 17

Check list de prototipo



Nota. Elaboración propia

La herramienta de check list de prototipo permitió verificar la coherencia entre el diseño y los requerimientos definidos. Se validaron aspectos como usabilidad, experiencia visual y claridad. Este proceso garantizó una experiencia funcional antes de la etapa de desarrollo real.

Figura 18

Tablero de creación de prototipo

¿Qué probará el prototipo?	Objetivos del prototipo	Trabajo de taller (elaboración)
El prototipo probará la usabilidad, navegación e interacción del usuario dentro de la plataforma. Se evaluará si el diseño es claro, atractivo y funcional.	• Validar la experiencia del usuario al navegar por la web. • Evaluar el atractivo visual, la claridad de la información y la coherencia del diseño. • Comprobar la percepción de utilidad y disposición de los usuarios a usar la plataforma real. • Identificar observaciones o mejoras necesarias antes del desarrollo completo.	• El prototipo fue diseñado en formato digital interactivo utilizando la herramienta Canva, simulando la experiencia real del usuario. • Se emplearon recursos gráficos elaborados con tipografía Montserrat y paleta de colores negro, blanco y amarillo. • Recursos tecnológicos: laptop, conexión a internet y herramientas digitales gratuitas.
Contacto usuario / prototipo	• El prototipo fue presentado a nuestro usuario objetivo a través de un formulario de validación en Google Forms, en el cual visualizaron la web y respondieron algunas preguntas. • Los usuarios observaron el prototipo, exploraron las secciones y luego respondieron preguntas sobre su experiencia, diseño y funcionalidad percibida. • **Reacciones**: destacaron el diseño, la facilidad de navegación y la utilidad de la plataforma como portafolio digital. • **Sugerencias**: agregar una sección de "proyectos destacados" y un espacio para comentarios entre usuarios, que se considerarán para la siguiente versión del prototipo.	

Nota. Elaboración propia

El tablero de creación de prototipo permitió organizar y visualizar de manera estructurada cada una de las etapas que intervinieron en el desarrollo del prototipo de YO, VISUAL. Este tablero integró actividades como la definición de funcionalidades esenciales, la priorización de elementos visuales, la selección de estilos gráficos y la organización del flujo de navegación.

Entre los aprendizajes obtenidos, destacó la importancia de mantener retroalimentación constante entre diseño y usuario. A través de los usuarios encuestados se pudo identificar factores que permitirán convertir la página en un portal más completo y amigable.

II.5.8. Experimentos

Para validar el diseño y la propuesta de valor de YO, VISUAL se aplicó un experimento de tipo evaluativo mediante encuestas digitales dirigidas a 25 personas, entre los 20 y 27 años, de los cuales el 88% fueron estudiantes y el 12% egresados del ámbito audiovisual. El experimento tuvo dos fases: observación del prototipo (mediante un video de recorrido guiado) y luego la respuesta a preguntas cerradas y abiertas. El objetivo principal del experimento fue evaluar la percepción del usuario respecto al diseño, funcionalidad y relevancia de la plataforma, así como medir la intención de uso y disposición a recomendarla. La encuesta fue aplicada mediante Google Forms, compartida a través de redes académicas y grupos de estudiantes. Los participantes tuvieron acceso al prototipo a través de un video introductorio del recorrido de la página antes de responder las preguntas, lo que permitió obtener opiniones basadas en la experiencia real de navegación.

Los hallazgos y resultados de la encuesta (véase Anexo A) validaron distintos aspectos relevantes:

- Validación del problema y necesidad del usuario

  Las respuestas confirmaron que la plataforma está diseñada para resolver los problemas correctos. El principal desafío reportado por los encuestados es que su trabajo "Se pierde entre tanto contenido en redes" (36%), lo que valida la necesidad de un espacio curado y especializado. Asimismo, existe una marcada falta de conexión profesional; al sumar las respuestas de "Falta de contactos / networking profesional" (20%) y la percepción de que "Las personas importantes como productoras o agencias no lo ven" (20%). Por ende, se determinó que más

del 40% de los usuarios tiene un problema directo para vincularse con la industria y esta frustración se refuerza al notar que el 32% de los encuestados calificó con 4 o 5 (en escala de 1 a 5) la sensación de que su trabajo "se pierde después del aula".

- Éxito de la propuesta de valor y funcionalidades clave:

  La plataforma demuestra ser la solución ideal para los usuarios, generando una expectativa de impacto total, pues el 100% de los encuestados respondió "Sí" a la pregunta de si la plataforma aumentaría sus oportunidades laborales. Es decir, que la propuesta de valor dual, centrada en el portafolio profesional y la empleabilidad, fue altamente valorada. Además, las opciones más relevantes del prototipo fueron la "Publicación de proyectos" (44%) y la "Bolsa de trabajo" (40%) demostrando que ambas funcionalidades son pilares fundamentales con una demanda equilibrada.

- Aceptación del diseño y validación:

  Los indicadores de calidad y usabilidad superaron las expectativas. La validación de proyectos por la institución o docente fue el elemento más valorado con un 68% de votos 5 en una escala del 1 al 5, confirmando que la curaduría es el principal diferenciador y agrega valor sustancial al portafolio. Asimismo, la navegación del prototipo fue calificada como excelente con 72% de votos 5 en una escala del 1 al 5.

  El diseño visual, tuvo una aprobación de 5 del 60% en una escala del 1 al 5 obteniendo también algunas sugerencias como “probar con colores más

llamativos” y “que sea más atractivo y visual”. Por otro lado, la capacidad de ser encontrado por "rol o habilidad específica" obtuvo una media de 4.18, validando el enfoque especializado de los perfiles.

- Oportunidad de mejora prioritaria: networking

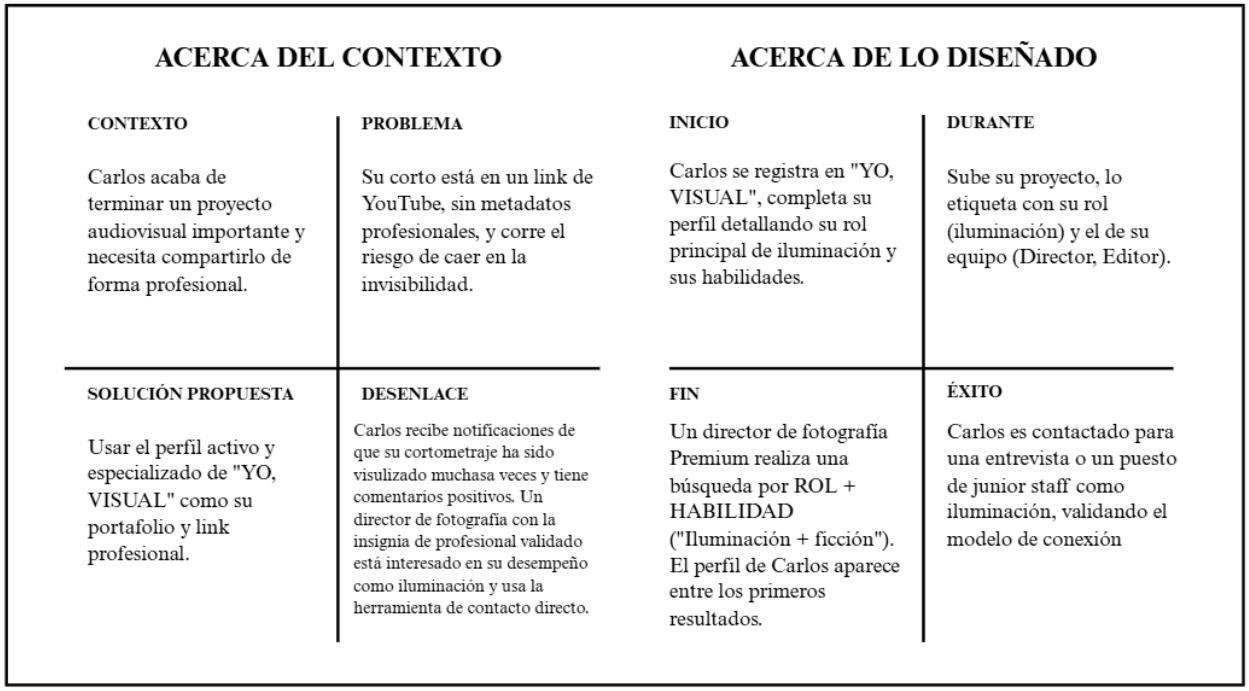
  El 80% de los encuestados expresó su preferencia por incluir algún tipo de funcionalidad de interacción, ya sea "Interacción entre usuarios" (comentarios/seguimiento) o "Ambos" (incluyendo Llamadas de Crew). Esto subraya que, si bien la plataforma resuelve la visibilidad, debe evolucionar de un repositorio a una comunidad activa que facilite la comunicación directa con chat o comentarios para consolidar las conexiones profesionales y el networking.

- Contexto competitivo y nuevas demandas:

  Se determinó que actualmente, los usuarios dependen mayoritariamente de YouTube y Vimeo (68%) e Instagram y TikTok (32%) para mostrar sus trabajos. Este escenario subraya la oportunidad de YO, VISUAL de consolidarse como el estándar profesional, diferenciándose de las plataformas masivas. Finalmente, las sugerencias cualitativas recopiladas destacaron la necesidad de incluir opciones de filtrado y registro para talentos autodidactas que no provienen de una institución, lo que sugiere ampliar la visión de la validación más allá del ámbito estrictamente académico.

Figura 19

Tablero UX

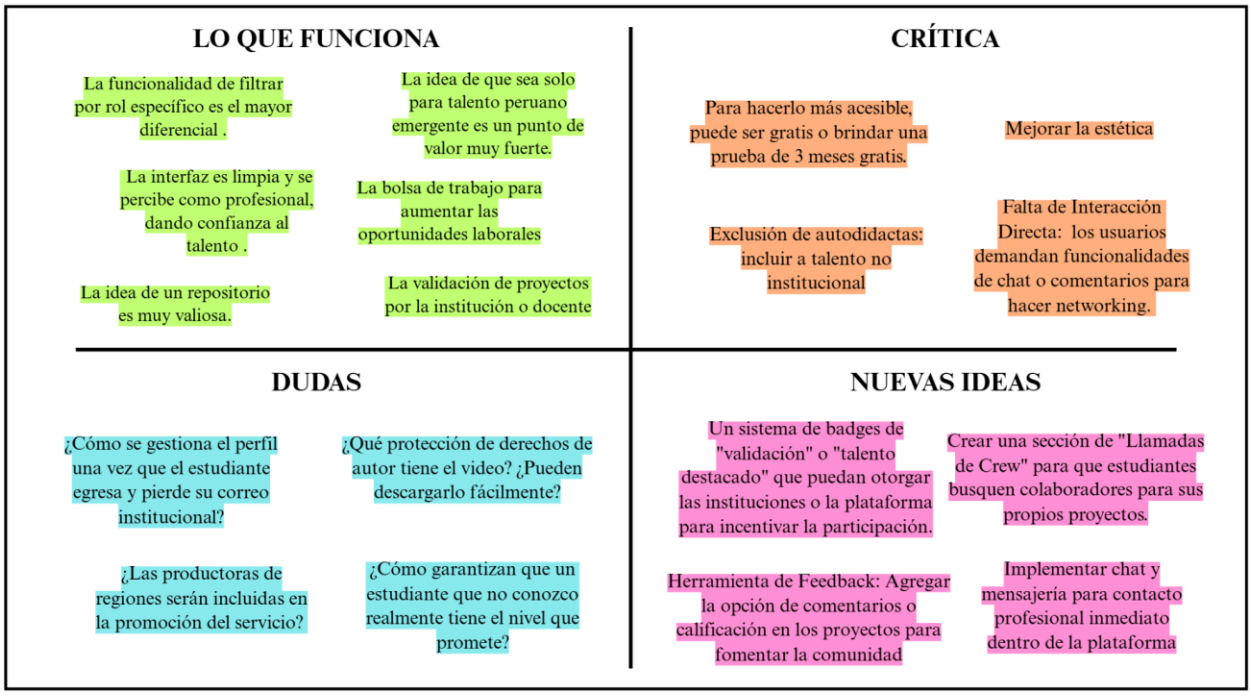


Nota. Elaboración propia

El tablero UX evidencia todo el proceso de experiencia de usuario. A través de un caso concreto, demostramos la funcionalidad esperada de YO, VISUAL desde que conoce el servicio hasta que publica y difunde sus proyectos. A través de este caso de uso se evidencia cómo la plataforma cumple su propuesta de valor al facilitar visibilidad, profesionalización y networking.

Figura 20

Tabla receptora



Nota. Elaboración propia

Mediante la tabla receptora se reunió los comentarios más relevantes obtenidos durante las pruebas con usuarios. Los hallazgos más repetidos fueron la exigencia de la implementación de funcionalidades de interacción directa como comentarios para facilitar la colaboración profesional. Asimismo, se detectó la necesidad de flexibilizar el proceso de validación para incluir talentos autodidactas, ampliando el alcance de la plataforma. Además, aunque el diseño fue bien recibido, se sugieren ajustes para que la interfaz sea "más atractiva/visual", maximizando el impacto profesional. Dichas observaciones son de valor para realizar ajustes concretos en la interfaz final.

II.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación

YO, VISUAL es una plataforma digital especializada creada para atender la falta de visibilidad, validación y acceso a oportunidades laborales del talento audiovisual emergente en el Perú. La solución integra un repositorio profesional donde estudiantes y egresados pueden organizar y mostrar sus proyectos, un sistema de validación académica que respalda la calidad del trabajo realizado y un módulo de vinculación laboral con buscadores especializados y una bolsa de trabajo, permitiendo articular formación, portafolio y empleabilidad en un solo entorno.

Su modelo de negocio combina una estrategia Freemium dirigida a usuarios individuales con un componente B2B orientado a instituciones educativas y empresas del sector audiovisual. Mientras la versión gratuita permite publicar proyectos y acceder a funciones básicas, la suscripción Premium ofrece verificación, mayor visibilidad y acceso a oportunidades exclusivas. El esquema B2B incorpora servicios para centros educativos y productoras, tales como validación institucional, herramientas de búsqueda de talento y espacios de publicidad segmentada. Esta estructura diversificada garantiza sostenibilidad y escalabilidad dentro del mercado creativo nacional.

La sostenibilidad del proyecto se plantea desde un enfoque económico, social y ambiental. En lo económico, impulsa la empleabilidad juvenil y reduce los costos de reclutamiento para productoras; en lo social, democratiza el acceso a oportunidades y disminuye brechas entre estudiantes de distintas instituciones y regiones; y en lo ambiental, fomenta el uso de portafolios digitales que reemplazan materiales físicos asociados a evaluaciones o presentaciones.

El plan de actividades comprende una primera etapa de iteración del prototipo a partir de observaciones de los usuarios, incorporando mejoras de interfaz, usabilidad e interacción. La segunda etapa corresponde al desarrollo del MVP con los módulos esenciales de perfiles, repositorio, validación y bolsa de trabajo. La tercera etapa consiste en la ejecución de un piloto con instituciones aliadas para evaluar rendimiento real y ajustar funcionalidades. Posteriormente, se implementará la réplica y masificación nacional mediante alianzas académicas, campañas digitales y participación en eventos del sector. Finalmente, se proyecta una evolución hacia funciones avanzadas como analítica personalizada, algoritmos de recomendación, gamificación y el desarrollo posterior de una app móvil.

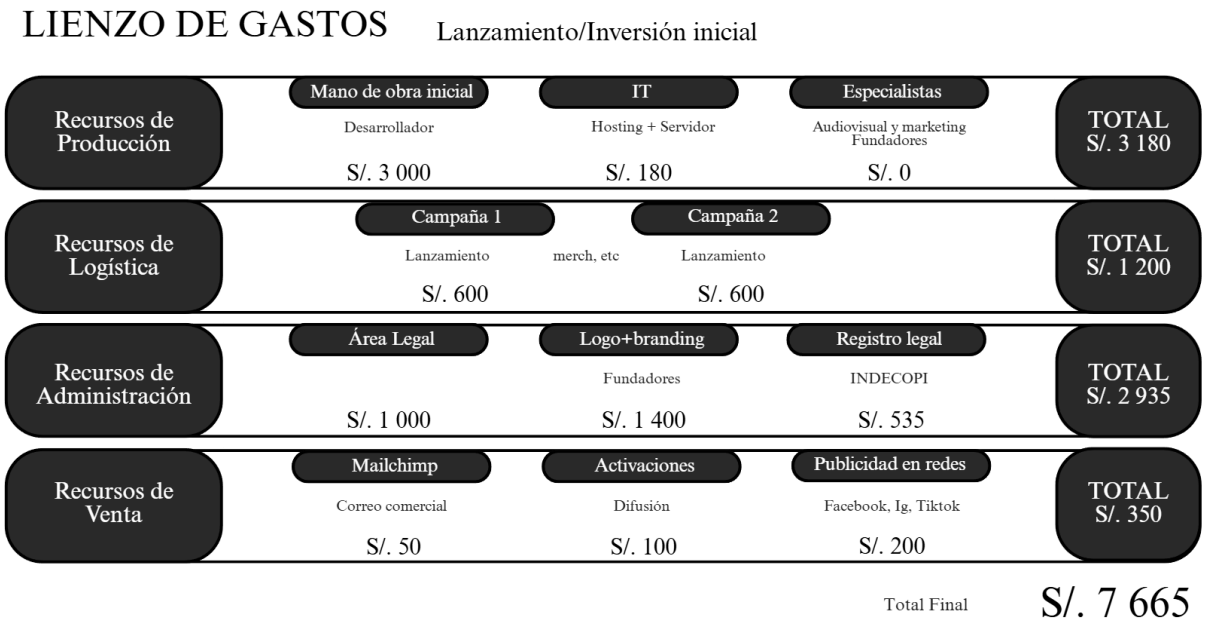
El proyecto requiere un diseñador UX/UI, un desarrollador web y un especialista audiovisual, además de un profesional encargado del marketing digital y la gestión de comunidad para posicionar la plataforma y atraer usuarios. Al tratarse de una página web, los recursos tecnológicos se reducen a un hosting estable, una base de datos segura y herramientas básicas de diseño, administración y analítica para su correcto funcionamiento.

En conjunto, YO, VISUAL se presenta como una solución innovadora, sostenible y pertinente para fortalecer la empleabilidad creativa, consolidar portafolios profesionales y dinamizar el ecosistema audiovisual peruano.

III. Estimación de costos

Figura 21

Lienzo de gastos de lanzamiento e inversión inicial



Nota. Elaboración propia, representa una herramienta de la metodología Toulouse Thinking.

El presupuesto del proyecto se organiza en las categorías de costos de servicio, gastos administrativos y gastos de venta, tal como se detalla en el Anexo O y se sintetiza en la Figura 21. Esta estructura responde directamente a las necesidades operativas del desarrollo del MVP y a las actividades clave definidas en el modelo de negocio de YO, VISUAL.

Los costos de servicio comprenden la mano de obra especializada que permite construir y operar técnicamente la plataforma. En esta categoría se incluye el desarrollador web, responsable de estructurar el MVP; el especialista audiovisual, que supervisa la calidad técnica de los proyectos publicados; y el área de marketing, que apoya la comunicación estratégica con los usuarios. A ello se suman los gastos generales, como el host y servidor, necesarios para asegurar

la estabilidad y almacenamiento del repositorio audiovisual; la publicidad en redes, que permite alcanzar a estudiantes y creativos durante la fase inicial; y la campaña de lanzamiento, fundamental para introducir formalmente la plataforma en el ecosistema académico y creativo.

Los gastos administrativos incluyen elementos esenciales para la formalización y protección institucional del proyecto: el área legal, que asegura el cumplimiento normativo y acompaña el proceso de alianzas; la creación del logo y branding, que define la identidad visual de la plataforma; y el registro de la marca en INDECOPI, que garantiza su protección en etapas de expansión. Estos elementos fortalecen la legitimidad de YO, VISUAL y sustentan su proyección profesional ante instituciones educativas, productoras y futuros aliados.

Finalmente, los gastos de venta reúnen herramientas destinadas a la comunicación continua y la captación de usuarios. En esta categoría destaca Mailchimp, plataforma de automatización que permitirá gestionar newsletters, convocatorias, campañas segmentadas y comunicaciones estratégicas dirigidas a usuarios y aliados. Asimismo, se consideran las activaciones, acciones de difusión directa en universidades, festivales audiovisuales, ferias y espacios culturales, que resultan imprescindibles para captar nuevos usuarios, fortalecer la presencia de marca y consolidar alianzas durante la etapa de introducción.

Por otro lado, el flujo de ingresos se estructura en cuatro líneas acordes con el modelo de negocio Freemium + B2B:

- Suscripciones, que ofrecen beneficios como visibilidad destacada y verificación profesional.
- Publicidad de marcas o servicios vinculados al sector audiovisual, que encuentran en YO, VISUAL un público especializado.

- Alianzas institucionales con universidades, institutos y productoras, que permiten el uso de herramientas de validación y reclutamiento.
- Talleres y mentorías, que amplían la propuesta formativa y fortalecen la relación con la comunidad creativa.

IV. Conclusiones y recomendaciones

Los resultados obtenidos durante la investigación, diseño y validación muestran que el sector audiovisual peruano presenta limitaciones en visibilidad, profesionalización y acceso a oportunidades laborales para estudiantes y egresados. Las encuestas y pruebas con usuarios evidenciaron que sus proyectos suelen perderse en redes generalistas y que se requiere un espacio especializado para exhibir trabajos, acreditar roles y acceder a oportunidades reales, confirmando la pertinencia del problema planteado.

En cuanto a los objetivos del proyecto, los hallazgos permiten afirmar que se lograron de manera satisfactoria. La plataforma propuesta funciona como repositorio organizado, espacio de vinculación y herramienta de valorización del talento emergente. La buena recepción del prototipo refuerza su relevancia y su potencial para mejorar la empleabilidad en el campo creativo.

La propuesta de valor fue validada de forma sólida, destacando la utilidad de la ficha técnica, la acreditación de roles y la bolsa de trabajo. Los usuarios también señalaron mejoras deseables en la interfaz visual y la incorporación de funciones que favorezcan la interacción y construcción de comunidad.

A partir de estos resultados, se recomienda avanzar con el desarrollo del MVP priorizando las funcionalidades validadas, y en una etapa posterior integrar herramientas

de interacción entre usuarios. También será importante fortalecer alianzas con instituciones educativas y productoras para favorecer la adopción inicial de la plataforma. Finalmente, se propone un sistema de monitoreo realista que permita seguir el uso de la plataforma como registro de usuarios, proyectos publicados y actividad en la bolsa de trabajo, junto con la observación de tendencias laborales del sector audiovisual, identificando los roles y habilidades más demandados. Esta información permitirá ajustar la plataforma, orientar mejor a los usuarios y asegurar la pertinencia de YO, VISUAL en el ecosistema creativo.

V. Referencias Bibliográficas

CEPAL. (2022). Economía creativa y digitalización en América Latina y el Caribe. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. https://repositorio.cepal.org/handle/11362/48177

Coromina, J. (2011). Portafolio digital de aprendizaje: un nuevo medio de evaluación y comunicación educativa. REDALYC. https://www.redalyc.org/pdf/549/54918729004.pdf

Cortés, M., Nizamani, S., & Memon, Q. (2013). Portfolio Social Network: A hybrid model for digital portfolios. Journal of Educational Technology. https://www.researchgate.net/profile/Dr-Sarwat-Nizamani/publication/256191566_PSN_Portfolio_Social_Network/links/0deec5318c174273a5000000/PSN-Portfolio-Social-Network.pdf

EGEDA & FIPCA. (2024). Panorama Audiovisual Iberoamericano 2024. https://www.egeda.com/ecom_conoceegeda_LibrosPanoramaIberoamericano2024.aspx

FIBICC. (2017). Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica. Fundación Iberoamericana de Industrias Culturales y Creativas. https://fibicc.org/wp-content/uploads/2021/04/Las-Industrias-culturales-y-creativas-en-Iberoamerica.pdf

MINEDU. (2024). Ponte en Carrera: Portal de orientación educativa y laboral. https://ponteencarrera.minedu.gob.pe/

Observatorio Cines Perú. (2024). Informe del sector audiovisual peruano. https://observatoriocinesperu.org/wp-content/uploads/2025/07/memoria-cines-peruanos-2024.pdf

OEI & CEPAL. (2020). La contribución de la cultura al desarrollo económico en Iberoamérica. Organización de Estados Iberoamericanos / CEPAL. https://oei.int/publicaciones/la-contribucion-de-la-cultura-al-desarrollo-economico-en-iberoamerica

OIT. (2023). Juventudes vulnerables, competencias digitales y formación profesional en América Latina. Organización Internacional del Trabajo. https://www.ilo.org/global/publications/lang--es/index.htm

PNUD Ecuador. (2023). Competencias digitales para la empleabilidad juvenil. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. https://www.undp.org/es/ecuador/comunicados-de-prensa/el-pnud-potencia-las-habilidades-digitales-de-jovenes-para-promover-su-insercion-laboral

Tokbaeva, D. (2023). Creative industries and creative economy: Taking stock and moving forward. Policy Center Research Paper. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9022176.pdf

UNCTAD. (2024). Creative Economy Outlook 2024. United Nations Conference on Trade and Development. https://unctad.org/es/publication/perspectivas-de-la-economia-creativa-2024

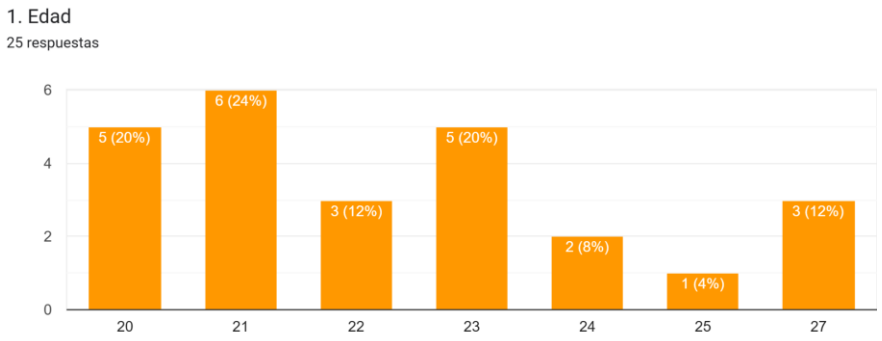
UNESCO. (2022). Re|Shaping Policies for Creativity: 2022 Global Report. https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en

UNESCO. (2023). Survey of Audiovisual Production in Latin America and the Caribbean. https://www.unesco.org/creativity

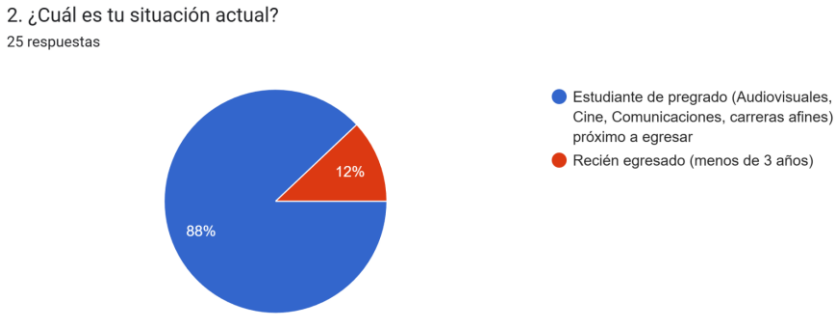
Vega, O. M. (2013). Portafolio del estudiante: oportunidad para el aprendizaje en educación superior. En Blanco y Negro, PUCP. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/download/8932/9340

VI. Anexos

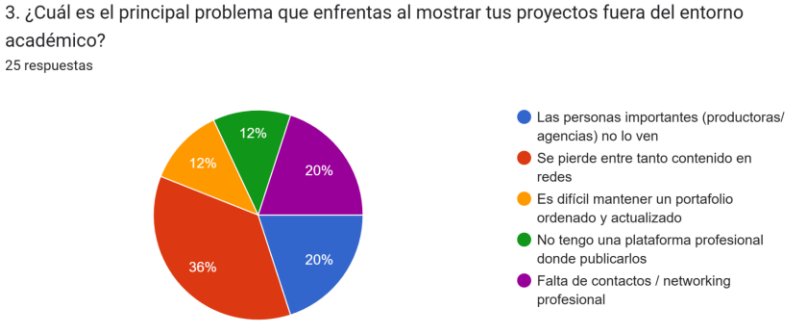
Anexo A: Resultado de encuesta: pregunta 1



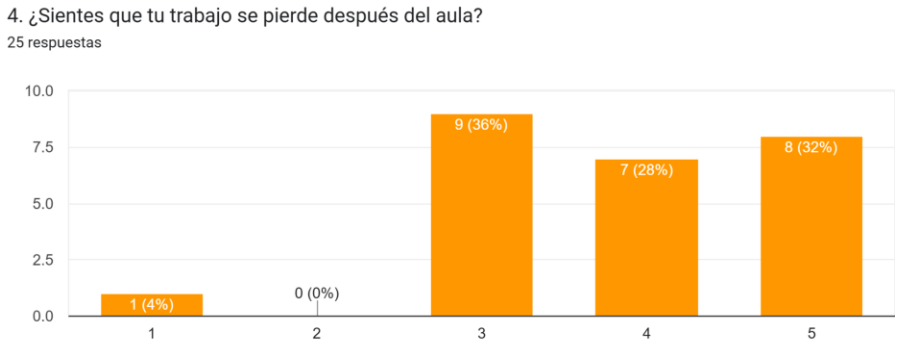
Anexo B: Resultado de encuesta: pregunta 2



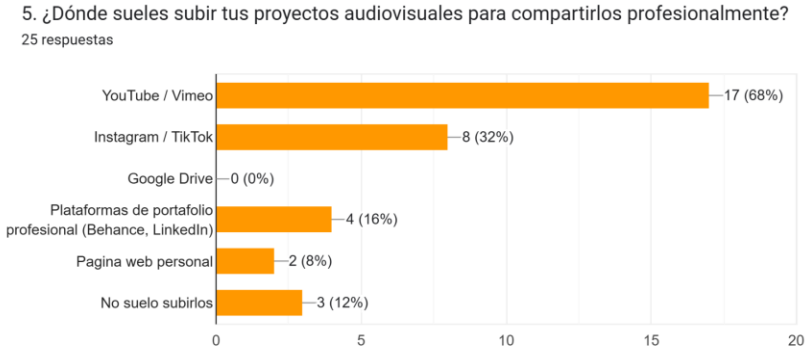
Anexo C: Resultado de encuesta: pregunta 3



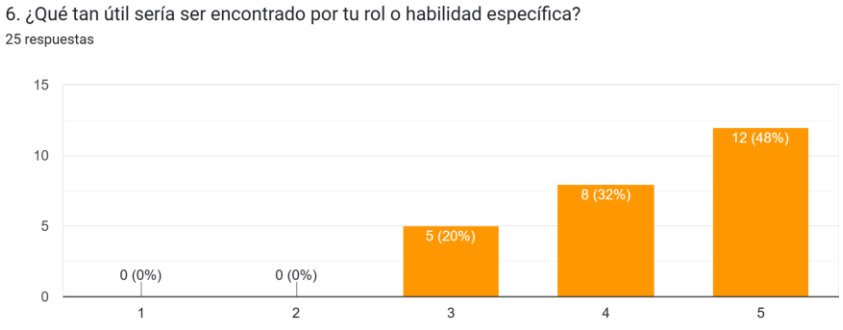
Anexo D: Resultado de encuesta: pregunta 4



Anexo E: Resultado de encuesta: pregunta 5



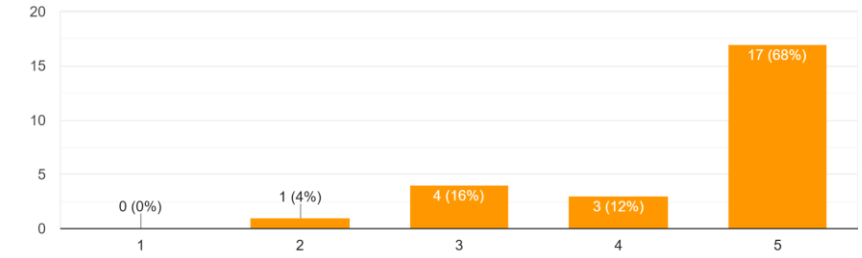
Anexo F: Resultado de encuesta: pregunta 6



Anexo G: Resultado de encuesta: pregunta 7

7. ¿Sentiste que con la plataforma podrías ser descubierto por personas correctas (productoras, agencias, otros talentos)?

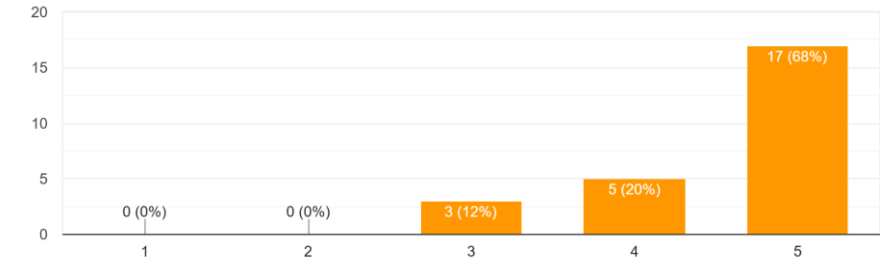
25 respuestas



Anexo H: Resultado de encuesta: pregunta 8

8. Si tus proyectos fueran validados por tu institución o docente, ¿cuánto valor le agregaría a tu portafolio?

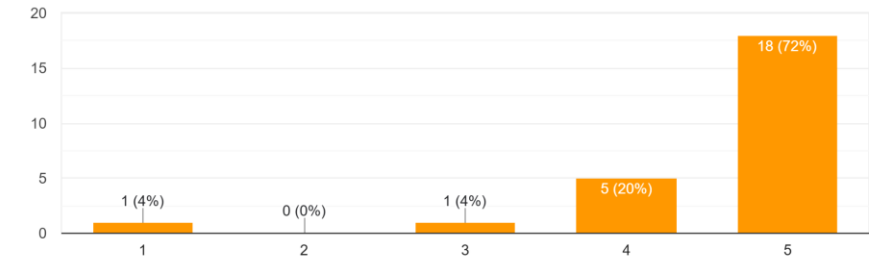
25 respuestas



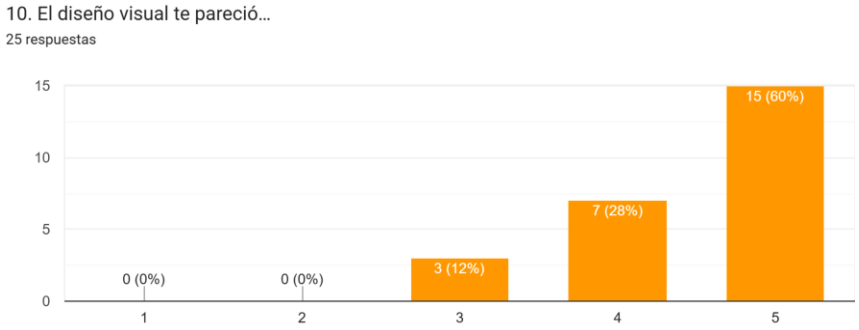
Anexo I: Resultado de encuesta: pregunta 9

9. La navegación del prototipo te pareció...

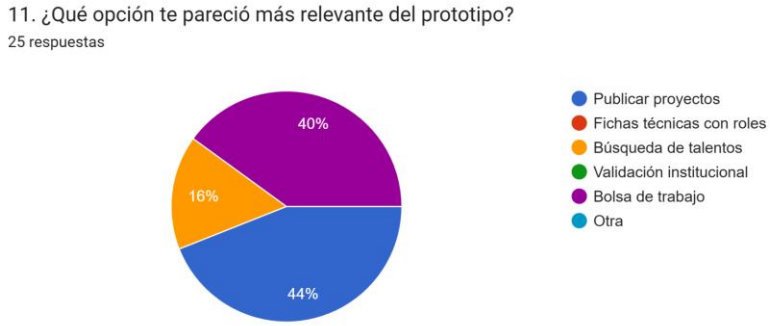
25 respuestas



Anexo J: Resultado de encuesta: pregunta 10



Anexo K: Resultado de encuesta: pregunta 11



¿Por qué?

15 respuestas

ayuda mucho a saber que propuestas hay fuera

Porque siento que al ser una plataforma específicamente para audiovisuales será menos complejo encontrar algún trabajo o que personas reclutadoras me puedan encontrar por mi desempeño.

Le da más visibilidad a lo que podemos ofrecer

Porque como estudiante estos tipos de plataformas es muy util en el mundo laboral, me parece muy empatico y generaria mas credibilidad

me permitirá ampliar mis opciones de encontrar un empleo

Es un punto muy importante, para alguien que recientemente inicia

Porque haría que mi trabajo hable por mí

Da mayor alcance a los proyectos

Porque para ciertas áreas audiovisuales es difícil saber dónde buscar convocatorias, pero si hay un apartado de Bolsa de Trabajo con ese diseño, sería muy útil para los que recién empezamos en el ámbito profesional

Porque me ayudaría a conseguir trabajo de acuerdo a mi proyecto

Es interesante

Porque ayuda a visibilizar los proyectos en los que he participado

Porque así tu trabajo puede tener más visibilidad

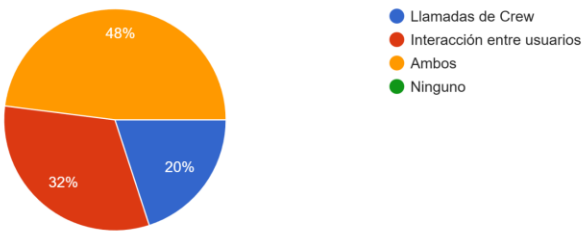
Porque da visibilidad a los proyectos

Porque es más fácil y eficaz encontrar más oportunidades laborales en un programa específicamente diseñador para eso

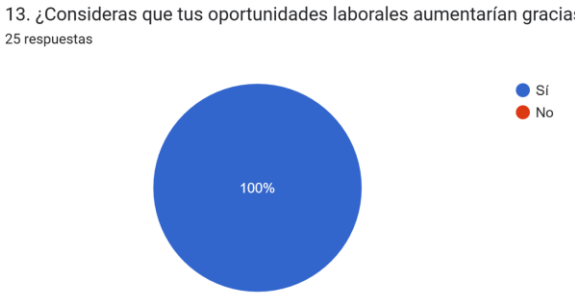
Anexo L: Resultado de encuesta: pregunta 12

12. ¿Preferirías tener una sección para “Llamadas de Crew” o para interacción entre creadores (comentarios/seguimiento)?

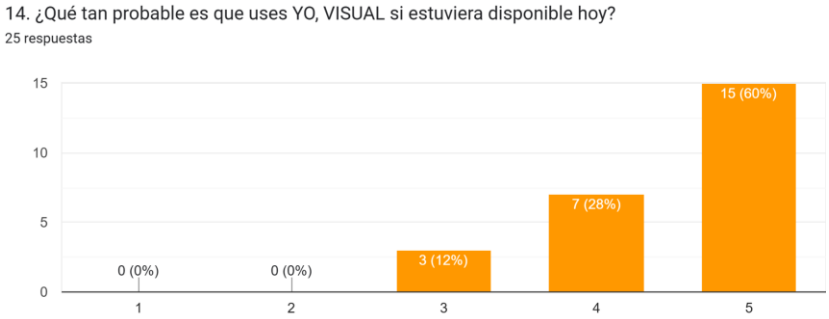
25 respuestas



Anexo M: Resultado de encuesta: pregunta 13



Anexo N: Resultado de encuesta: pregunta 14



Anexo Ñ: Resultado de encuesta: pregunta 15

15. ¿Qué le agregarías o mejorarías?

25 respuestas

- simuladores de entrevistas de trabajo
- Está todo bien, me gusta todo
- Me gustaa
- Me parece muy completo se ve bien así!
- Lo encuenteo muy bueno, quizas agregar una seccion para dar comentarios o calificar tamtoa en los proyectos como peliculas extranjeras para apoyarnos mutuamente 🫶🏻
- Que sea mas accesible para ver los trabajos
- Por el momento nada
- Me gustó la página no le cambiara nada
- una cajita de comentarios para opinar y reforzar ideas

me gustó mucho la iniciativa, siento que favorecen a la inserción laboral principalmente a los audiovisuales emergentes
La plataforma es completa
Nada
Le agregaría un apartado para productoras emergentes y que buscan talentos o que ocupen cargos en sus siguientes proyectos
Me parece una iniciativa super buena que ayudaría a entrar en el mundo laboral audiovisual con más facilidad
Todo está perfecto
Quizás el color negro, no va muy alineado a prototipos, ya que grandes referencias siempre usas el blanco y van de la mano con colores más llamativos, como el azul, morado, anaranjado y así

Que sea más atractivo
En la parte de "por institución" agregar una sección de "autodidacta" o similar junto a los nombres de instituciones, ya que hay grandes talentos que no estudiaron necesariamente en una universidad o instituto.
Lo haría más visual
Creo que haría el diseño menos cargado pero de ahi todo perfecto!!!
Yo creo que las secciones ya existentes son perfectas
Un canal de chat donde las mismas personas puedan contactar sin tener que buscar otras redes sociales
No se me ocurre nada, está bien

Anexo O: Tabla de presupuestos

Se realizó el formato establecido para el presupuesto en el cual se consideró gastos generales, administrativos y de venta; así como ingresos en base al modelo de negocio planteado.

	COSTOS DE SERVICIO												
	MANO DE OBRA	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
	Desarrolladores	3000	0	0	0	0	500	0	0	0	0	0	500
	Especialista Audiovisual	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Marketing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total de mano de obra	**3000**	**0**	**0**	**0**	**0**	**500**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**500**
CÁLCULO 1	**GASTOS GENERALES**	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
	Host y servidor	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
	Publicidad en redes				200	200	200	200	200	200	200	200	200
	Campaña de lanzamiento	0	0	0	1200		0	0	0	0	0	0	0
	Total de gastos generales	**180**	**180**	**180**	**1580**	**380**	**380**	**380**	**380**	**380**	**380**	**380**	**380**
	TOTAL COSTOS SERVICIOS	3180	180	180	1580	380	880	380	380	380	380	380	880
	Gastos Administrativos	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
	Área Legal	1000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Creación de logo + branding	1400	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Registro INDECOPI	535	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total de Gastos Administrativos	**2935**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
CÁLCULO 2	**Gastos de Venta**	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
	Mailchimp (correo comercial)	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Activaciones (difusión)				100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Total de Gastos de Venta	**50**	**50**	**50**	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**	**150**
	TOTAL DE GASTOS	2985	50	50	150	150	150	150	150	150	150	150	150

	VENTAS	**Mes 1**	**Mes 2**	**Mes 3**	**Mes 4**	**Mes 5**	**Mes 6**	**Mes 7**	**Mes 8**	**Mes 9**	**Mes 10**	**Mes 11**	**Mes 12**
CÁLCULO 3	Suscripciones	0,00	0,00	0,00	60,00	80,00	100,00	120,00	150,00	150,00	180,00	200,00	250,00
	Publicidad marcas/audiovisual	0,00	0,00	0,00	100,00	150,00	150,00	200,00	200,00	250,00	250,00	300,00	350,00
	Alianza institucional	0,00	0,00	0,00	1.500,00	0,00	0,00	1.500,00	0,00	1.500,00	0,00	1.500,00	1.500,00
	Talleres y mentorías	0,00	0,00	0,00	200,00	300,00	300,00	300,00	400,00	400,00	500,00	500,00	500,00
	Ingreso Total sin IGV	**0,0**	**0,0**	**0,0**	**1.860,00**	**530,00**	**550,00**	**2.120,00**	**750,00**	**2.300,00**	**930,00**	**2.500,00**	**2.600,00**

		RESULTADOS											
		Mes 1	**Mes 2**	**Mes 3**	**Mes 4**	**Mes 5**	**Mes 6**	**Mes 7**	**Mes 8**	**Mes 9**	**Mes 10**	**Mes 11**	**Mes 12**
CÁLCULO 4	Valor de Ventas sin IGV	0,00	0,00	0,00	1.860,00	530,00	550,00	2.120,00	750,00	2.300,00	930,00	2.500,00	2.600,00
	Total de Costos	3.180,00	180,00	180,00	1.580,00	380,00	880,00	380,00	380,00	380,00	380,00	380,00	880,00
	Total de Gastos	2985	50	50	150	150	150	150	150	150	150	150	150
	Utilidad	**-S/6.165,00**	**-S/ 230,00**	**-S/ 230,00**	**S/ 130,00**	**S/ - **	**-S/ 480,00**	**S/1.590,00**	**S/ 220,00**	**S/1.770,00**	**S/ 400,00**	**S/1.970,00**	**S/1.570,00**
	Margen	**0%**	**0%**	**0%**	**7%**	**0%**	**-87%**	**75%**	**29%**	**77%**	**43%**	**79%**	**60%**

Nota. Elaboración propia