ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Diseño del sitio web “Origen”: museo de arte peruano

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

PRESENTADA POR
Angela Melanie Loayza Allpacca
DNI: 74839577, Perú

Yennifer Lizet Yaranga Aguilar
DNI: 75242825, Perú

ASESOR
Moisés David Zabalbeascoa Marroquín
DNI: 43685292, Perú
ORCID: https://orcid.org/0009-0001-6908-7277

JURADO
Hayashi Rafael Mateo Nuñez
Hector Santiago Guzmán Salinas
Jesús Manuel Chincha Llecllish

Lima, enero 2026

turnitin Página 1 de 88 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:549821667

29195-16954-LOAYZA-YARANGA.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549821667

Fecha de entrega
27 ene 2026, 7:05 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
27 ene 2026, 10:37 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
29195-16954-LOAYZA-YARANGA.docx

Tamaño del archivo
6.3 MB

81 páginas

10.076 palabras

60.986 caracteres

turnitin Página 1 de 88 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:549821667

13% 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
11%	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.

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado especialmente a mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y paciencia a lo largo de todo este camino académico. Gracias por estar presentes en cada momento, por el aliento constante y por creer en mí incluso en los instantes más difíciles. Su confianza, esfuerzo y acompañamiento han sido fundamentales para seguir adelante y alcanzar este objetivo. Todo lo logrado es también reflejo del amor y respaldo que siempre me han brindado.

Este proyecto está dedicado a todas las personas que hicieron posible que llegara hasta aquí. A mis profesores, por creer en mí y acompañarme en mi formación; a mis amigos, por darme fuerza y apoyo en los momentos más difíciles; y a mi familia, por su amor incondicional y respaldo constante. De manera muy especial, dedico este logro a mi papá, quien, aunque ya no está físicamente conmigo, sigue siendo mi mayor inspiración y un pilar fundamental en mi vida; todo esto es por él y para él. Finalmente, dedico este trabajo a mi mascota Atena, por acompañarme en las noches largas y en los momentos más duros, brindándome compañía y calma para seguir adelante.

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a mis padres por su apoyo incondicional durante toda mi carrera en Dirección y Diseño Gráfico, siendo mi mayor inspiración en cada etapa de este proyecto sobre Diseño del sitio web “Origen”: museo de arte peruano. A mi asesor Moisés David Zabalbeascoa Marroquín por su guía experta y paciencia; a mi dupla Angela Loayza y Yennifer Yaranga por el trabajo en equipo; y a las comunidades culturales peruanas que inspiraron este proyecto. Su fe y colaboración hicieron posible este logro académico.

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDOS 6

I. INFORMACIÓN GENERAL 9

1.1.Título del proyecto de innovación 9

1.2.Resumen del Proyecto de Innovación 9

1.3.Contextualización del Proyecto de Innovación 11

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN 12

2.1.Planteamiento del Problema 12

2.2.Población Beneficiaria 15

2.3.Objetivos del Proyecto 18

2.4.Marco Referencial 19

2.5.Proceso creativo y experimentos 22

2.5.1.Información sobre el usuario(s) 22

2.5.2.Información sobre el mercado 25

2.5.3.Concepto y Propuesta de Valor 27

2.5.4.Diseño de Producto/servicio 32

2.5.5.Modelo de Negocio 33

2.5.6.Resultados esperados 36

2.5.7.Prototipos desarrollados 36

2.5.8.Experimentos 49

2.5.9.Resumen del Proyecto de Innovación 53

III. ESTIMACIÓN DE COSTOS 54

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 55

V. REFERENCIAS 56

VI. ANEXOS 59

TABLA DE CONTENIDOS

Figura 1 Árbol de Problemas 11

Figura 2 Mapa de actores 14

Figura 3 Arquetipo de usuario 20

Figura 4 Mapa de empatía 21

Figura 5 Análisis Foda 24

Figura 6 Ruta para conceptualizar 26

Figura 7 Propuesta de Valor 28

Figura 8 Business Model Canva 32

Figura 9 Prototipo en Baja definición 1 35

Figura 10 Prototipo en Baja definición 2 36

Figura 11 Prototipo en Baja definición 3 37

Figura 12 Prototipo en Baja definición 4 38

Figura 13 Prototipo en Baja definición 5 39

Figura 14 Prototipo en Alta definición 1 40

Figura 15 Prototipo de Alta definición 2 41

Figura 16 Prototipo de Alta definición 3 42

Figura 17 Prototipo en Alta definición 4 43

Figura 18 Prototipo en Alta definición 5 44

Figura 19 Checklist 45

Figura 20 Tabla de Costos 51

I. INFORMACIÓN GENERAL

I.1. Título del proyecto de innovación

Diseño del sitio web “Origen”: museo de arte peruano.

I.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación diseño del sitio web Origen: museo de arte peruano**,** se plantea dentro del área estratégica de desarrollo enfocada en fortalecer la competitividad y diversificar la industria, específicamente en el ámbito de las actividades artísticas y culturales como parte de la economía creativa de entretenimiento y recreativas y busca resolver la desconexión entre el arte y los peruanos, la baja valorización del patrimonio cultural inmaterial y la escasa innovación en el turismo experiencial peruano, teniendo como población beneficiaria jóvenes y adultos viajeros nacionales e internacionales (20-30 años) con interés en experiencias culturales auténticas y comunidades locales que buscan visibilizar su patrimonio y generar desarrollo sostenible.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en una plataforma web cultural interactiva que conecta arte, tecnología e identidad, permitiendo a los usuarios explorar procesos creativos, obras digitales y experiencias participativas; se trata de una plataforma digital que integra recorridos 360°, galerías 3D, talleres virtuales y tótems interactivos. Su diseño promueve la participación activa, impulsa la visibilización de artistas jóvenes y contribuye a un impacto social positivo mediante el acceso inclusivo a experiencias culturales, además de proyectar sostenibilidad económica a partir de funciones premium y un modelo escalable.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de alta fidelidad del sitio web, incluyendo su estructura navegable, galerías interactivas y vistas prototipadas del tótem digital para evaluar la claridad de la propuesta, la facilidad de uso, la comprensión de las funciones gratuitas y premium, y el interés real en las experiencias culturales ofrecidas. Las pruebas se realizaron mediante encuestas a usuarios, análisis de navegación y entrevistas con un diseñador gráfico y una artista. Los resultados mostraron una comprensión adecuada del contenido, alta navegabilidad, motivación para explorar varias secciones y un interés significativo en talleres y contenidos 3D. Entre los hallazgos destacan la necesidad de ajustar el lenguaje visual y hacer más cercano el diseño del tótem.

Se concluye que la solución propuesta es viable, clara para el usuario y tiene potencial para convertirse en un espacio cultural digital relevante, capaz de fomentar conexión emocional y participación creativa, y se recomienda continuar iterando el diseño visual, reforzar contenidos contextualizados, optimizar la interacción del tótem y

planificar el escalamiento progresivo de funciones premium y alianzas culturales para asegurar sostenibilidad y crecimiento.

I.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

Diseño del sitio web “Origen”: museo de arte peruano, desarrollado en Lima Metropolitana, principal eje de las migraciones internas del país y punto de encuentro de comunidades indígenas, originarias y migrantes procedentes de diversas regiones del Perú. Este encuentro ha generado una rica y diversa diversidad cultural, donde conviven tradiciones ancestrales con expresiones culturales contemporáneas. Asimismo, la ciudad alberga una población significativa que se identifica como indígena u originaria, reforzando su carácter multicultural y su valor como espacio de intercambio cultural y social. (Ministerio de Cultura, 2019).

En el Perú, la riqueza cultural se expresa en una amplia variedad de artesanías que abarcan textiles, cerámicas y otras manifestaciones artísticas, donde cada pieza refleja historias, tradiciones y técnicas transmitidas de generación en generación, consolidando al país como un territorio de gran diversidad cultural y creatividad artesanal (Euroinnova, 2025). Sin embargo, estas expresiones culturales enfrentan diversos desafíos, entre ellos la falta de interés de los jóvenes, la fuerte competencia con los contenidos digitales de consumo masivo y la dificultad para ofrecer espacios de interacción cultural que resulten auténticos y significativos para las nuevas generaciones (Barreto, 2015).

El proyecto responde a esta problemática mediante una plataforma híbrida que articula lo físico y lo digital para visibilizar la riqueza cultural peruana y, al mismo

tiempo, fomentar la participación activa de los jóvenes, la co–creación y la innovación visual. El diseño del sitio web ORIGEN: Museo de Arte Peruano integra el uso de tecnologías emergentes como recorridos 360°, visualización 3D de piezas de cerámica, talleres digitales con especialistas y contenidos audiovisuales interactivos, priorizando una experiencia de usuario que fortalece la conexión emocional con la cultura a través del arte. Asimismo, la incorporación de tótems interactivos dentro del recorrido virtual amplía la inmersión, permitiendo explorar obras desde distintas perspectivas y acceder a información contextual de manera dinámica. Estas herramientas se complementan con túneles sensoriales y recursos digitales que invitan a descubrir, reinterpretar y revalorizar las raíces culturales desde una mirada contemporánea, al tiempo que se promueve la circulación, compra y venta de piezas artísticas, consolidando a ORIGEN como una propuesta innovadora dentro del ecosistema cultural digital.

En términos de impacto, Origen busca fortalecer la identidad cultural local y promover la formación de una comunidad joven crítica, creativa y comprometida con la preservación y renovación de la cultura. La propuesta responde a las necesidades identificadas en estudios sobre los consumos culturales juveniles, que destacan la importancia de formatos experienciales, colaborativos y adaptados a los lenguajes digitales actuales (García, 2009; Rodríguez, 2021).

Asimismo, el proyecto aborda tanto los recursos culturales físicos como los simbólicos presentes en Lima, promoviendo su difusión e integración en entornos digitales que amplían la accesibilidad cultural y fortalecen la inclusión social, en línea

con el potencial de la era digital para preservar la diversidad y la continuidad del sector cultural (Cualia, 2020).

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

II.1. Planteamiento del Problema

La desconexión cultural y la baja valorización del patrimonio vivo generan importantes repercusiones sociales, económicas y culturales en diversas comunidades del país.

La problemática se origina en la limitada inclusión de las comunidades en la gestión cultural, lo que reduce su capacidad para preservar tradiciones y controlar sus territorios, afectando la continuidad del patrimonio inmaterial y su vínculo con los ecosistemas. Estudios recientes evidencian que la gestión comunitaria es esencial para la supervivencia del patrimonio cultural vivo (Alberca, 2024). Asimismo, la débil difusión de las tradiciones culturales, especialmente en contextos urbanos y entre jóvenes, genera una desconexión cultural que amenaza la preservación del patrimonio tangible e intangible, como lo demuestran investigaciones realizadas en el sur del Perú (Alca & Pezo, 2024). A ello se suma la carencia de plataformas digitales accesibles, lo que limita la visibilidad y valoración del patrimonio, obstaculizando la educación cultural y el turismo sostenible (De la Cruz & Cuba, 2023). Del mismo modo, la falta de innovación en experiencias culturales disminuye el interés de los públicos jóvenes y la inversión en el sector, debilitando la identidad y cohesión social (Alberca, 2024). Finalmente, el limitado acceso a tecnologías inmersivas, como la realidad virtual, reduce las

oportunidades de generar una conexión más profunda con la cultura y de promover la sensibilización hacia la sostenibilidad, a pesar de que su integración ha demostrado fortalecer la valoración cultural y ambiental (Morales, 2024).

Estas causas generan consecuencias significativas en las comunidades y en su entorno sociocultural. En primer lugar, se evidencia una pérdida progresiva de la identidad cultural, manifestada en la disminución del sentido de pertenencia y en el abandono de costumbres ancestrales, lo que afecta tanto los derechos culturales como la cohesión social (Montegudo, 2019; Cajo & Gonzales, 2023). Asimismo, la escasa valorización del patrimonio limita las oportunidades económicas locales, afectando la reactivación de comunidades vinculadas al turismo cultural y a la producción de artesanías tradicionales (Pérez, 2021; Ministerio de Cultura, 2024). A ello se suma el desinterés de las nuevas generaciones por la cultura tradicional, impulsado por la globalización y la modernización, que interrumpe la transmisión del patrimonio inmaterial (Orozco, 2018; Silvera, 2023). Del mismo modo, la falta de políticas eficaces contribuye al deterioro del patrimonio inmaterial, afectando prácticas, saberes y tradiciones ancestrales (UNESCO, 2025). Finalmente, la disminución del turismo sostenible reduce el financiamiento y la promoción del patrimonio cultural, limitando el desarrollo de experiencias responsables y respetuosas con el entorno y las comunidades (Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, 2024).

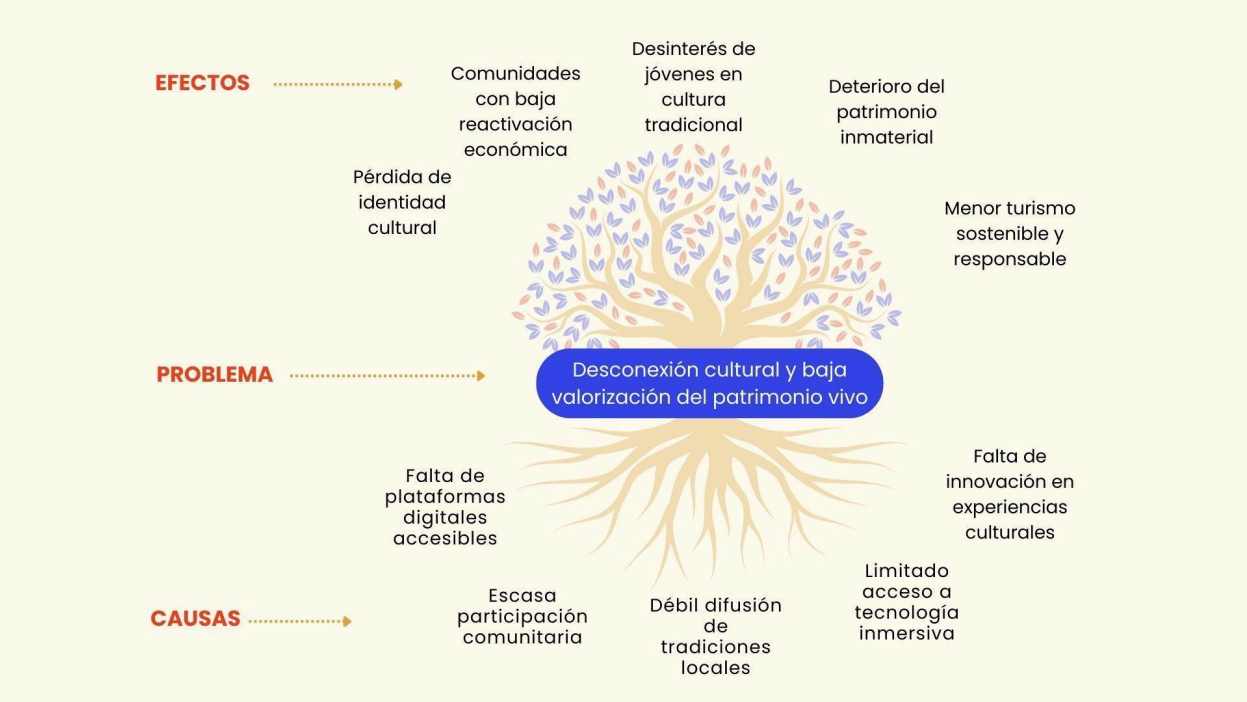
El proyecto **Diseño del sitio web ORIGEN: Museo de Arte Peruano** se articula con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 4, 11 y 12**, al integrar educación, cultura y sostenibilidad dentro de una plataforma digital innovadora. A través de

experiencias inmersivas, recorridos virtuales, talleres con especialistas y contenidos interactivos, ORIGEN promueve una **educación cultural y artística inclusiva** (ODS 4: *Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*), fortaleciendo procesos de aprendizaje complementario y dinámicas de co–creación dirigidas principalmente a jóvenes adultos. Esta propuesta se vincula con la **meta 4.7**, al contribuir a que los usuarios adquieran conocimientos teóricos y prácticos orientados al desarrollo sostenible mediante la valoración de la diversidad cultural y el rol de la cultura en dicho proceso.

Desde una perspectiva urbana y social, el proyecto funciona como un **espacio cultural vivo** que incentiva la participación ciudadana, la construcción de identidad y la apropiación del patrimonio cultural a través de experiencias digitales colaborativas (ODS 11: *Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles*), contribuyendo directamente a la **meta 11.4**, enfocada en la protección y salvaguarda del patrimonio cultural y natural. Asimismo, ORIGEN impulsa **prácticas de consumo cultural responsable** (ODS 12: *Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles*), promoviendo el respeto por los saberes ancestrales y el uso consciente de recursos digitales, en coherencia con la **meta 12.a**, orientada al fortalecimiento de capacidades científicas y tecnológicas para un desarrollo sostenible. En conjunto, el proyecto busca formar públicos críticos, participativos y comprometidos con la sostenibilidad, posicionando la cultura y la educación como ejes fundamentales para una sociedad más consciente y conectada.

Figura 1

Árbol de Problemas



Nota: Elaboración propia.

II.2. Población Beneficiaria

Diseño del sitio web "Origen": museo de arte peruano que reúne a diversos actores tanto directos como indirectos para impulsar la participación, el aprendizaje y la conexión entre arte, comunidad y cultura. A través de la colaboración entre artistas, jóvenes, comunidades y aliados institucionales, busca fortalecer la identidad cultural y promover espacios de encuentro y creación colectiva.

Para que esta estructura funcione, intervienen diversos actores claves:

Los actores directos conforman el núcleo operativo del proyecto, encargados de dar vida a las experiencias culturales. Los artistas aportan la autenticidad y riqueza del contenido, expresando tradiciones y saberes que representan la identidad viva del Perú. Los talleristas, por su parte, fomentan el aprendizaje activo mediante dinámicas participativas que permiten a los visitantes involucrarse directamente con las prácticas culturales. El equipo creativo actúa como un puente entre la cultura y la tecnología, buscando formas accesibles y atractivas de presentar el contenido a través de experiencias inmersivas. Su trabajo busca generar una conexión emocional real con el público. Finalmente, los visitantes cumplen un papel fundamental al explorar, valorar y compartir lo que descubren, convirtiéndose en parte activa del proceso de preservación cultural.

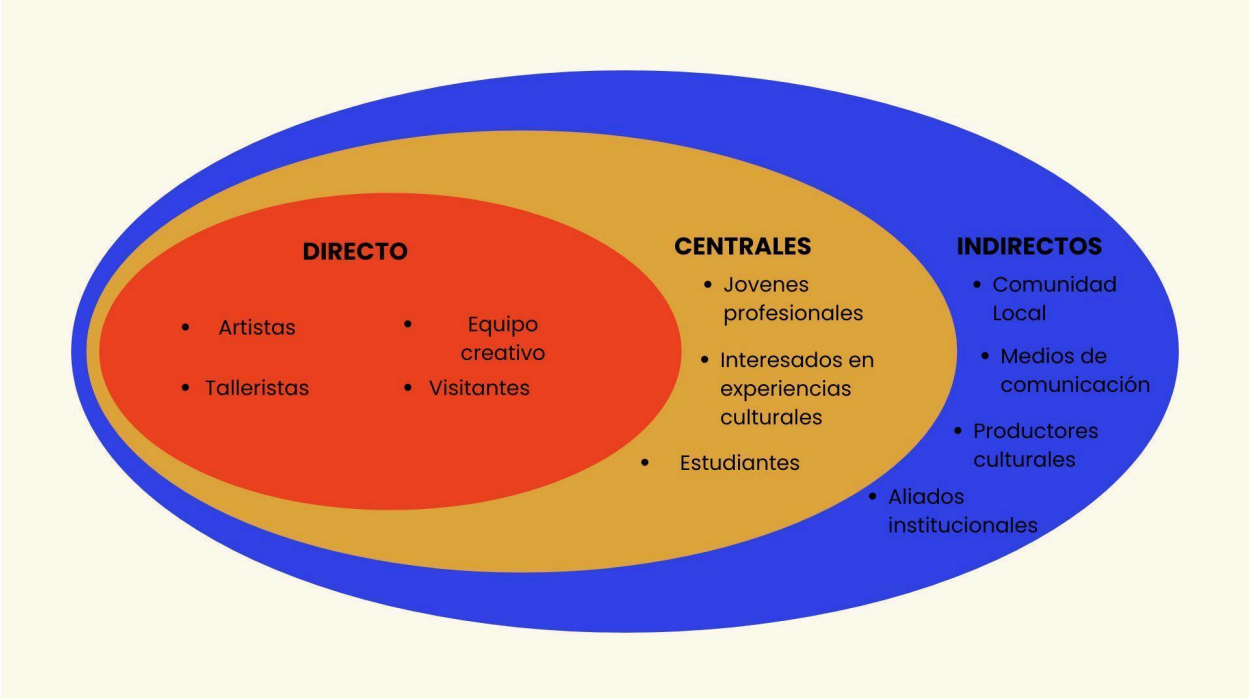
Los actores centrales representan la base social que impulsa y sostiene el proyecto. Los jóvenes profesionales cumplen un papel clave al integrar la cultura en su formación personal y laboral, y al promover nuevas formas de participación ciudadana. Los estudiantes aportan una mirada curiosa y abierta al cambio, contribuyendo a mantener vivas las tradiciones mientras exploran herramientas contemporáneas para reinterpretarlas. Por su parte, las personas interesadas en experiencias culturales conforman una comunidad diversa que busca aprender, compartir y conectar con el patrimonio desde la innovación y el respeto, fortaleciendo así el desarrollo cultural colectivo.

Los actores indirectos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo y proyección del proyecto cultural, aportando respaldo, legitimidad y sostenibilidad a largo plazo. La comunidad local constituye la base viva del patrimonio, compartiendo sus

saberes y tradiciones, lo que permite que las iniciativas culturales mantengan autenticidad y fortalezcan la identidad colectiva. Por otro lado, los medios de comunicación actúan como amplificadores del mensaje cultural, difundiendo las actividades y motivando la participación de un público más amplio. Por su parte, los productores locales ofrecen soporte técnico y logístico, asegurando que cada experiencia mantenga altos estándares de calidad y profesionalismo. Finalmente, los aliados institucionales, tanto públicos como privados, proporcionan el marco estratégico, financiero y normativo necesario para garantizar la viabilidad del proyecto y su articulación con políticas culturales de alcance nacional e internacional.

Figura 2

Mapa de actores



Nota: Elaboración propia.

II.3. Objetivos del Proyecto

Objetivo general

Diseñar la propuesta visual, estructural e interactiva de la página web del proyecto ORIGEN, integrando un sistema visual coherente, una navegación accesible y contenido multimedial inmersivo, basados en procesos de investigación y validación con usuarios, para construir una plataforma digital dinámica que refleje la narrativa visual y sensorial del museo en el plazo establecido.

Objetivos específicos

- Crear la paleta cromática, tipografías, iconografía, wareframes y mockups de sus secciones principales, entregando cinco diseños que aseguren coherencia con la narrativa visual y sensorial del proyecto en un plazo máximo de 10 semanas.

- Construir una estructura clara, accesible e intuitiva para la página web, mediante prototipados interactivos y pruebas iterativas de experiencia de usuario (UX), garantizando una navegación fluida y acorde con la identidad multitemporal del museo.

- Elaborar una guía de estilo y un manual de diseño para el equipo desarrollador que recoja todos los elementos visuales, estructura de navegación, comportamientos esperados e interacciones clave,

entregándola junto con los prototipos finales dentro del plazo total de 10 semanas.

II.4. Marco Referencial

Las referencias internacionales analizadas permiten comprender cómo los museos y plataformas culturales del mundo han incorporado la tecnología digital y las experiencias inmersivas para fortalecer la participación del público y ampliar el acceso al patrimonio. Estas iniciativas evidencian la convergencia entre cultura, innovación y conectividad global, sirviendo como referentes estratégicos para el desarrollo del proyecto ORIGEN.

El British Museum se posiciona como una de las instituciones más influyentes en la transformación digital de los espacios culturales. Su propuesta combina colecciones históricas con arte contemporáneo a través de tecnologías de realidad aumentada y experiencias inmersivas que promueven la participación activa del visitante. Esta integración tecnológica permite al público interactuar con piezas del patrimonio mundial mediante recorridos virtuales y actividades educativas, consolidando una plataforma digital de alcance global que redefine la experiencia museográfica tradicional (British Museum, 2025).

La Smithsonian Institution se destaca por su enfoque interactivo y colaborativo en la gestión cultural digital. A través de recorridos tridimensionales, espacios virtuales y contenido multimedia, el museo fomenta la participación juvenil y la cocreación de conocimiento. Este modelo híbrido de aprendizaje y exploración cultural ha posicionado

a la institución como un referente internacional en innovación museográfica, consolidando su papel como pionera en la implementación de tecnologías inmersivas al servicio de la educación y la preservación cultural (Smithsonian Institution, 2025).

CulturaAR representa una propuesta innovadora en el campo de las aplicaciones móviles de realidad aumentada aplicadas al turismo y la educación cultural. La plataforma ofrece rutas y puntos turísticos interactivos que permiten explorar el patrimonio de forma accesible, dinámica y participativa. Su impacto ha sido reconocido internacionalmente por promover la democratización de la cultura digital y por su contribución a la valorización del patrimonio mediante experiencias inmersivas adaptadas a distintos públicos (Expósito & Mora, 2023).

En el contexto peruano, las referencias nacionales destacan los esfuerzos por integrar lo digital en la gestión y difusión cultural, con especial énfasis en la preservación del patrimonio, la educación y la participación ciudadana. Estos proyectos demuestran cómo la tecnología puede actuar como un medio para revalorizar las identidades locales y promover una cultura más accesible, interactiva y sostenible.

El Museo Virtual de Caral, iniciativa del Ministerio de Cultura del Perú, constituye una plataforma educativa y patrimonial orientada a la difusión del legado precolombino de la civilización Caral. A través de recorridos virtuales, recursos multimedia y experiencias interactivas, el museo busca acercar el conocimiento arqueológico al público nacional e internacional, fomentando la valoración del patrimonio cultural peruano y garantizando un acceso inclusivo y sostenido a la cultura mediante medios digitales (Ministerio de Cultura, 2023).

El Museo de Arte de Lima (MALI) ha implementado un modelo de gestión cultural que combina lo físico y lo digital para potenciar la experiencia museográfica. Sus exposiciones multisensoriales integran arte contemporáneo e identidad peruana, utilizando plataformas digitales que amplifican la difusión y la participación del público. Estas estrategias fortalecen el posicionamiento del MALI como un espacio de innovación cultural que promueve la conexión entre tradición y modernidad dentro del contexto artístico peruano (MALI, 2024).

La plataforma de recorridos virtuales en 3D del Ministerio de Cultura del Perú, conocida como **"Museos en Línea"**, es una iniciativa digital que reúne visitas interactivas a museos y complejos arqueológicos del país. A través de imágenes 360°, el usuario puede desplazarse libremente por las salas, observar en detalle piezas arqueológicas y artísticas mediante funciones de zoom y acceder a fichas informativas, videos y materiales educativos orientados a estudiantes y docentes. Este proyecto permite que personas de distintas regiones y del extranjero exploren el patrimonio peruano sin necesidad de estar físicamente en el sitio, utilizando tecnologías inmersivas como recurso complementario a la visita presencial. Con ello, se consolida como una estrategia estatal de difusión y acceso cultural, pensada para ampliar el alcance del patrimonio y fortalecer los procesos de aprendizaje a distancia. (Ministerio de Cultura del Perú)

II.5. Proceso creativo y experimentos

II.5.1. **Información sobre el usuario(s)**

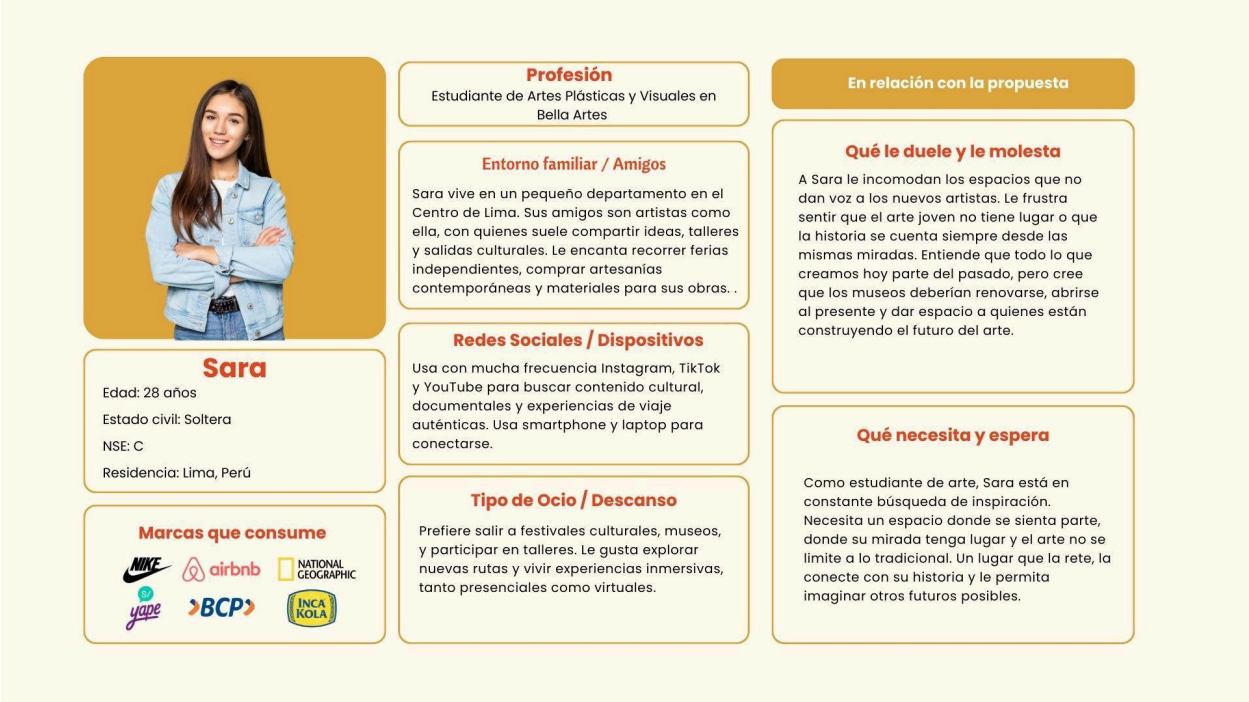
Los jóvenes entre 20 y 30 años del Perú viven en una situación compleja, si bien las innovaciones tecnológicas y los contenidos digitales rodean a esta población, no sienten una conexión con su identidad histórica y cultural. Estudios sobre identidad cultural juvenil indican que, en contestos urbanos con alto uso de internet y redes sociales, muchos jóvenes tienen dificultad para equilibrar los global con lo tradicional, lo que dificulta la creación de un vínculo profundo con su patrimonio (Morales, 2025; Melgar, 2022).

Por ello, los jóvenes buscan reconectar con sus raíces culturales a través de experiencias emocionales, inmersivas y significativas que se expresen de una manera coherente con sus formas actuales de sentir y relacionarse con lo cultural (Alvarado, 2018). La interacción entre el público y las propuestas culturales, tanto en espacios digitales como presenciales, debe apoyarse en estos principios para que los jóvenes se sientan parte del proyecto y participen activamente en la construcción de una identidad común.

Esta necesidad se refleja en los estudios sobre consumo cultural y prácticas juveniles en el Perú, los cuales sostienen que la incorporación de tecnologías interactivas y narrativas dinámicas puede ser un camino efectivo para crear experiencias significativas y transformadoras, dejando atrás la participación limitada o poco activa frente a lo cultural (Melgar, 2022; Alvarado, 2018).

Figura 3

Arquetipo de usuario



Nota: Elaboración propia.

El fragmento de "¿Qué piensa y siente?" del público objetivo del proyecto muestra claro interés por propuestas innovadoras, pero también evidencia frustración frente a experiencias culturales que perciben como poco auténticas, además de un deseo constante de tener un rol creativo más activo. Investigaciones como la de García (2009), realizadas con jóvenes de Comas, señalan que predomina una visión de cambio cultural y una búsqueda de reconocimiento, acompañadas por inquietudes relacionadas con la autenticidad y el sentido de pertenencia colectiva. así mismo, la generación posmilenial construye su identidad nacional a través del encuentro entre lo culturalmente nuevo y lo

ancestral, buscando espacios donde su voz y su creatividad sean tomadas en cuenta y valoradas (Rodríguez, 2021).

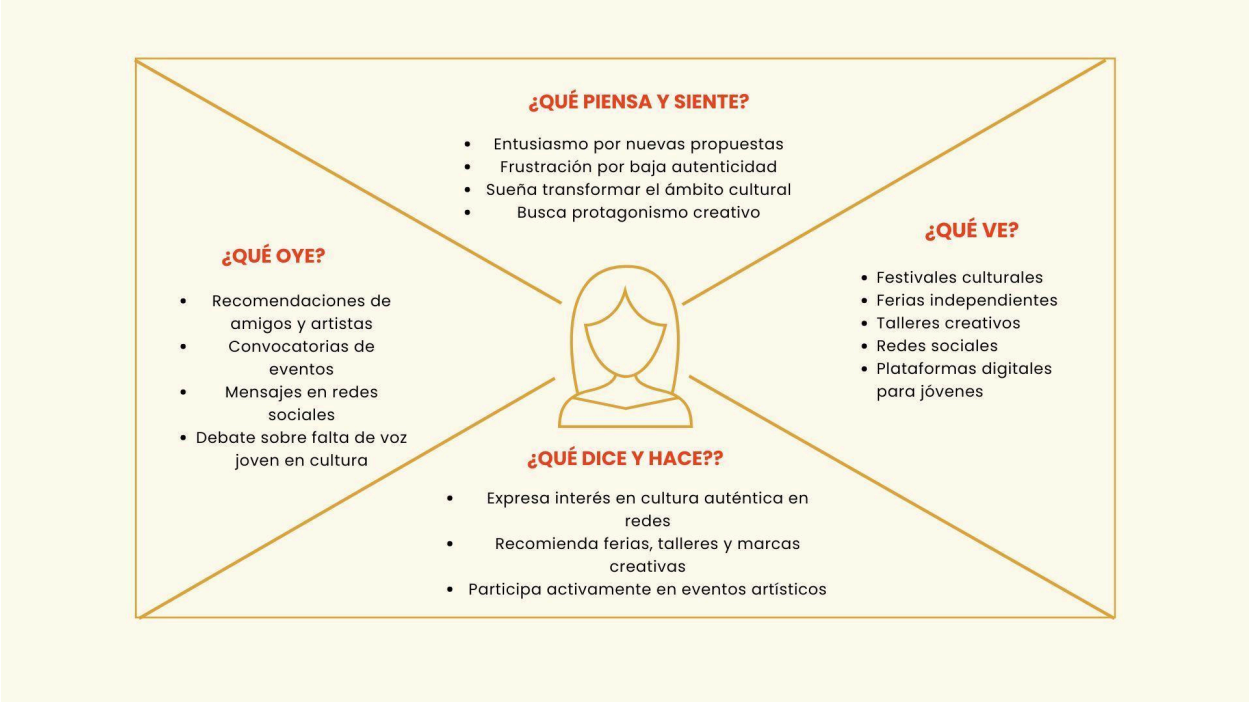
Dentro del punto "¿Qué oye?", Barreto (2015) argumenta que las recomendaciones de amigos y artistas, la circulación de convocatorias y mensajes en redes sociales, y especialmente los relatos orales familiares, influyen de manera decisiva en cómo los jóvenes se acercan a la cultura y forman su identidad. Además, el debate sobre la limitada presencia de voces juveniles en el campo cultural también se mueve y se visibiliza en las redes sociales, generando expectativas de participación, colaboración y una mayor incidencia en los procesos de cambio.

En cuanto a "¿Qué ve?", Euroinnova (2025) menciona que los jóvenes universitarios peruanos viven rodeados de festivales, ferias, talleres creativos y redes sociales, lo que amplía su forma de ver y entender la cultura, y favorece la diversidad, la participación y la autogestión. De forma similar, Ortiz (2014) señala que el consumo de moda y el uso de plataformas digitales hacen que la cultura juvenil se nutra de referentes actuales y espacios digitales especializados.

Finalmente, en "¿Qué dice y hace?", los jóvenes no solo consumen cultura, sino que también la comparten, la reinterpretan y buscan espacios donde puedan involucrarse como co- creadores y participantes activos del proceso creativo cultural. Valoran las propuestas culturales auténticas, asisten a eventos y talleres, y suelen apoyar marcas o iniciativas independientes que conectan con sus intereses y valores (García, 2009; Rodríguez, 2021; Cualia, 2020).

Figura 4

Mapa de empatía



Nota: Elaboración propia.

II.5.2. **Información sobre el mercado**

El análisis FODA del proyecto resalta que sus fortalezas se enfocan en la innovación y gestión cultural desde el diseño. Entre ellas destaca el contar con un concepto original que mezcla historia, arte contemporáneo y tecnología, permitiendo que el visitante asuma un rol activo dentro de la experiencia. ORIGEN también sobresale por su enfoque inclusivo y accesible, además de su capacidad para conectarse con distintas comunidades y generar alianzas con artistas, instituciones y colectivos. La propuesta se

percibe como moderna y diferente frente a los museos tradicionales, lo que le da una ventaja dentro del sector cultural.

ORIGEN visualiza diferentes oportunidades y aprovecha el creciente interés de los jóvenes por experiencias culturales inmersivas y la falta de espacios que mezclen lo interactivo y lo multitemporal. También cuenta con la posibilidad de usar tecnologías emergentes como la realidad aumentada, los recorridos 360 o las apps móviles, además de crear lazos con ONG'S, universidades y sectores creativos, lo que puede aumentar su alcance e impacto social.

Las debilidades están ligadas a que el concepto multitemporal puede ser difícil de comunicar sin una estrategia visual clara, además de la necesidad de una inversión constante en tecnología y mantenimiento. A esto se suma la falta de referentes locales con modelos parecidos y la importancia de educar al público para que entienda y se conecte con la propuesta. También, contar con un presupuesto limitado para el lanzamiento podría reducir su visibilidad al inicio.

Por último, las amenazas se relacionan a la presencia de museos consolidados como el MALI, MAC o MATE, que ya cuentan con públicos fidelizados y una oferta cultural amplia. También intervienen factores como la saturación del entorno digital y la posibilidad de que disminuya el interés por las experiencias presenciales. A ello se suma el riesgo de que ORIGEN sea percibido como un proyecto demasiado especializado o poco convencional, por lo que se vuelve esencial desarrollar una estrategia de comunicación clara, cercana y diferenciada que permita conectar con diversos públicos y ampliar su alcance.

Figura 5

Análisis Foda



Nota: Elaboración propia.

II.5.3. **Concepto y Propuesta de Valor**

La ruta para conceptualizar utilizada para desarrollar el sitio web "los hilos que unen" de ORIGEN, clasifica al proyecto como un sitio web experiencial y sensorial para un museo multitemporal enfocado en jóvenes, un espacio donde puedan convivir con su pasado, presente y futuro. Esto ayuda a ubicar la propuesta dentro del panorama actual de museos y cultural digital.

En la etapa de descripción, se presentan las herramientas digitales que dan forma y profundidad a la experiencia del sitio, como las galerías 3D interactivas, los recorridos

360°, los talleres con especialistas y los tótems con inteligencia artificial. Estas herramientas buscan crear una comunidad activa, en el que los usuarios puedan descubrir, participar e intercambiar experiencias culturales de manera colaborativa.

El tercer paso resalta el diferencial del proyecto, el sitio web sitúa al usuario en el centro de la experiencia, invitándolo a ser protagonista y co-creador dentro de una plataforma digital multisensorial que integra arte, tecnología e identidad cultural. Esta perspectiva permite que la propuesta se distancie de los formatos culturales tradicionales, ofreciendo una experiencia innovadora, participativa y construida a partir de recorridos 360°, piezas 3D y dinámicas interactivas que fortalecen el vínculo del usuario con el entorno cultural.

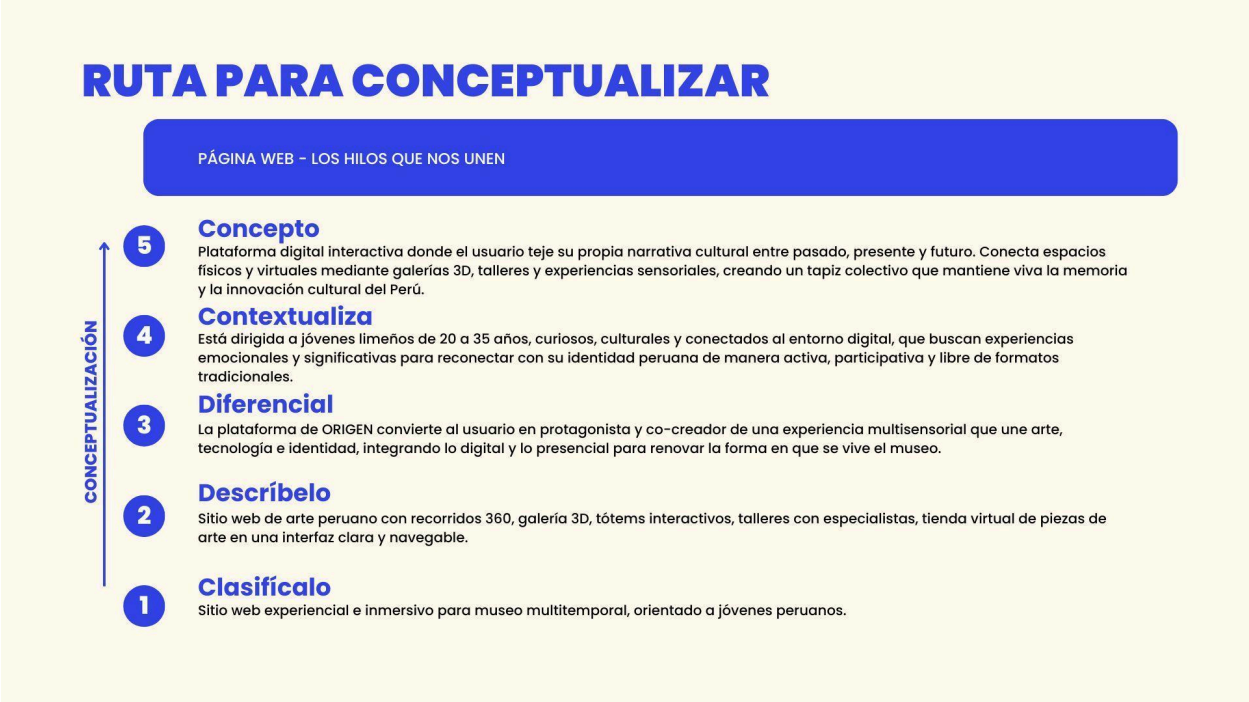
En la contextualización, se define al público objetivo como jóvenes limeños de 20 a 35 años, curiosos, con interés cultural y plenamente integrados a los entornos digitales. El sitio web está pensado para brindarles una experiencia emocional y significativa que los invite a reconectar con su identidad peruana desde una mirada contemporánea y flexible. La plataforma busca fortalecer su rol como participantes activos de la cultura, ofreciéndoles espacios interactivos donde puedan explorar, crear y construir nuevas formas de relación con el patrimonio.

Finalmente, la propuesta conceptual presenta el sitio web adaptable a diferentes formatos como pc, tablet y celular, como un espacio interactivo donde cada usuario puede construir su propia relación con el patrimonio, explorando conexiones entre pasado, presente y futuro desde una experiencia completamente virtual. ORIGEN integra galerías 3D, recorridos 360°, talleres con especialistas y recursos multimedia que permiten una

navegación libre, sensorial y personalizada tomando en cuenta la experiencia del usuario. La plataforma contribuye a mantener viva la memoria cultural del Perú mediante dinámicas participativas y herramientas digitales que invitan a descubrir, interpretar y crear. De este modo, se posiciona como una propuesta innovadora y pertinente dentro del diseño de experiencias culturales digitales.

Figura 6

Ruta para conceptualizar



Nota: Elaboración propia.

Diseño de sitio web ORIGEN: Museo de Arte Peruano se plantea como una propuesta cultural digital que replantea cómo los jóvenes se acercan al arte. Basado en el lienzo de propuesta de valor, el proyecto propone una experiencia donde el usuario deja de observar para convertirse en alguien que participa, explora y crea dentro de un entorno

virtual interactivo. La plataforma web reúne recorridos 360°, galerías 3D, talleres colaborativos y tótems interactivos, conformando un espacio inmersivo que invita a descubrir y reinterpretar el patrimonio desde una mirada contemporánea.

Como generador de beneficios, el sitio web de ORIGEN impulsa el protagonismo del usuario y promueve la construcción de identidad a partir de experiencias que conectan pasado, presente y proyecciones futuras. La plataforma busca ampliar el acceso a la cultura, visibilizar las propuestas de jóvenes creadores y fortalecer un sentido de comunidad creativa mediante herramientas accesibles e intuitivas.

En relación con el segmento de usuario, los beneficios se enfocan en brindar oportunidades para conectar de forma personal y colectiva con el patrimonio cultural peruano a través de experiencias digitales sensoriales e interactivas. La propuesta responde a un público joven que busca formatos culturales más dinámicos, accesibles y participativos, alejados de la rigidez que suele asociarse a los museos tradicionales.

Los trabajos por hacer reflejan un deseo claro de vivir experiencias culturales significativas, aprender desde procesos creativos vinculados con arte y tecnología, y reconectar con la identidad peruana desde una perspectiva abierta y actual. Estas motivaciones orientan cada funcionalidad del sitio web para asegurar que la propuesta sea relevante, útil y cercana a sus necesidades reales.

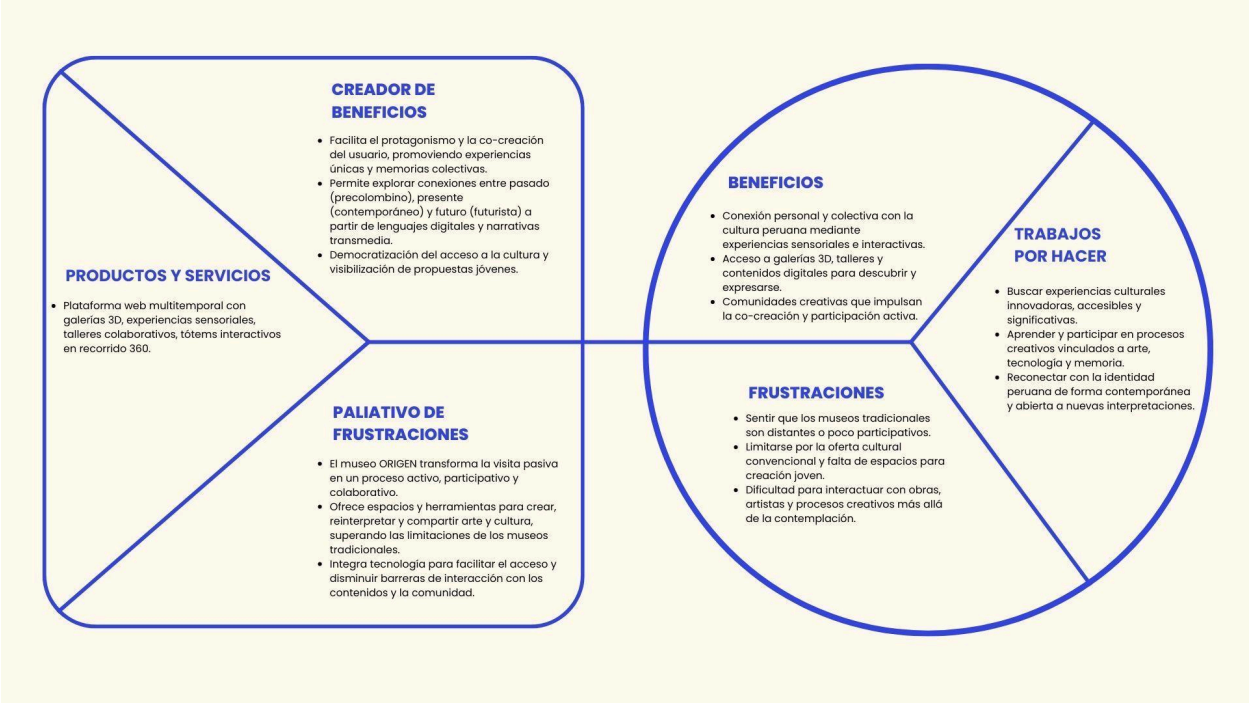
Entre las principales frustraciones se encuentran la sensación de que los museos tradicionales son poco participativos, la falta de espacios para la co-creación juvenil y la limitada interacción directa con obras o artistas. Frente a ello, Diseño de sitio web

ORIGEN: Museo de Arte Peruano transforma la experiencia cultural en un proceso activo, ofreciendo herramientas digitales para interpretar, crear y compartir, reduciendo barreras de acceso y fortaleciendo la relación entre los usuarios y la comunidad.

En conjunto, el lienzo de propuesta de valor del Diseño de sitio web ORIGEN: Museo de Arte Peruano articula los elementos esenciales de una experiencia cultural digital contemporánea, alineando la plataforma con las expectativas, búsquedas y motivaciones del público joven. De esta manera, el proyecto se consolida como una propuesta accesible, participativa y coherente con las nuevas formas de vivir la cultura.

Figura 7

Propuesta de Valor



Nota: Elaboración propia.

II.5.4. **Diseño de Producto/servicio**

El diseño del servicio digital ORIGEN se plantea desde una visión integradora que combina tecnología, arte y experiencia sensorial para renovar la forma en que los usuarios se relacionan con la cultura. La propuesta se materializa exclusivamente en una plataforma web interactiva, concebida como un museo digital que reúne contenidos culturales, herramientas participativas y espacios de exploración online.

Dentro de la plataforma, los usuarios pueden acceder a recorridos 360°, donde un tótem digital interactivo ofrece información personalizada y narrativas dinámicas que guían la visita virtual. Asimismo, el sitio incorpora piezas en 3D visualizables desde distintos ángulos, permitiendo una experiencia cercana y detallada que sería difícil de replicar en un museo tradicional. De manera complementaria, la web incluye talleres virtuales con especialistas, charlas, noticias y espacios multimedia orientados a fortalecer el aprendizaje cultural desde formatos accesibles y contemporáneos.

La mecánica del servicio se basa en una navegación sencilla y fluida, con interfaces pensadas para jóvenes que consumen contenido digital de manera constante. Cada sección del sitio busca fomentar la participación activa: el usuario puede explorar, comentar, interactuar con la pieza o el tótem, inscribirse en talleres, visualizar contenido audiovisual y compartir sus experiencias en redes sociales. Todo esto contribuye a crear un entorno dinámico donde la cultura no solo se observa, sino que también se interpreta y se revaloriza desde una mirada personal.

En conjunto, el Diseño de sitio web ORIGEN: Museo de Arte Peruano se posiciona como una propuesta digital innovadora que aprovecha herramientas interactivas para acercar el patrimonio cultural a nuevas generaciones, promoviendo una relación más emocional, libre y significativa con la identidad peruana.

II.5.5. **Modelo de Negocio**

El Business Model Canvas del proyecto de diseño de sitio web ORIGEN permite comprender de manera clara cómo se estructura y sostiene la propuesta digital. En el bloque de aliados clave, destacan instituciones culturales, museos, comunidades, artesanos, artistas contemporáneos, empresas tecnológicas, plataformas digitales y medios o influencers. Cada uno aporta un rol esencial, desde la creación de contenidos y la selección cultural, hasta el soporte tecnológico, la difusión y la conexión con audiencias jóvenes y digitales.

Las actividades clave se centran en el desarrollo y actualización constante del sitio web, la creación de experiencias inmersivas, la producción de talleres virtuales y la ejecución de alianzas culturales. A ello se suma la gestión activa de la comunidad de usuarios, asegurando un espacio participativo, actualizado y sensible a los intereses juveniles.

En cuanto a los recursos clave, el proyecto se sostiene en un equipo multidisciplinario, una plataforma tecnológica capaz de soportar recorridos inmersivos y piezas 3D, y una red de colaboradores culturales y artísticos. Estos recursos garantizan

que el sitio web de ORIGEN mantenga un enfoque creativo, accesible y técnicamente sólido.

La relación con los clientes se construye a través de la personalización de experiencias, como recorridos y talleres virtuales, junto con un soporte digital constante y la participación en comunidades activas dentro de la web. Esto permite que los usuarios no solo naveguen, sino que también dialoguen, compartan y cocreen.

En el bloque de canales, el proyecto se difunde mediante la página web interactiva, redes sociales como Facebook, Instagram y TikTok, además de transmisiones en vivo de talleres especiales. Esta estrategia multicanal amplía el alcance y acerca la propuesta a perfiles diversos dentro del ecosistema digital.

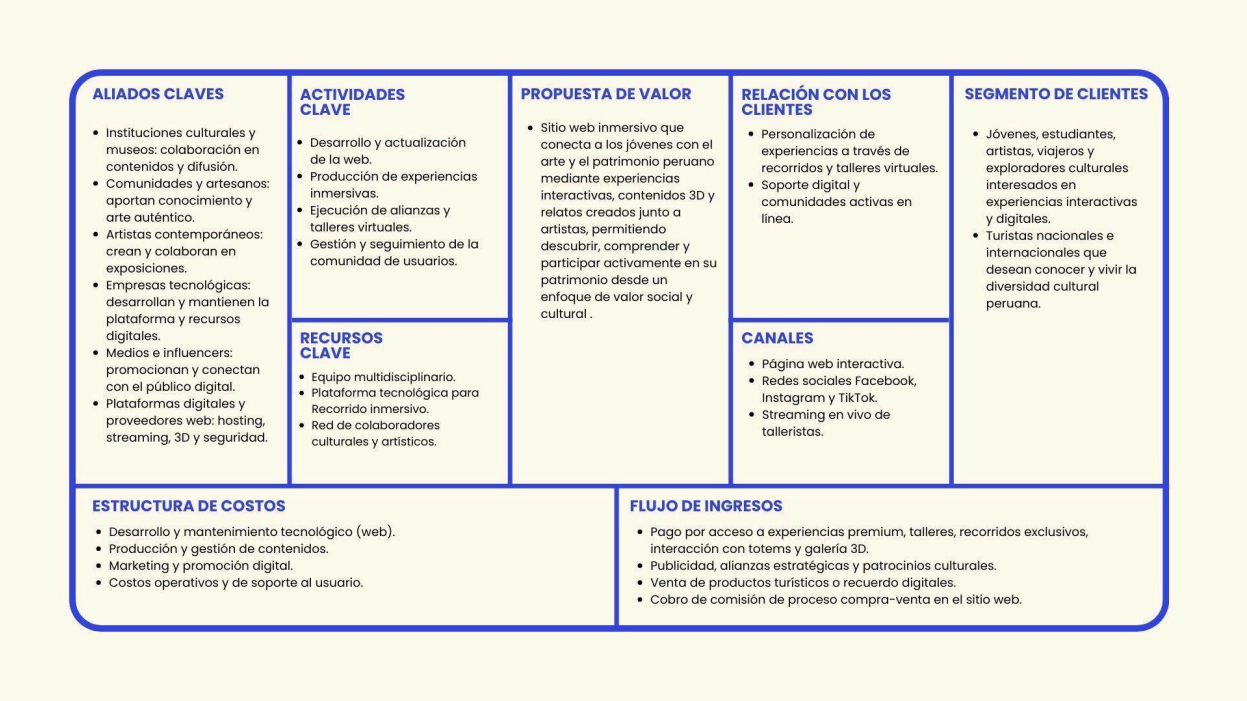
Los segmentos de clientes reúnen a jóvenes, estudiantes, artistas, viajeros y exploradores culturales interesados en experiencias digitales e interactivas, así como a turistas tanto nacionales como internacionales que desean acercarse a la diversidad cultural peruana desde un enfoque contemporáneo.

En la estructura de costos, se consideran los gastos de desarrollo y mantenimiento tecnológico, producción de contenidos, marketing digital y soporte operativo. Estos costos se equilibran mediante los flujos de ingreso, que incluyen el pago por experiencias premium, talleres virtuales, recorridos exclusivos, interacción con tótems o galerías 3D, publicidad, alianzas estratégicas, venta de productos digitales y comisiones por procesos de compra dentro de la web.

Finalmente, la propuesta de valor se enfoca en brindar un sitio web inmersivo que conecta a los jóvenes con el arte y el patrimonio peruano mediante experiencias interactivas, contenidos 3D y relatos construidos junto a artistas. ORIGEN invita a descubrir, comprender y participar activamente en el patrimonio desde una mirada social y cultural, convirtiéndose en una plataforma cultural accesible, actual y centrada en la experiencia del usuario.

Figura 8

Business Model Canva



Nota: Elaboración propia.

II.5.6. **Resultados esperados**

Se espera que la implementación del museo virtual ORIGEN incremente la satisfacción de los usuarios en aproximadamente un 85%, al ofrecer una experiencia inmersiva, accesible y visualmente atractiva que conecta la cultura peruana con herramientas digitales contemporáneas. Además, se proyecta un aumento del 60% en el tiempo promedio de permanencia dentro de la plataforma, impulsado por funcionalidades como el recorrido 360° con tótem interactivo, las piezas en 3D y los talleres virtuales con especialistas.

Asimismo, se estima un incremento del 50% en la tasa de retorno de usuarios recurrentes gracias a la inclusión de una membresía digital y eventos exclusivos en línea. También se prevé que al menos el 70% de los participantes interactúen activamente con la comunidad digital, ya sea a través de comentarios, actividades educativas, talleres o compartiendo contenido cultural en redes sociales.

En cuanto al alcance del proyecto, se espera un crecimiento mensual del 20% en las redes sociales de ORIGEN, acompañado de un aumento del 40% en la participación de instituciones educativas que utilicen la plataforma como recurso de aprendizaje.
Estas proyecciones reflejan el compromiso de ORIGEN con la innovación, la accesibilidad y la participación cultural, respaldando su viabilidad y sostenibilidad a mediano plazo como museo digital.

II.5.7. **Prototipos desarrollados**

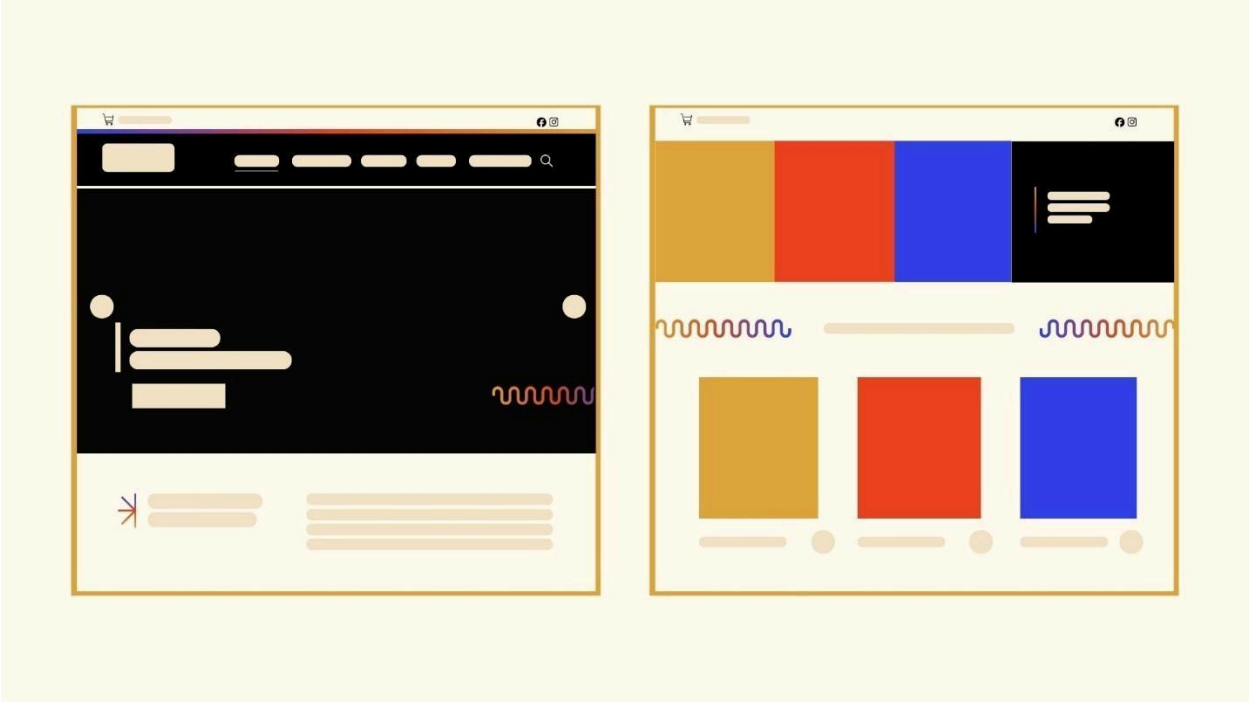
La página web utiliza el asterisco, las ondas y los degradados como elementos exclusivos para establecer una narrativa visual unificada que comunica conexión,

continuidad y transformación. Para que la información sea clara y precisa, se emplea una paleta de amarillo, anaranjado, azul, negro y crema, segmentando la comunicación según cada época: amarillo para el periodo precolombino, anaranjado para lo contemporáneo y azul para lo futurista. Este sistema se complementa con la implementación de la familia tipográfica Montserrat, seleccionada por su legibilidad y modernidad, y se integra en tres tramas gráficas que adaptan sus formas en la interfaz para reforzar la identidad del museo. Todo esto se materializa en los prototipos desarrollados que se presentan a continuación, demostrando la aplicación funcional de este sistema visual.

Boceto de la estructura visual de la página web del Museo ORIGEN, representando la plataforma digital con la sección de “Nosotros” muestra bienvenida, información general sobre el museo, noticias recientes y acceso a talleres virtuales, destacando la navegación principal y la organización de contenidos para los usuarios.

Figura 9

Prototipo en Baja definición 1

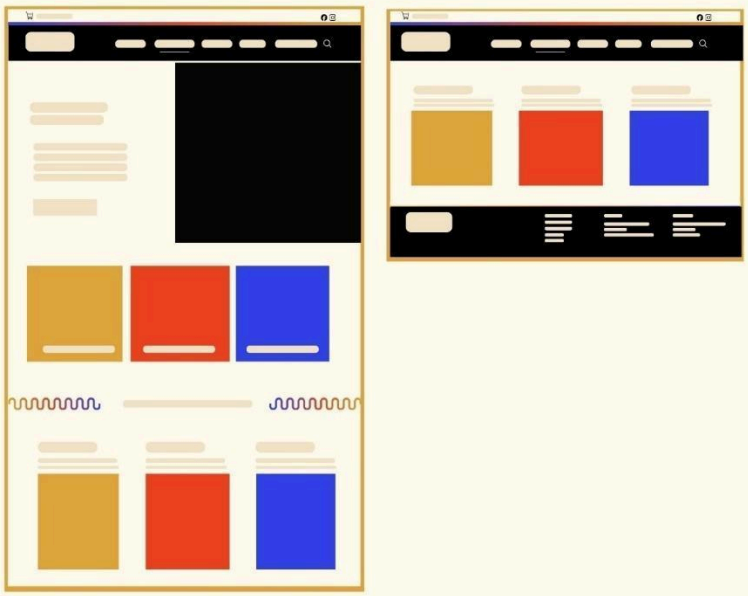


Nota: Elaboración propia.

Boceto de la sección de Talleres de la página web del Museo ORIGEN, mostrando la diagramación de eventos con imágenes detalladas y breves descripciones, así como talleres con especialistas, algunos de los cuales requieren pago para acceder a información adicional o contenidos exclusivos.

Figura 10

Prototipo en Baja definición 2

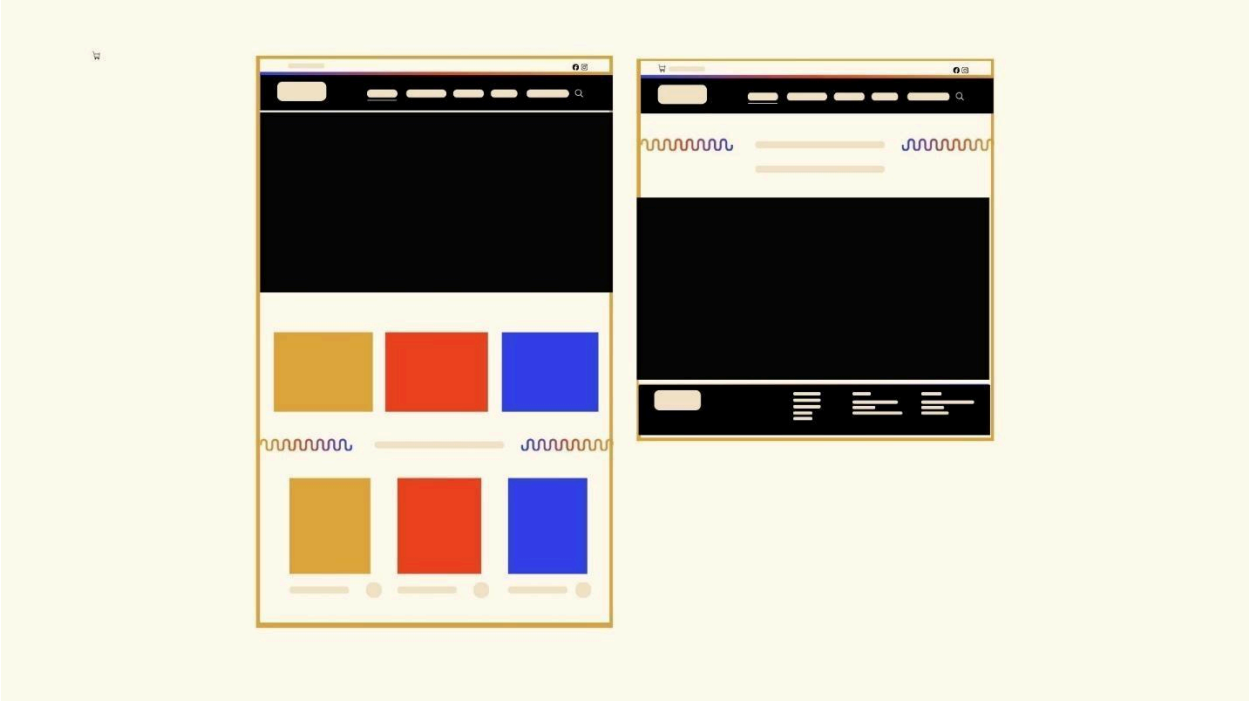


Nota: Elaboración propia.

Boceto de la pestaña de Exposiciones de la ventana web del Museo ORIGEN, mostrando la diagramación de las exposiciones digitales y la distribución de noticias en vivo, lo que permite al usuario mantenerse actualizado y acceder a experiencias curatorias en tiempo real dentro de la plataforma.

Figura 11

Prototipo en Baja definición 3

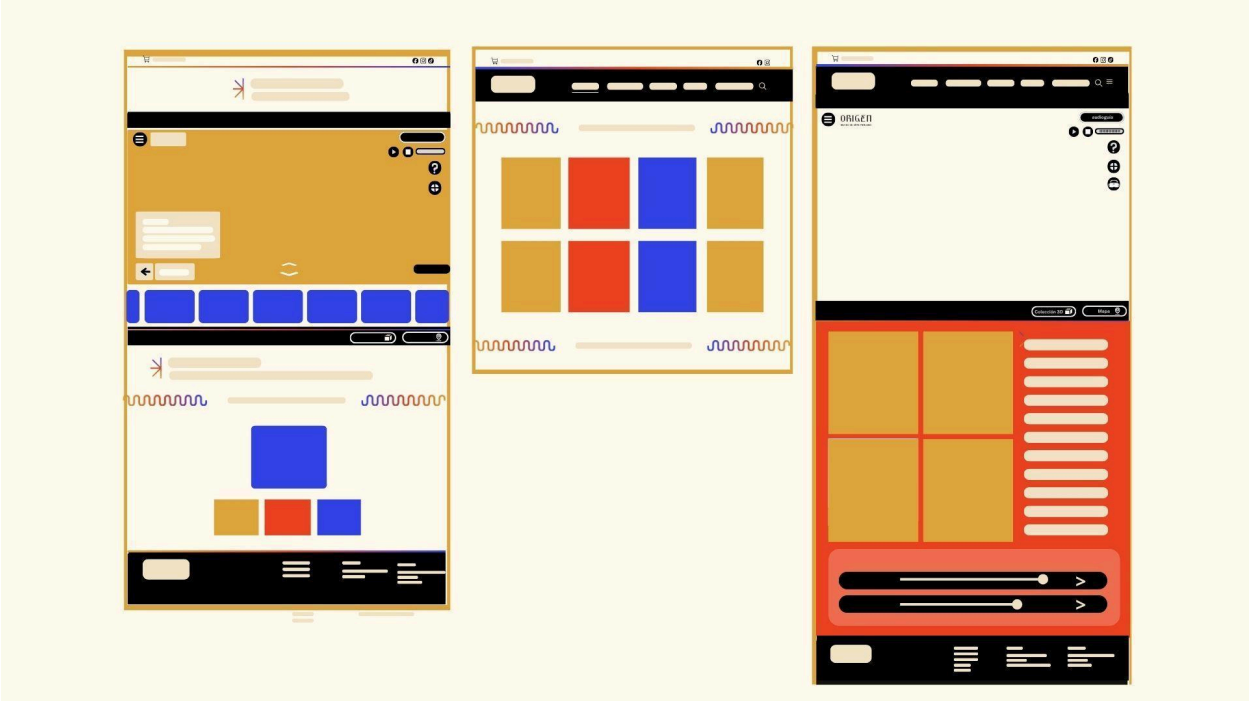


Nota: Elaboración propia.

Boceto de la ventana web del Museo ORIGEN que muestra la pestaña del museo virtual, organizada en categorías que incluyen el recorrido 360°, la visualización detallada de las piezas y la exploración inmersiva de los espacios del museo. Además, incorpora los espacios de diálogo y difusión, así como la instalación sensorial digital que traslada la experiencia del museo al espacio virtual.

Figura 12

Prototipo en Baja definición 4

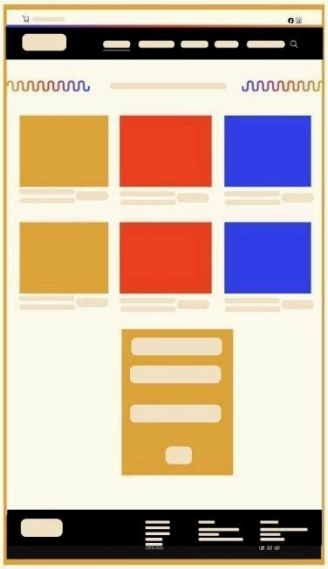


Nota: Elaboración propia.

Boceto de la pestaña de Colección de la ventana web del Museo ORIGEN, mostrando la organización y diagramación de las piezas, con imágenes detalladas y breve información descriptiva. La sección incluye también el formato de adquisición o compra, permitiendo a los usuarios explorar y acceder a los contenidos de manera clara y estructurada.

Figura 13

Prototipo en Baja definición 5

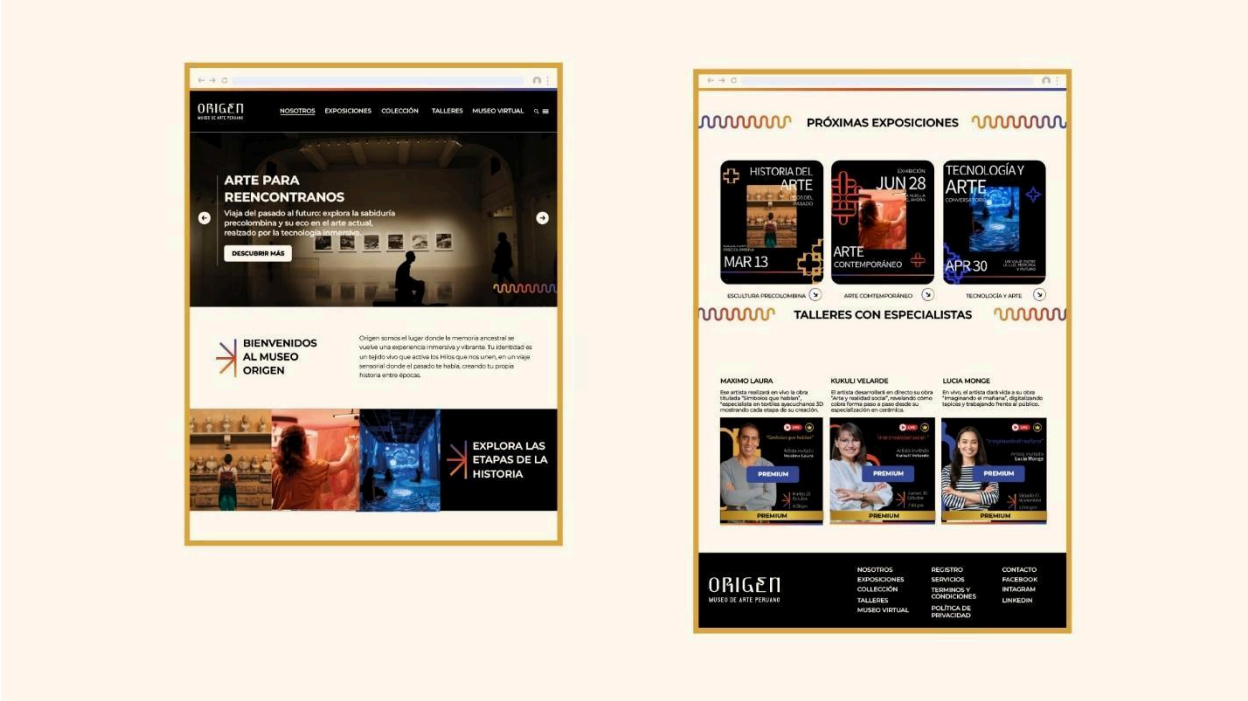


Nota: Elaboración propia.

Esta página introduce la esencia del proyecto, explicando de manera breve su propósito, su enfoque cultural y su compromiso con la creación de experiencias digitales sensibles y accesibles. Visualmente incorpora un diseño equilibrado que combina imágenes representativas del concepto “Los hilos que nos unen” con bloques de texto jerarquizados. El uso de color sirve para marcar categorías temáticas y reforzar la narrativa multitemporal sin restar protagonismo al contenido.

Figura 14

Prototipo en Alta definición 1

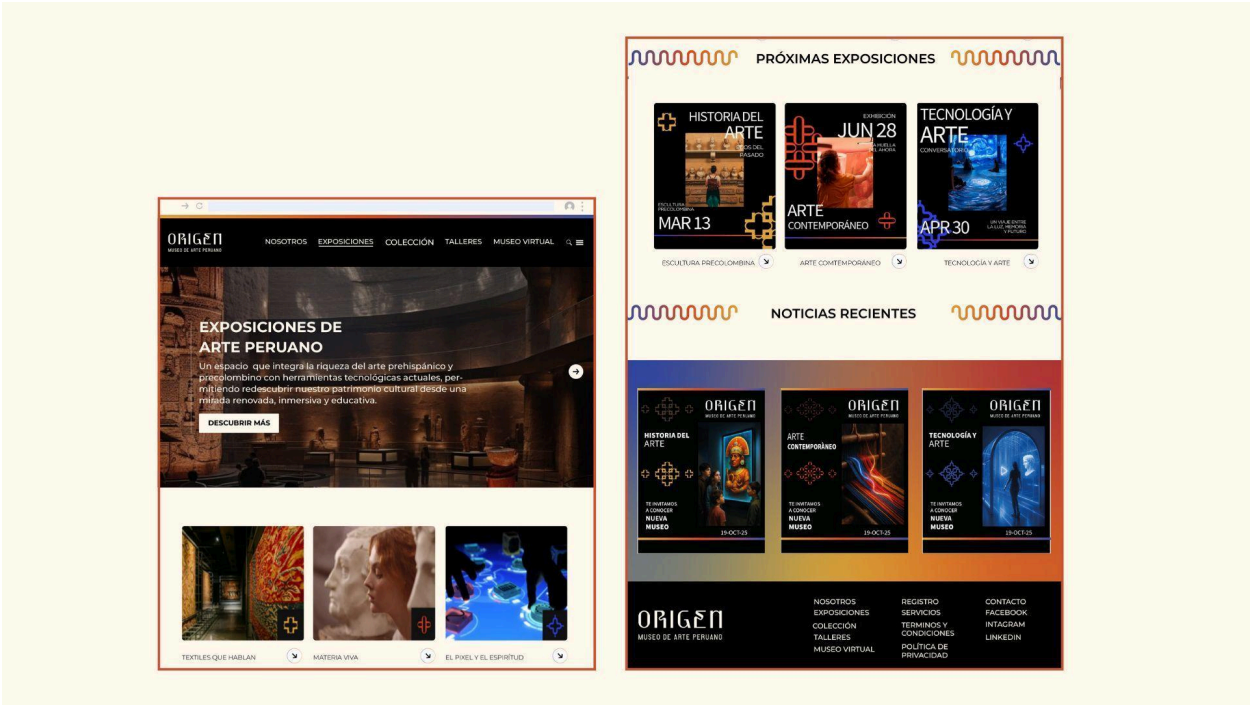


Nota: Elaboración propia.

La sección de exposiciones presenta las tres líneas curatoriales del proyecto: futurista, contemporánea y precolombina. Cada categoría está acompañada por su color distintivo, facilitando el reconocimiento inmediato del tipo de arte al que pertenece. Se incluyen vistas preliminares de las muestras y botones de acceso que invitan a la exploración. El diseño prioriza la claridad visual y una navegación fluida para que el usuario identifique rápidamente la exposición que desea recorrer.

Figura 15

Prototipo de Alta definición 2

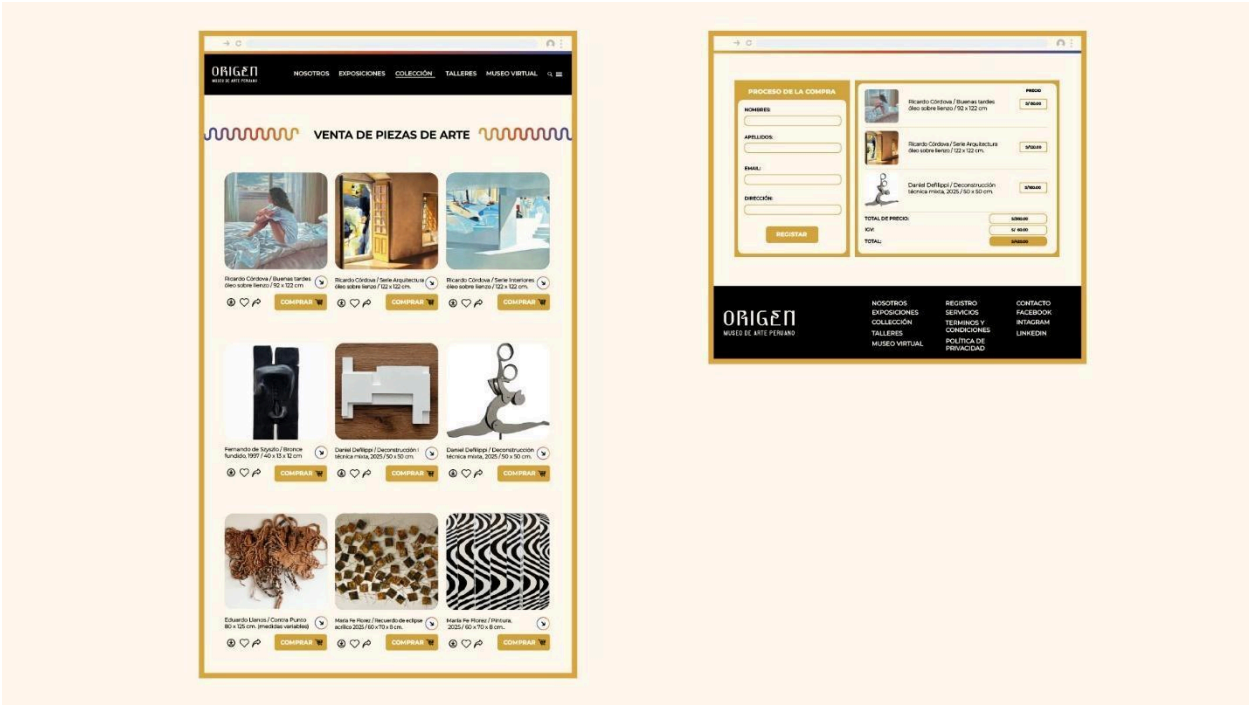


Nota: Elaboración propia.

En esta página se organiza la colección digital mediante tarjetas visuales que permiten acceder a piezas en 3D, imágenes de archivo y fichas informativas. La estructura modular facilita la exploración y mantiene un equilibrio entre imagen y texto. El color funciona como un señalizador del periodo al que pertenece cada obra, reforzando la coherencia visual del proyecto. La estética minimalista y las tipografías sans serif garantizan una experiencia ordenada y amigable.

Figura 16

Prototipo de Alta definición 3

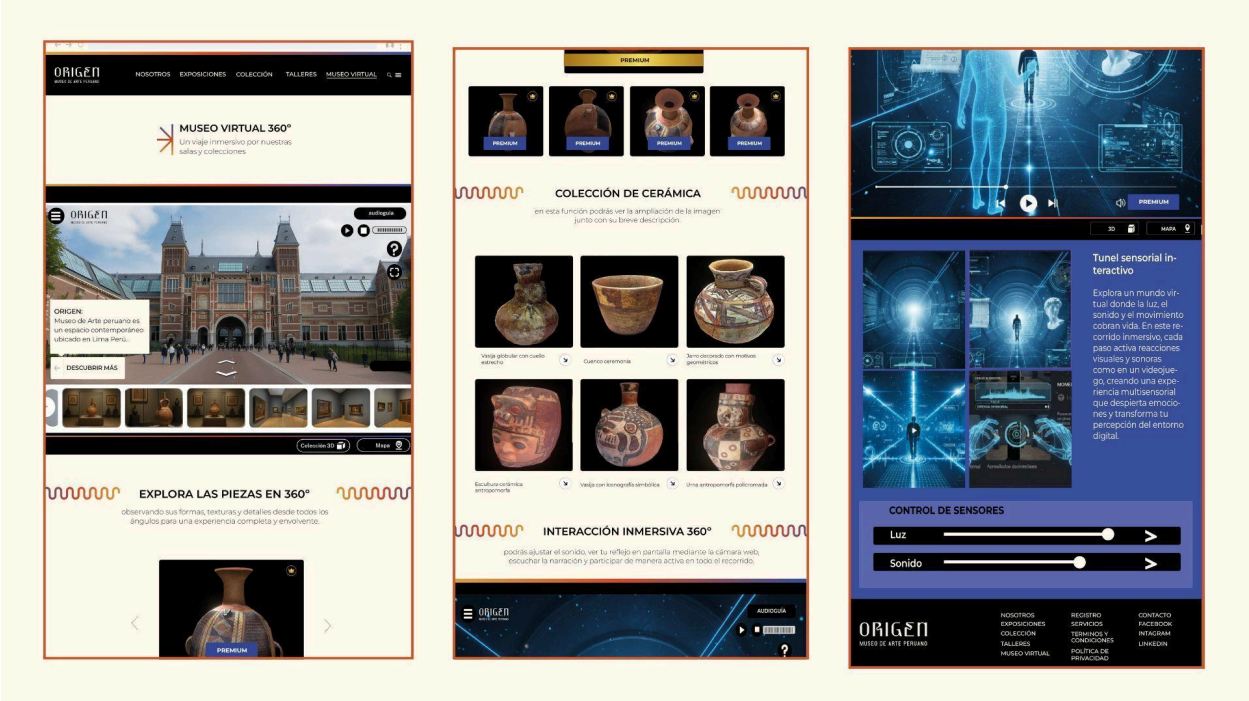


Nota: Elaboración propia.

Esta sección destaca por integrar el recorrido 360° y el prototipo del tótem digital interactivo. Su diseño introduce elementos más inmersivos, incorporando imágenes amplias, botones intuitivos y una jerarquía visual pensada para guiar al usuario a experiencias más profundas. El uso moderado de azul, anaranjado o amarillo refuerza la temporalidad de cada entorno virtual. La composición general se mantiene limpia para no interferir con la visualización de los elementos interactivos.

Figura 17

Prototipo en Alta definición 4

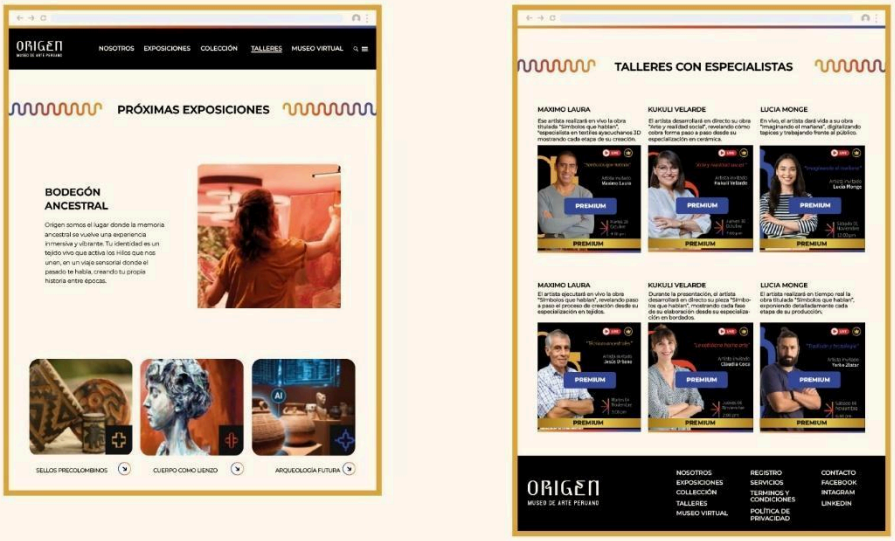


Nota: Elaboración propia.

La página de talleres presenta la oferta educativa del proyecto, incluyendo actividades con especialistas, sesiones participativas y experiencias guiadas. Se utilizan tarjetas claras que muestran información esencial: tipo de taller, modalidad y temática. La estética sigue la línea visual general del prototipo, priorizando accesibilidad y orden. Los colores ayudan a identificar si un taller pertenece a una línea futurista, contemporánea o precolombina, reforzando la integración conceptual del sitio.

Figura 18

Prototipo en Alta definición 5

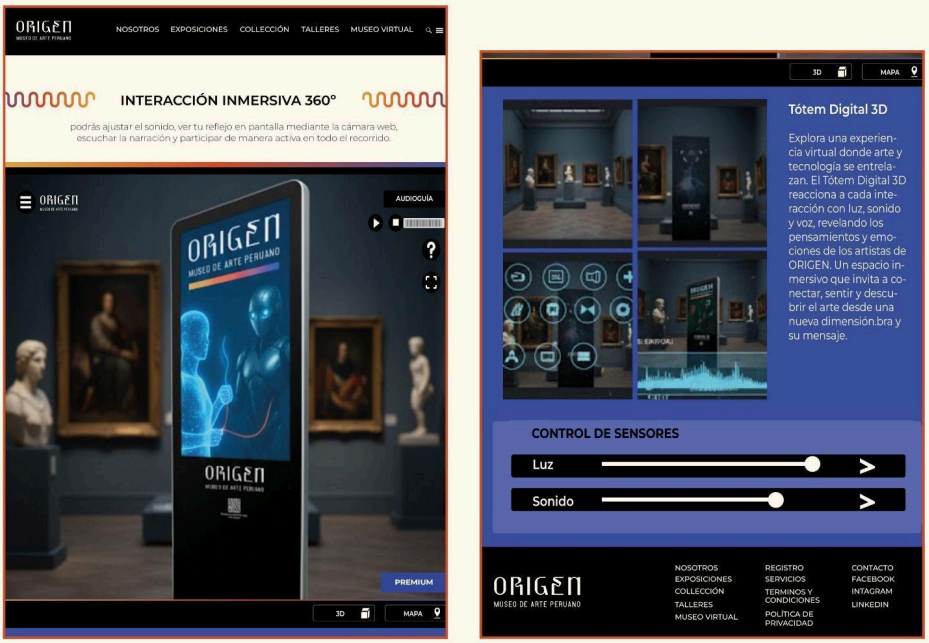


Nota: Elaboración propia.

Es una pieza digital 3D integrada directamente en la experiencia virtual del sitio web. Funciona como un módulo interactivo que responde a las acciones del usuario mediante controles en pantalla, animaciones activadas y despliegues dinámicos de información. Al seleccionar una obra, el tótem muestra detalles ampliados, relatos visuales y elementos multimedia que enriquecen la interpretación, permitiendo explorar cada pieza desde distintos ángulos. Su diseño busca generar una interacción inmersiva y cercana sin necesidad de un soporte físico, complementando los recorridos 360° y las galerías 3D al ofrecer una navegación más profunda, personalizada y sensible dentro del ecosistema digital de ORIGEN.

Figura 19

Prototipo de Alta fidelidad 6

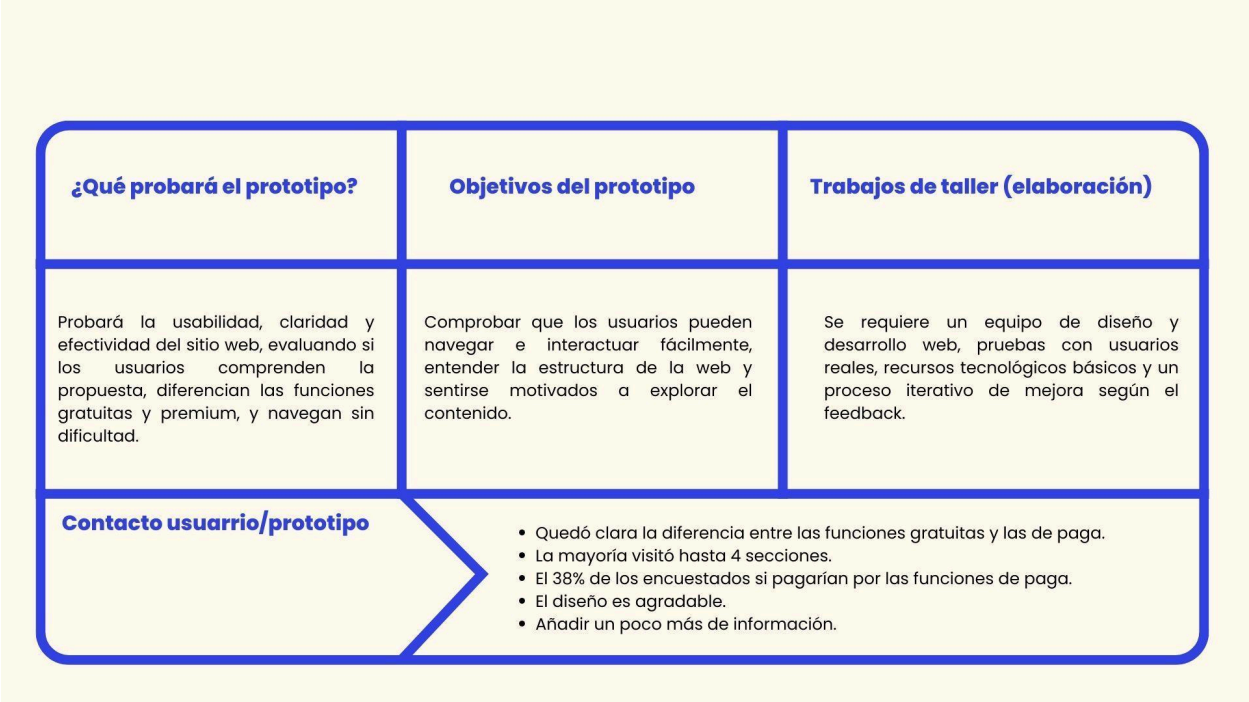


Nota: Elaboración propia.

La Checklist materializa la propuesta conceptual del museo virtual ORIGEN de manera autoexplicativa y sistemática, posibilitando la verificación práctica de su estructura funcional y de sus recursos interactivos. Este instrumento permite obtener una retroalimentación objetiva orientada a la identificación de fortalezas, limitaciones y oportunidades de mejora en los ámbitos de navegación, usabilidad y experiencia sensorial.

Figura 20

Checklist



Nota: Elaboración propia.

II.5.8. **Experimentos**

Para validar el prototipo del sitio web del Museo ORIGEN se aplicó una encuesta a 21 participantes entre 19 y 35 años, con el objetivo de evaluar qué tan clara, navegable y comprensible resultaba la experiencia digital. La prueba buscó identificar si los usuarios podían entender la propuesta del museo, desplazarse sin dificultad por las secciones principales y diferenciar correctamente las funciones gratuitas de las de pago.

Una de las hipótesis planteadas establecía que al menos el 70% de los usuarios comprendería la propuesta central del museo y distinguiría sin problemas entre las

funciones básicas y las premium. El cuestionario incluyó preguntas específicas sobre claridad de la estructura, interpretación del contenido y diferenciación entre tipos de funciones, permitiendo validar este punto de manera directa.

Asimismo, se proyectó que al menos el 50% de los usuarios explotaría tres o más secciones gracias a un diseño intuitivo y visualmente motivador. Las preguntas sobre la cantidad de secciones visitadas y la percepción del diseño permitieron confirmar si el recorrido invita realmente a continuar explorando.

Otra hipótesis señalaba que más del 60% de los participantes identificaría correctamente qué partes del sitio corresponden al acceso gratuito y cuáles forman parte del plan premium. Las respuestas mostraron el nivel de comprensión real sobre esta estructura.

Finalmente, se consideró que como mínimo el 25% de los usuarios mostraría interés en pagar por funciones avanzadas, como talleres especializados, galerías 3D o experiencias interactivas. La sección condicional del formulario permitió medir esta intención de pago con mayor precisión.

Los resultados generales reflejan que los usuarios comprenden adecuadamente la propuesta del museo virtual y diferencian con claridad las funciones gratuitas de las premium. La mayoría navegó sin dificultades y recorrió varias secciones, lo que evidencia que el diseño es intuitivo y facilita la exploración. En cuanto al aspecto visual, el prototipo fue bien valorado: la estética se percibe coherente con la temática cultural y logra generar interés.

Además, una parte importante de los participantes expresó disposición para utilizar funciones premium, especialmente los talleres con especialistas y los recursos 3D, lo que demuestra un potencial real de sostenibilidad y monetización. No obstante, algunos usuarios señalaron la necesidad de añadir información contextual en ciertas áreas del sitio, lo que señala un punto de mejora clave para próximas versiones.

En conjunto, la validación confirma la pertinencia del proyecto y demuestra que el prototipo cumple sus objetivos principales: generar curiosidad, facilitar la navegación, conectar emocionalmente con el público joven y ofrecer funciones avanzadas con posibilidades reales de adopción.

Complementando la validación, se entrevistó a un diseñador gráfico y a una artista peruana para profundizar en la relación entre jóvenes, arte y plataformas digitales. Estas entrevistas permitieron obtener una mirada más cercana a las necesidades, expectativas y percepciones de profesionales vinculados directamente con la creación visual y los procesos culturales. A través de sus experiencias, se identificaron aspectos clave sobre cómo las personas jóvenes se acercan al arte, el rol que cumplen las tecnologías en este vínculo y las oportunidades que proyectos como ORIGEN pueden aprovechar para fortalecer la participación y la interacción creativa dentro de entornos digitales.

La entrevista con la artista peruana Lucía Castro Sanchéz permitió comprender de manera profunda la relación que los jóvenes creadores establecen con el arte y qué factores influyen en su conexión con la producción artística contemporánea. En relación con la primera hipótesis, la cual plantea explorar si la interacción directa aumenta la

conexión de jóvenes con el arte**,** la artista entrevistada confirma que el acercamiento humano, honesto y transparente al proceso creativo es un factor decisivo para generar vínculo. Señala que conocer "lo que hay detrás" de una obra, como investigación, decisiones, errores, contexto personal y cultural, rompe la idea del "artista inalcanzable" y acerca a las personas al arte desde la empatía. Para el público joven, ver procesos reales, testimonios, talleres o formatos participativos crea una experiencia más significativa que observar piezas terminadas y silenciosas. Esto valida directamente la hipótesis.

Respecto a la segunda hipótesis la cual formula ver si web, redes y recorridos 360 facilitan el vínculo con el arte y la escena limeña, la entrevistada considera que las plataformas virtuales pueden ser espacios poderosos siempre que ofrezcan dinámicas verdaderamente interactivas y cercanas. No basta con mostrar imágenes en 3D o recorridos estáticos; la clave está en permitir que el usuario experimente intervenga o co-cree. Destaca que herramientas como actividades guiadas, explicaciones sensibles, voces cercanas, dinamismo visual y experiencias que activen los sentidos pueden lograr que el arte deje de sentirse ajeno. Además, resalta que el uso de códigos, lenguajes y estéticas acordes al público joven es fundamental para generar conexión. Con ello se confirma que las plataformas digitales sí pueden facilitar el acercamiento al arte, siempre que se diseñen desde la sensibilidad, la interacción y la representación cultural adecuada.

En conjunto, la entrevista evidencia que el público joven busca experiencias artísticas vivas, cercanas y participativas, y que tanto la figura del artista como el diseño digital cumplen un rol clave para activar interés, pertenencia y reconocimiento cultural.

Para validar el prototipo del Museo ORIGEN, se entrevistó a un diseñador gráfico especializado en interfaz y composición visual. El especialista destacó que el prototipo presenta una estética coherente, con un adecuado manejo de color, patrones y distribución de elementos. Señaló que la tipografía mantiene una correcta legibilidad y que la jerarquía visual facilita la lectura de titulares, botones y secciones. Asimismo, indicó que la navegación es funcional y dinámica, manteniendo la usabilidad del recorrido.

El experto también reconoció que la atmósfera visual remite claramente a un entorno museográfico gracias al uso de tonos neutros. Sin embargo, recomendó ajustar el tono azul en algunas áreas para mejorar su alineación conceptual, optimizar la visibilidad de ciertos elementos interactivos y equilibrar espacios con vacíos visuales.

En conclusión, la hipótesis planteada queda confirmada, el prototipo ofrece una experiencia visual y funcional sólida. Solo requiere ajustes menores, manteniendo su viabilidad para avanzar a la siguiente etapa de diseño.

II.5.9. **Resumen del Proyecto de Innovación**

El Museo ORIGEN se presenta como una plataforma web inmersiva destinada a reducir la distancia entre el público joven y el patrimonio cultural peruano, ofreciendo una experiencia interactiva que combina recorridos virtuales en 360°, exploración tridimensional de piezas, talleres en vivo con especialistas y narrativa cultural multitemporal para promover el vínculo activo, emocional y participativo con la memoria artística del país. La propuesta de valor se fundamenta en un enfoque que otorga al usuario el rol de explorador y co–creador cultural, permitiéndole descubrir, aprender y

reinterpretar expresiones patrimoniales desde una interfaz intuitiva y accesible. El modelo de negocio se establece bajo la modalidad freemium, donde los contenidos generales y las visitas base se encuentran disponibles de manera abierta, mientras que el acceso total a colecciones tridimensionales, talleres especializados, guías extendidas y experiencias interactivas avanzadas corresponde al bloque premium, complementado con ingresos provenientes de alianzas estratégicas, auspicios culturales, publicidad seleccionada y productos digitales asociados al trabajo de artistas y comunidades creativas. La sostenibilidad del proyecto se garantiza mediante acuerdos permanentes con instituciones patrimoniales, museos, creadores contemporáneos y proveedores tecnológicos, asegurando renovación constante de contenidos, soporte estructural y continuidad operativa. Asimismo, el plan de actividades contempla una fase de iteración basada en la mejora de accesibilidad, adaptabilidad y claridad funcional; una etapa de réplica en nuevos territorios culturales; y una fase de masificación que incluye campañas digitales, colaboración con agentes artísticos y ampliación del archivo interactivo. La implementación requiere un equipo multidisciplinario compuesto por especialistas en diseño de experiencia e interfaz, desarrolladores, curadores digitales, gestores culturales y comunicadores, además de recursos tecnológicos vinculados con hosting seguro, almacenamiento optimizado, motores tridimensionales, monitoreo de navegación, transmisión multimedia y mantenimiento evolutivo de la plataforma.

III. ESTIMACIÓN DE COSTOS

El presupuesto del proyecto ORIGEN ha sido planteado de manera integral, considerando tanto los costos necesarios para el desarrollo y funcionamiento del sitio web

como las distintas fuentes de ingreso que aseguran su sostenibilidad económica. En el rubro de costos, se contemplan los materiales digitales indispensables para la operación de la plataforma, como licencias de software de diseño y prototipado (Adobe, Figma), herramientas para recorridos virtuales en 360° y visualización 3D, además del dominio y host web. Estos recursos permiten garantizar una experiencia digital estable, inmersiva y visualmente coherente con la propuesta cultural del proyecto.

Asimismo, el presupuesto incluye la inversión en mano de obra especializada. Se considera un equipo multidisciplinario conformado por diseñadores, desarrolladores web y especialistas en recorridos virtuales, cuyo trabajo es fundamental para el diseño, implementación y mantenimiento del sitio. A ello se suma la contratación de seis especialistas para la realización de talleres virtuales, a quienes se les asigna un pago de S/ 1,130 mensuales por sus servicios, asegurando contenidos formativos de calidad y una experiencia educativa respaldada por profesionales del ámbito artístico y cultural.

Dentro de los gastos generales y administrativos se incluyen costos operativos como electricidad, internet, mantenimiento de equipos, plataformas de reuniones virtuales y recursos administrativos necesarios para la coordinación del proyecto. Estos gastos, aunque indirectos, son esenciales para el correcto funcionamiento del equipo y la continuidad de las actividades del sitio web. Además, se considera una inversión en gastos de venta y marketing digital, destinada a la promoción del proyecto mediante redes sociales, publicidad digital y producción de piezas gráficas, con el objetivo de atraer usuarios y consolidar la comunidad de ORIGEN.

En cuanto a los ingresos, el modelo financiero se apoya en diversas fuentes. Una de las principales es la membresía premium, cuyo costo es de S/ 45, con una proyección de venta de 70 membresías mensuales, lo que permite generar ingresos recurrentes a cambio de beneficios exclusivos dentro de la plataforma. A ello se suman los talleres virtuales, cada uno con un precio de S/ 40, estimando la participación de 50 personas por taller y un total de seis talleres, lo que refuerza el carácter formativo y rentable del proyecto.

Finalmente, se contempla la venta de obras de arte a través del sitio web. Se estima un precio promedio de S/ 300 por obra y una venta mensual equivalente a S/ 450. ORIGEN obtiene un 10 % de comisión por actuar como intermediario digital en la compra y venta, lo que representa S/ 30 por obra. Este esquema beneficia tanto a la plataforma como a los artistas, al brindarles visibilidad y un canal de comercialización accesible.

En conjunto, el presupuesto evidencia una planificación equilibrada entre inversión, costos operativos e ingresos proyectados, demostrando la viabilidad económica del sitio web ORIGEN y su potencial para sostenerse y crecer de manera progresiva en el tiempo.

Figura 21

Tabla de Costos

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
Valor de venta sin IGV	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00	S/. 28,650.00
Total de Costos	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00	S/. 7,740.00
Total de Gastos	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00	S/. 8,210.00
Utilidad	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00	S/. 12,700.00
Margen	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%	44%

Nota: Elaboración propia.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

IV.1. Conclusiones

A partir del proceso de investigación, prototipado y validación del Museo ORIGEN, se concluye que la plataforma cumple con los objetivos de acercar contenidos culturales a jóvenes mediante experiencias digitales accesibles e inmersivas, demostrando claridad conceptual, coherencia visual y una navegación estable; sin embargo, se identificaron áreas de mejora vinculadas con la diferenciación entre contenidos gratuitos y de pago, así como con el refuerzo de guías iniciales para usuarios primerizos. Los principales hallazgos evidencian una valoración positiva del diseño y la narrativa museográfica, junto con la necesidad de incrementar elementos instructivos y señalética digital que mejoren la orientación y el recorrido. En consecuencia, los próximos pasos se enfocan en optimizar los accesos a funciones premium, fortalecer el onboarding con

tutoriales breves e integrar indicadores visuales más explícitos sobre rutas y secciones. El monitoreo y seguimiento se desarrollarán mediante pruebas periódicas de usabilidad, análisis de flujo de navegación y métricas comparativas de permanencia e interacción, garantizando ajustes continuos alineados a la experiencia esperada.

IV.2. Recomendaciones

Finalmente, se recomienda fortalecer la actualización constante de contenidos para asegurar que la plataforma se mantenga dinámica, vigente y atractiva para los usuarios. Asimismo, es clave consolidar y ampliar alianzas con museos, instituciones culturales, artistas y colectivos creativos, lo que permitirá enriquecer el repositorio digital y diversificar las experiencias ofrecidas. De igual manera, se sugiere implementar estrategias de engagement que fomenten la participación activa, como actividades interactivas, talleres virtuales, contenidos exclusivos y acciones en redes sociales, con el fin de mantener el interés del público y construir una comunidad digital comprometida a largo plazo.

V. REFERENCIAS

REFERENCIAS

Alberca, Sialer, F. A. (2024). *Patrimonio cultural inmaterial y turismo creativo. Un análisis desde la peña criolla Don Porfirio y su relación con centennials y millennials*

https://rua.ua.es/entities/publication/c2df34a2-6564-4549-a955-9d145b624617

Alvarado, M. (2018). *Jóvenes y cultura digital: nuevas narrativas de identidad*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. https://tesis.pucp.edu.pe/handle/123456789/12345 (Ejemplo de link; confirmar en repositorios institucionales)

Barreto, M. (2015). *Identidad intercultural en jóvenes hijos de padres provincianos migrantes: Influencia de la comunicación de relatos de vida* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/items/cd8a9c7b-f0a5-44af-8b20-35ce95b983c6

British Museum. (2025). *Colecciones digitales*. https://www.britishmuseum.org/collection

Cajo Cárdenas, R. J., & Gonzales García, M. E. (2023). *Factores que influyen en la pérdida de identidad cultural en estudiantes de la IE N°0800 de la Comunidad Nativa Kichwa - Lamas* [Tesis]. https://repositorio.ucp.edu.pe/items/0e711d96-58c0-4047-861f-b2a29dbef745

Cualia Escobar, G. S. (2020). El impacto de la era digital para las organizaciones culturales. *Temas de Ciencia y Tecnología*, 24(73), 45–56. https://revistas.lamolina.edu.pe/index.php/tnu/article/view/1663

CulturaAR. *CulturaAR aplicación*. https://cultuar.es/

De la Cruz Quispe, C. J., & Cuba Carbajal, N. (2023). *Importancia del patrimonio cultural inmaterial en el desarrollo turístico de la costa central del Perú* [Tesis]. *Dilemas Contemporáneos*. https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3653/3599

Euroinnova. (2025). *Las artesanías del Perú: un viaje a través de la historia, la cultura y la creatividad*. https://www.euroinnova.com/arte-y-produccion-audiovisual/articulos/artesanias-del-peru

Expósito, Barea, M., & Sánchez, Mora, M. D. (2023). La realidad aumentada como herramienta turística: Caso CulturAR. *Mediterránea de Comunicación*, 14(1), 253–270. https://doi.org/10.14198/MEDCOM.24490

García Venegas, L. R. (2009). *Representaciones de los jóvenes de Comas sobre sí mismos, Comas, Lima y el Perú* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://repositorio.pucp.edu.pe/items/b1e57a91-ba8e-4581-830c-e308f8c8c25e

Alca, Gomez, A. & Pezo, Jimenez, O. (2024). *Nivel de cumplimiento y difusión del patrimonio cultural inmaterial en el sur del Perú* [Tesis]. *Revista Científica en Ciencias Sociales.* https://www.redalyc.org/journal/7497/749780131023/html/

Melgar, B. (2022). Diseño gráfico inmersivo y experiencia de usuario en museos digitales. *Revista de Museología, 14*(1), 45–59. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/estudiosculturales/article/view/23710

Ministerio de Comercio Exterior y Turismo. (2024). *Informe anual sobre turismo cultural y sostenible en Perú*.

Ministerio de Cultura. (2019). *Lima es el departamento con mayor población que se considera indígena u originaria* [Nota de prensa]. https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/28611-ministerio-de-cultura-lima-es-el-departamento-con-mayor-poblacion-que-se-considera-indigena

Ministerio de Cultura. (2023). *Museo Virtual de Caral*. https://www.zonacaral.gob.pe/museo-virtual-de-caral-ingresa-a-la-web-museos-en-linea-del-ministerio-de-cultura/

Ministerio de Cultura. (2025). *Museos virtuales y patrimonio digital: Informe anual.* Lima: MINCUL.

Ministerio de Cultura del Perú. (2025). *Visitar los museos virtuales del Ministerio de Cultura* [Sitio web]. Gobierno del Perú. https://visitavirtual.cultura.pe/

Montegudo Pacheco, L. A. (2019). *Derecho a la identidad cultural de los ciudadanos peruanos que residen en la frontera Perú–Ecuador* [Tesis doctoral, ADP]. https://repositorio.adp.edu.pe/bitstream/handle/ADP/166/Tesis%20-%20LUIS%20ARMANDO%20MONTEGUDO%20PACHECO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morales Coral, R. G. (2024). *Realidad virtual inmersiva potenciada por inteligencia artificial para el turismo cultural* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/150833

Morales Huansha, D. N. (2025). *La música en la identidad cultural de los adolescentes: revisiones sistemáticas* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/11467/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Museo de Arte de Lima (MALI). (2024). *Plataforma digital y exposiciones*. https://mali.pe

Orozco, C. (2018). *Estudio sobre la pérdida de cultura en el Perú* [Tesis, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

Ortiz Esaine, N. M. (2014). *Consumo de moda e identidad en jóvenes universitarios de Lima Norte* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/item/3021d1d6-0e97-45ef-82de-d977a6db6771

Pérez, M. (2021). *Desarrollo económico local y patrimonio cultural en comunidades andinas* [Tesis inédita].

Rodríguez Barriga, A. A. (2021). Identidad nacional en la generación posmilenial peruana. *Revista Horizontes, 9*(1), 41–53. https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/180/435

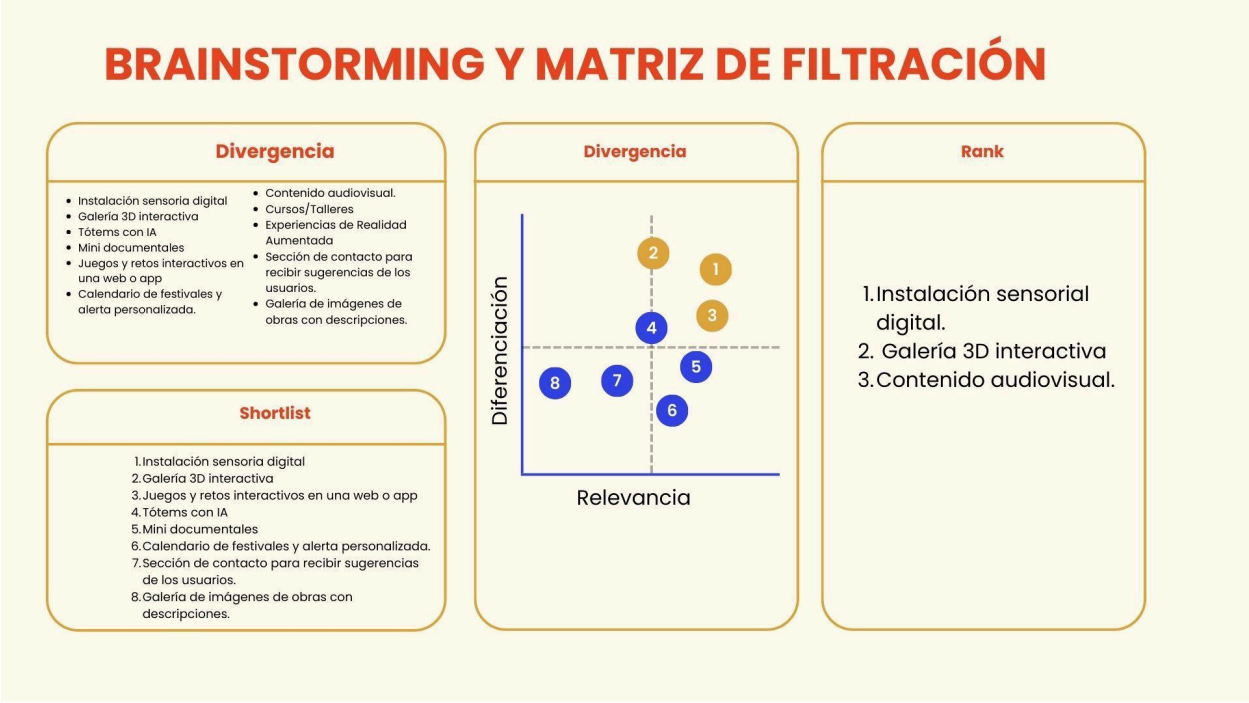
Silvera Prado, W. (2023). *El patrimonio inmaterial y su relación con el territorio* [Tesis].

Smithsonian Institution. (2025). *Virtual tour collections.* https://www.si.edu/visit/virtual-tour

UNESCO. (2025). *Informe sobre patrimonio cultural inmaterial y desarrollo sostenible.* https://ich.unesco.org/doc/src/34299-ES.pdf

VI. ANEXOS

Anexo A: Brainstorming y matriz de filtración



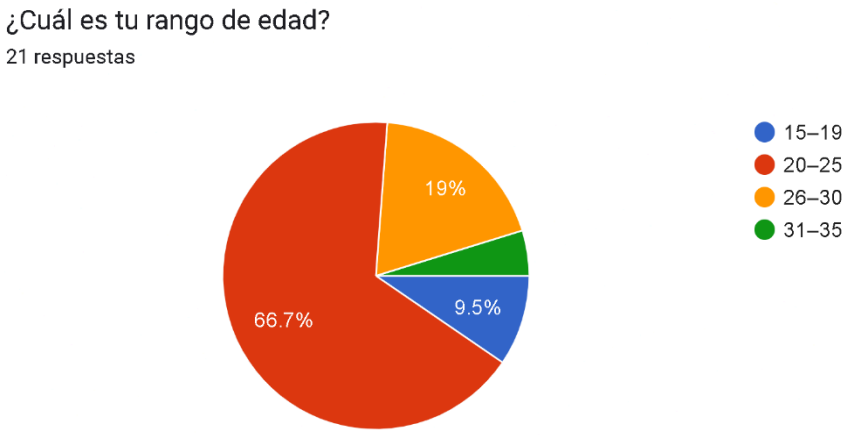
Nota: Elaboración propia.

Anexo B: Scamper

S	¿Qué podemos **sustituir** para lograr mayor inmersión en la web de ORIGEN?	Sustituir la navegación estática por recorridos temáticos sensoriales, donde el usuario explora la historia de Perú a través de salas virtuales.
C	¿Qué pasaría si **combinamos** la navegación del museo virtual 3D con las miniseries documentales?	Los usuarios podrían recorrer la colección y, al detenerse ante una obra, activar relatos audiovisuales exclusivos de la serie "Hilos del tiempo".
A	¿Cómo podemos **adaptar** la plataforma web para aumentar la activación fuera del museo?	Incorporar rutas interactivas que integren QR en tótems urbanos y pulseras, permitiendo que visitantes externos accedan a contenido.
M	¿Qué podemos **modificar** en la web para elevar el engagement juvenil?	Modificar la estructura web para permitir participación directa haciendo que los visitantes puedan dejar mensajes.
P	¿Qué otros usos **puede** tener la sección de talleres en la web?	Ofrecer talleres virtuales en vivo, con inscripción desde la web, permitiendo a usuarios intervenir piezas digitales y ser parte de un mural.
E	¿Qué podemos **eliminar** para hacer la web más inclusiva y dinámica?	Eliminar pasos redundantes de navegación y textos extensos. Priorizar guías visuales interactivas, microvideos y acceso rápido a mapas y talleres
R	¿Qué podemos **reordenar** para mejorar el inicio y cierre del recorrido web?	Reordenar la experiencia: iniciar con una introducción sensorial antes del menú principal, y finalizar cada visita virtual invitando a participar en talleres.

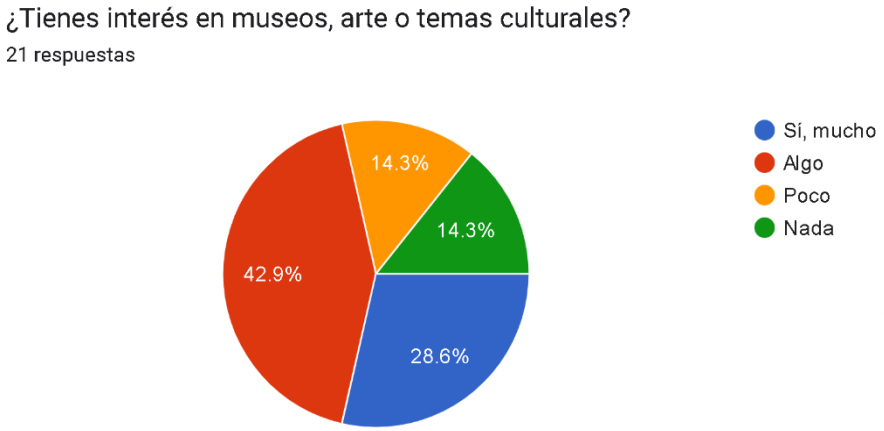
Nota: Elaboración propia.

Anexo C: *Gráfico de encuestas 1*



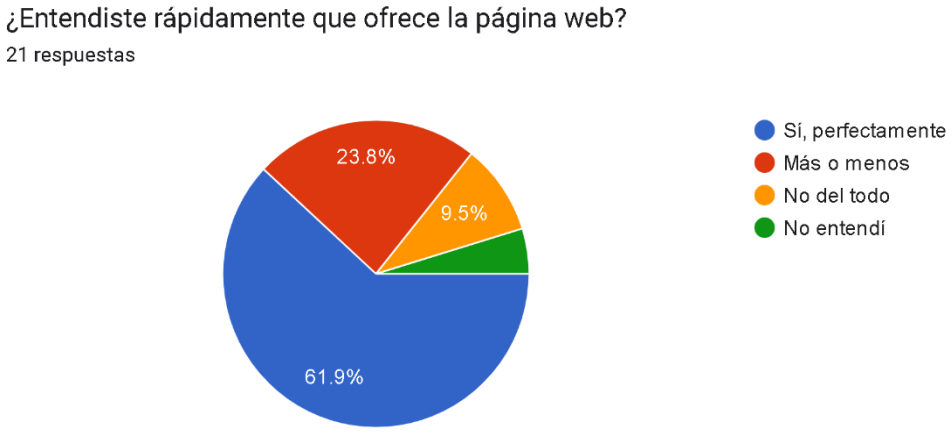
Nota: Elaboración propia. Pregunta 1.

Anexo D: *Gráfico de encuestas 2*



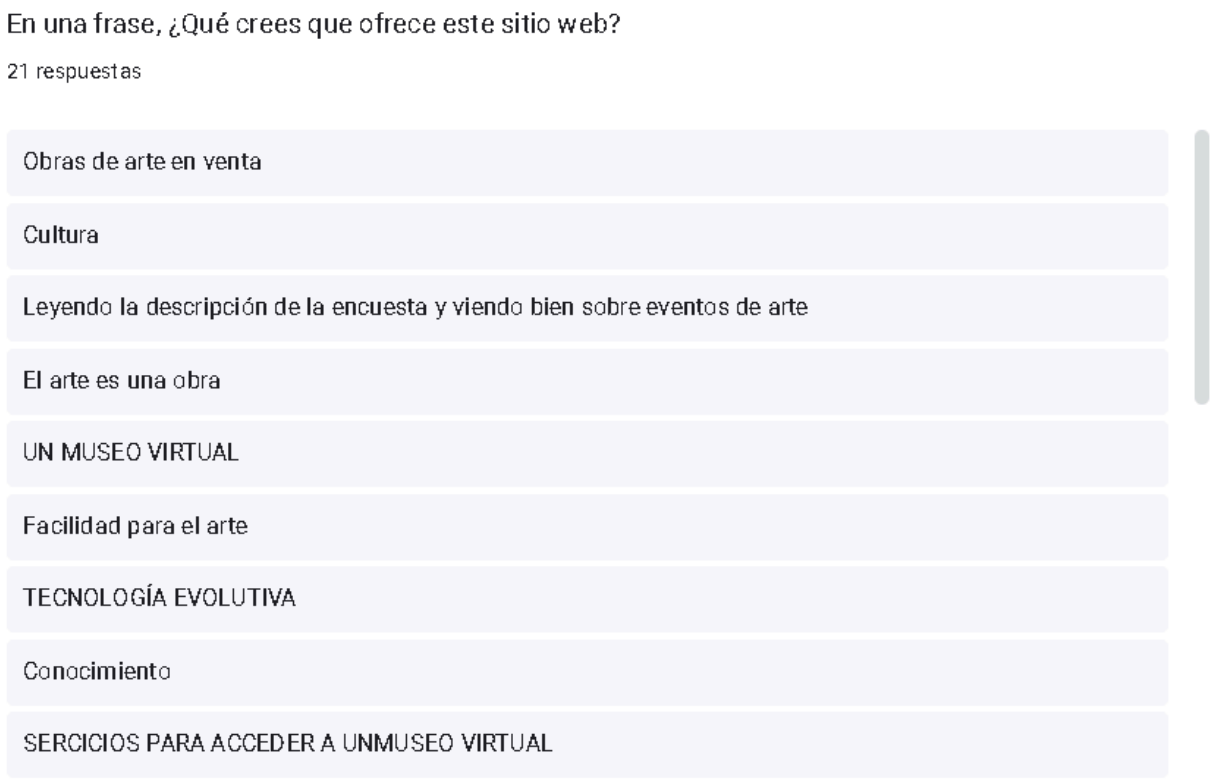
Nota: Elaboración propia. Pregunta 2.

Anexo E: *Gráfico de encuestas 3*



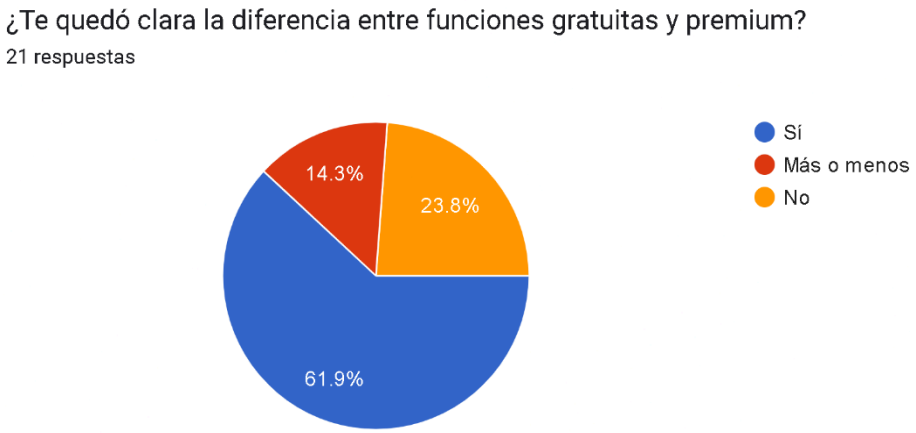
Nota: Elaboración propia. Pregunta 3.

Anexo F: *Respuesta de encuesta 1*



Nota: Elaboración propia. Pregunta 4.

Anexo G: *Gráfico de encuestas 4*



Nota: Elaboración propia. Pregunta 5.

Anexo H: *Gráfico de encuestas 5*



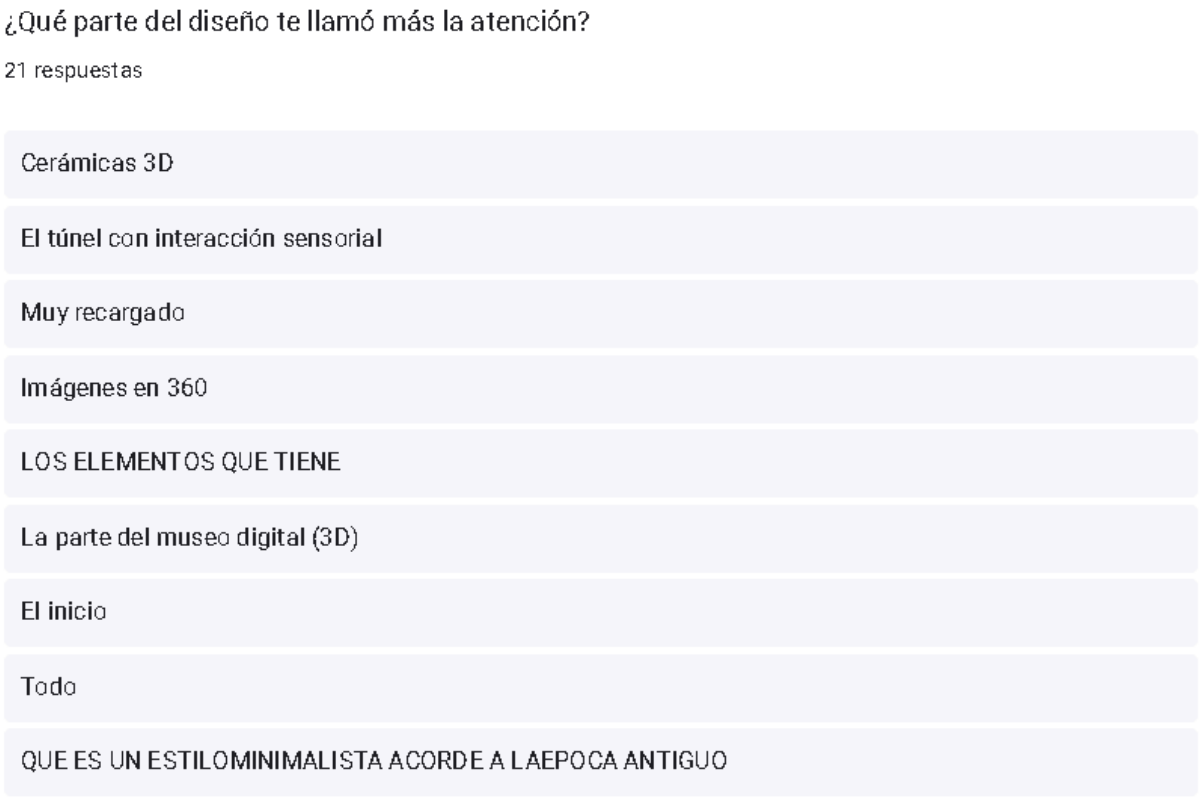
Nota: Elaboración propia. Pregunta 6.

Anexo I: *Gráfico de encuestas 6*



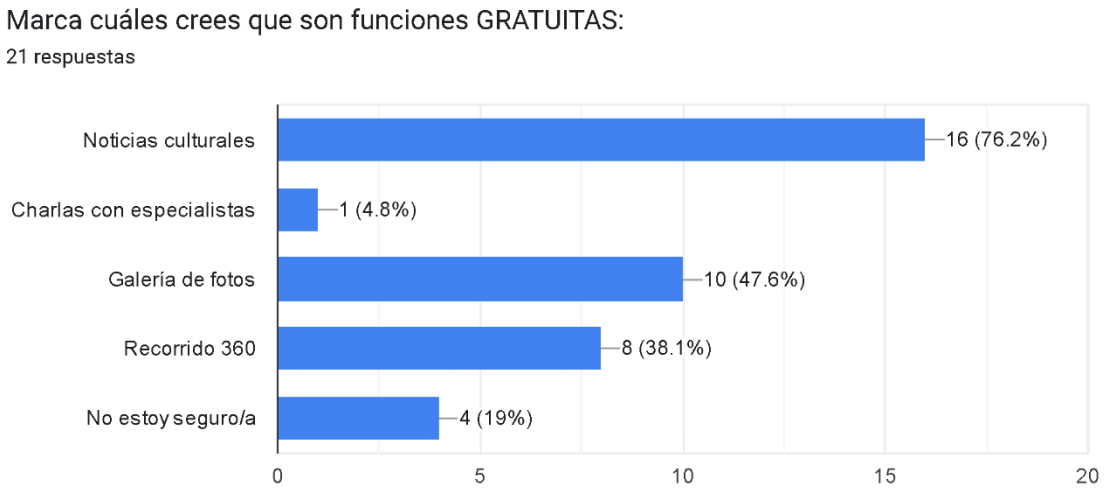
Nota: Elaboración propia. Pregunta 7.

Anexo J: *Respuesta de encuesta 2*



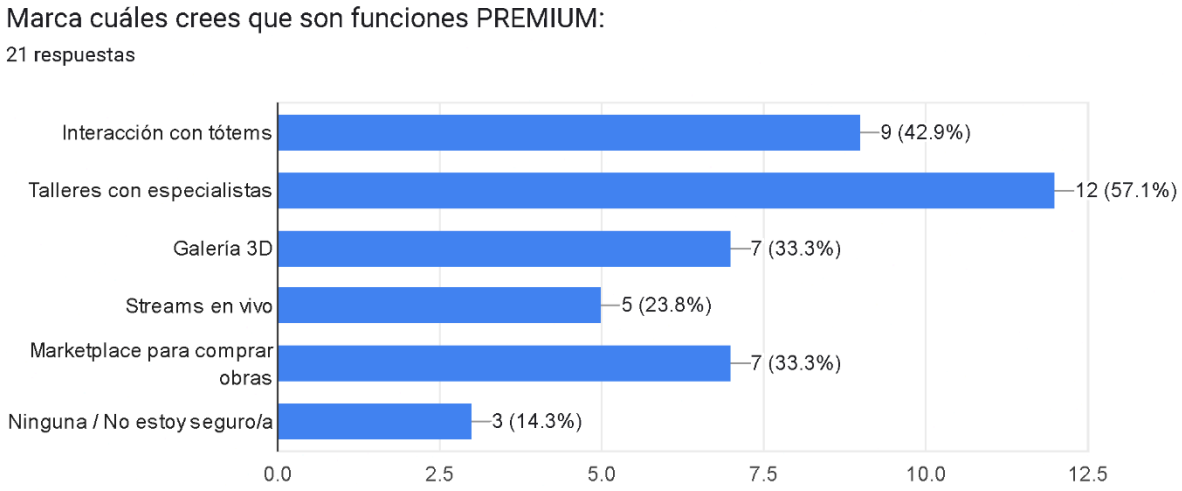
Nota: Elaboración propia. Pregunta 8.

Anexo K: *Gráfico de encuestas 7*



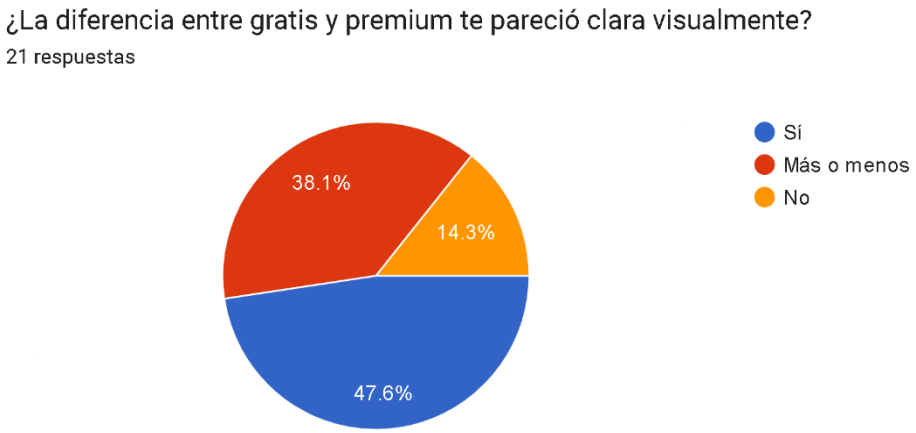
Nota: Elaboración propia. Pregunta 9.

Anexo L: *Gráfico de encuestas 8*



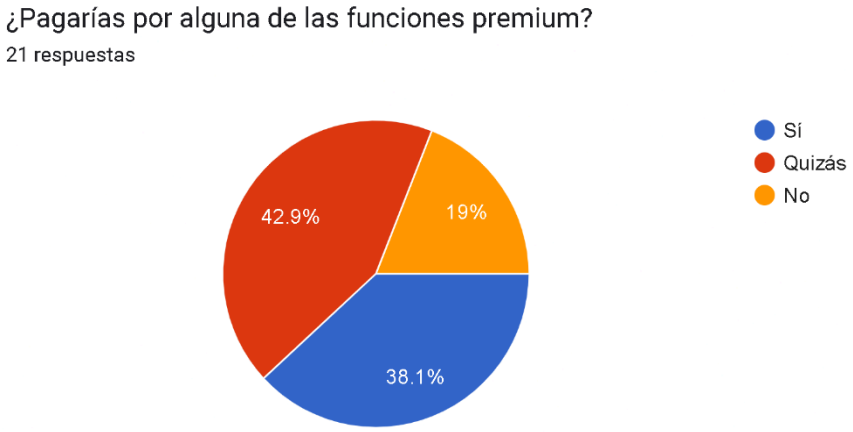
Nota: Elaboración propia. Pregunta 10.

Anexo M: *Gráfico de encuestas 9*



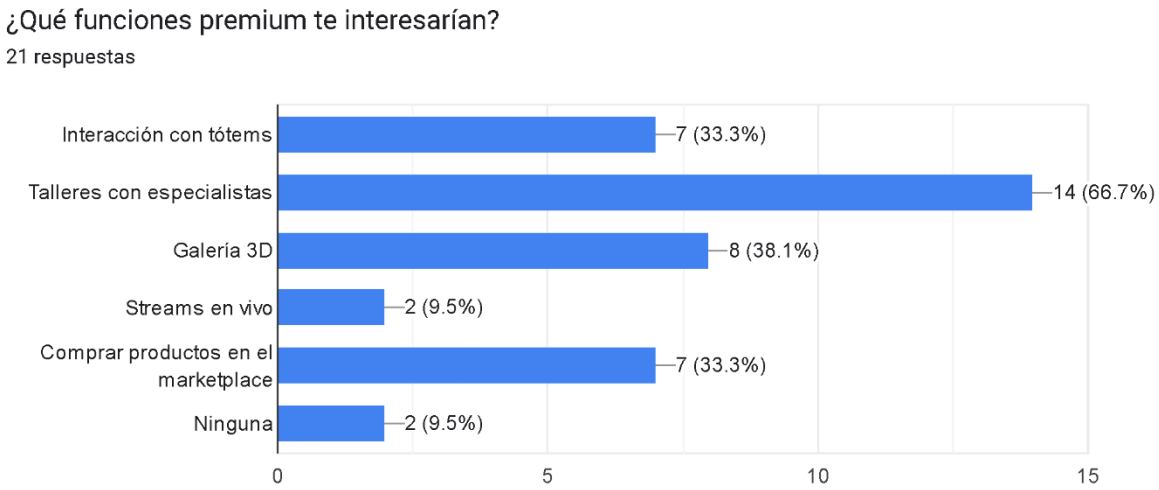
Nota: Elaboración propia. Pregunta 11.

Anexo N: *Gráfico de encuestas 10*



Nota: Elaboración propia. Pregunta 12.

Anexo O: *Gráfico de encuestas 11*



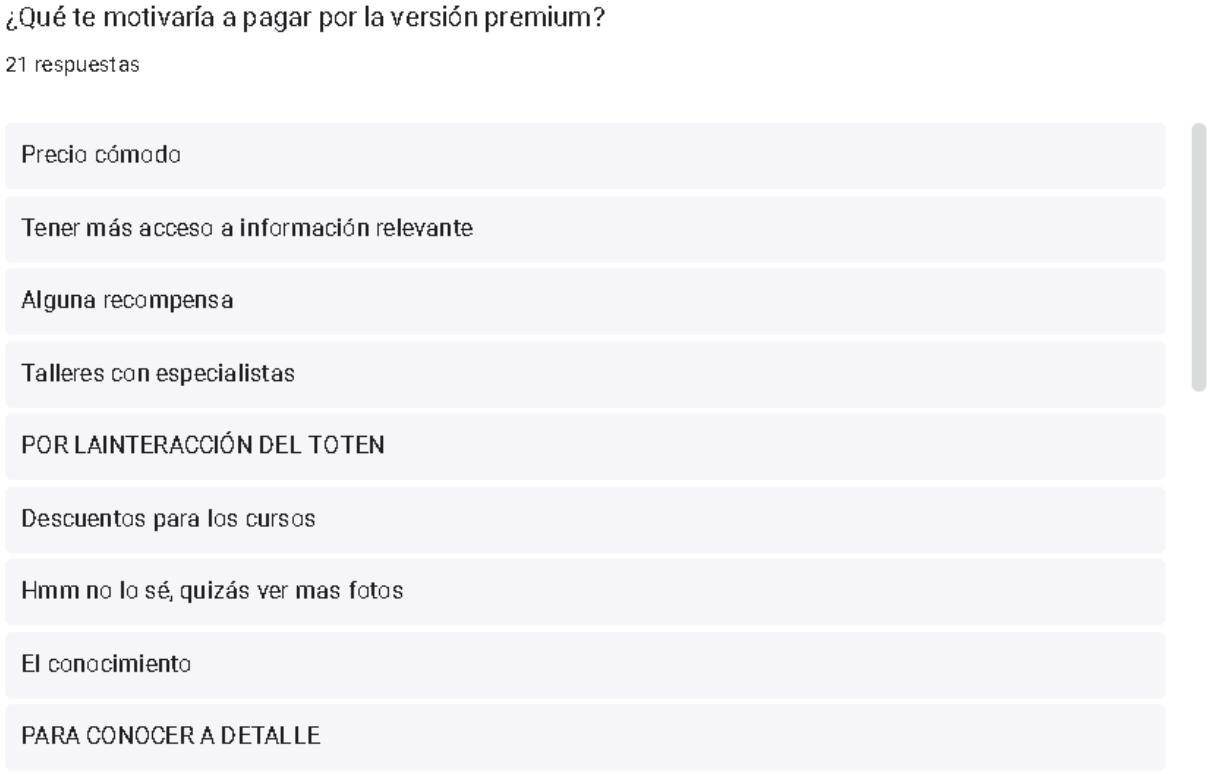
Nota: Elaboración propia. Pregunta 13.

Anexo P: *Gráfico de encuestas 12*



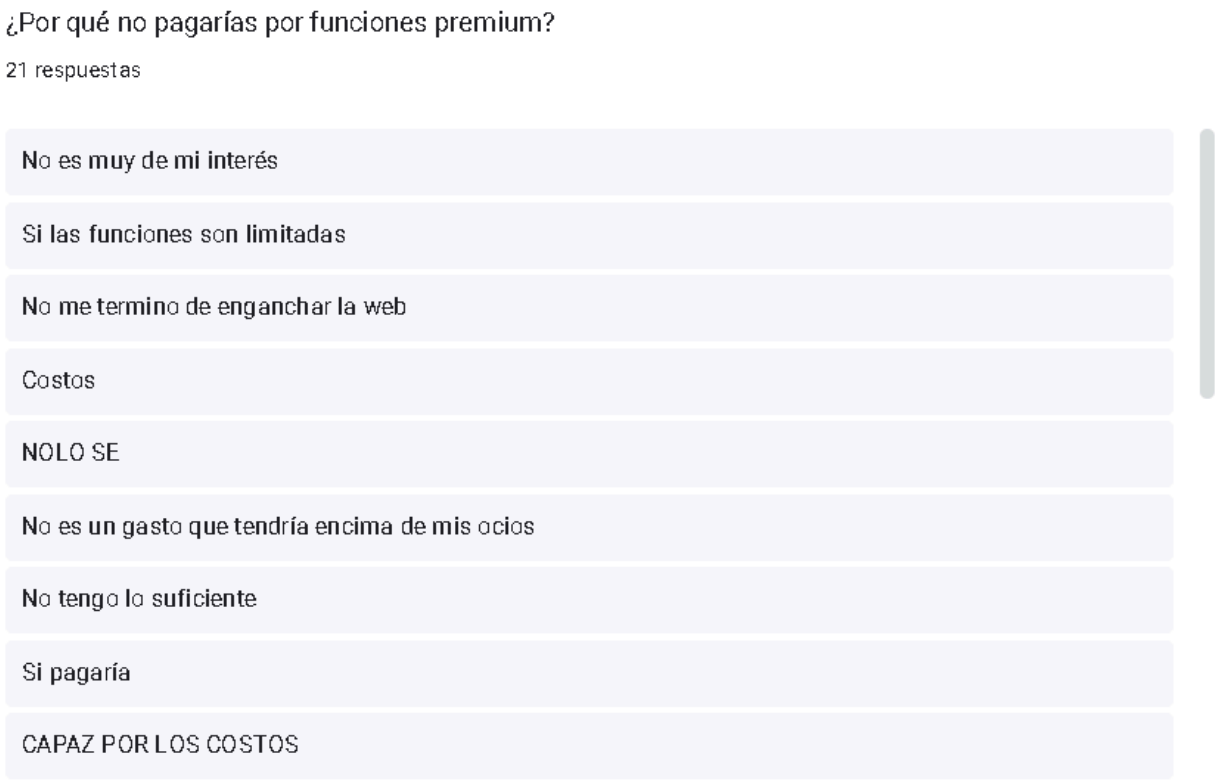
Nota: Elaboración propia. Pregunta 14.

Anexo Q: *Respuesta de encuesta 3*



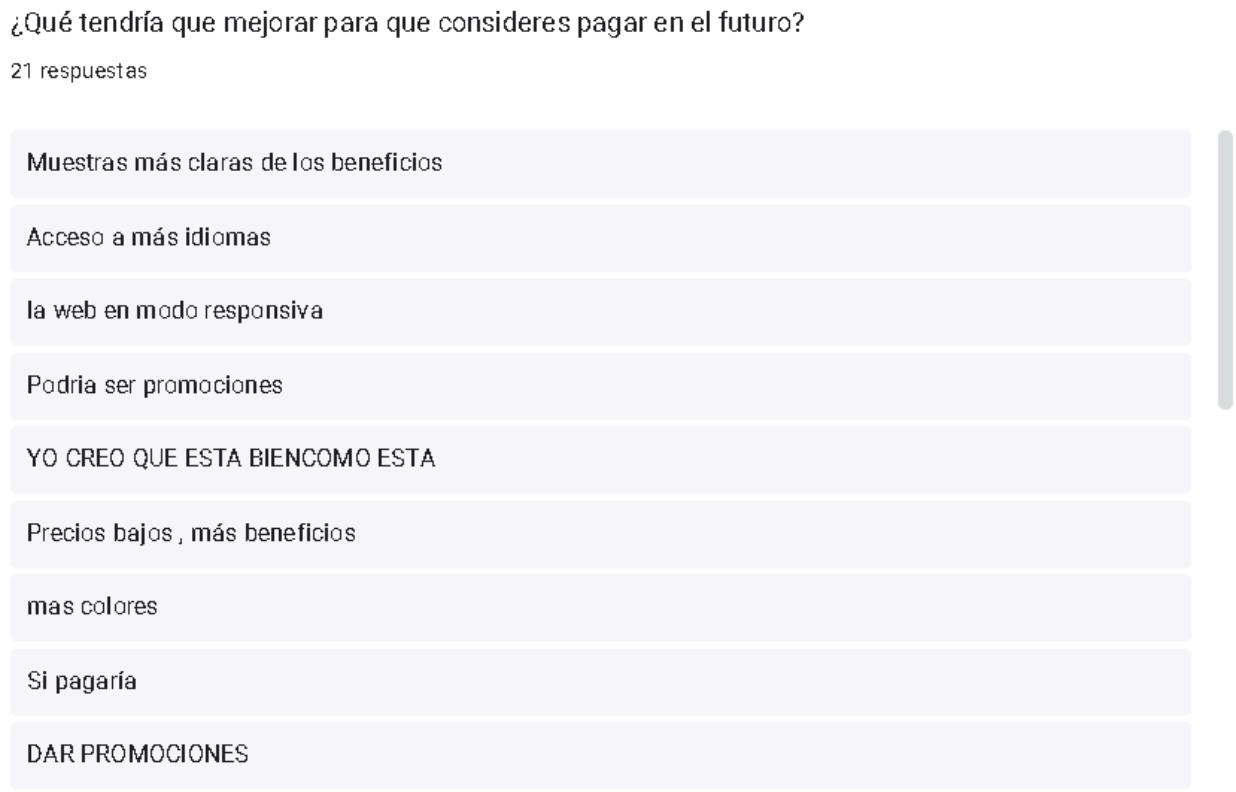
Nota: Elaboración propia. Pregunta 15.

Anexo R: *Respuesta de encuesta 4*



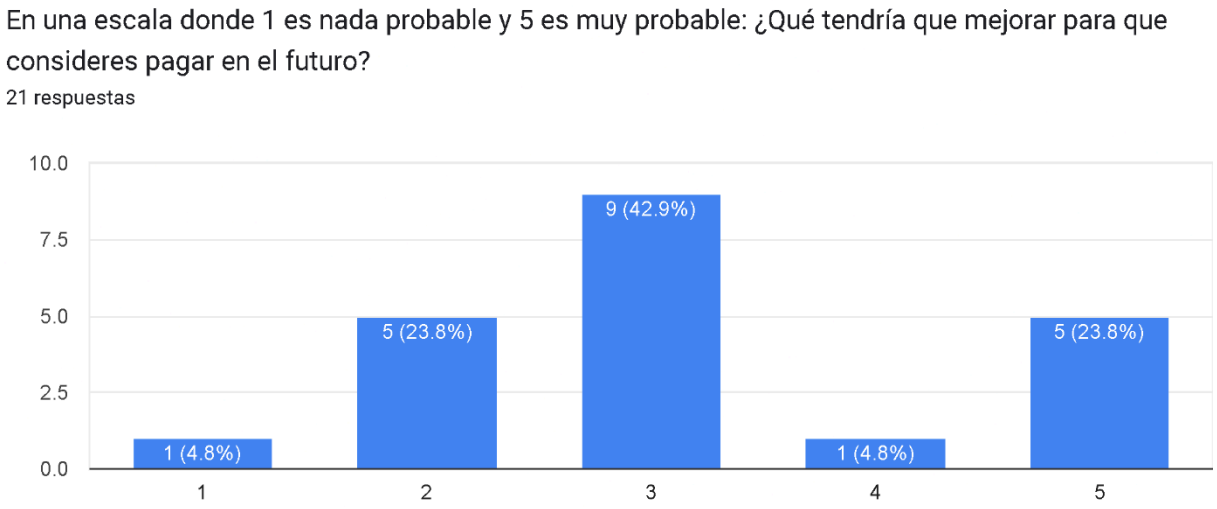
Nota: Elaboración propia. Pregunta 16.

Anexo S: *Respuesta de encuesta 5*



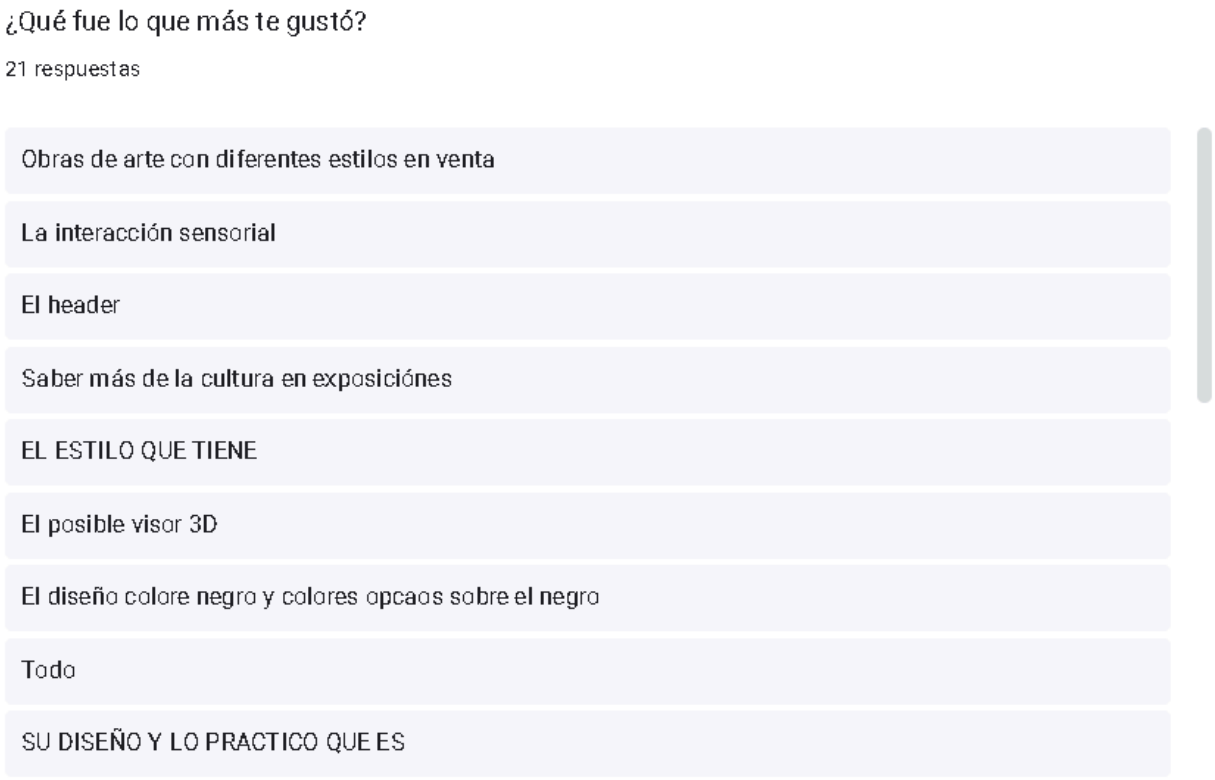
Nota: Elaboración propia. Pregunta 17.

Anexo T: *Gráfico de encuestas 13*



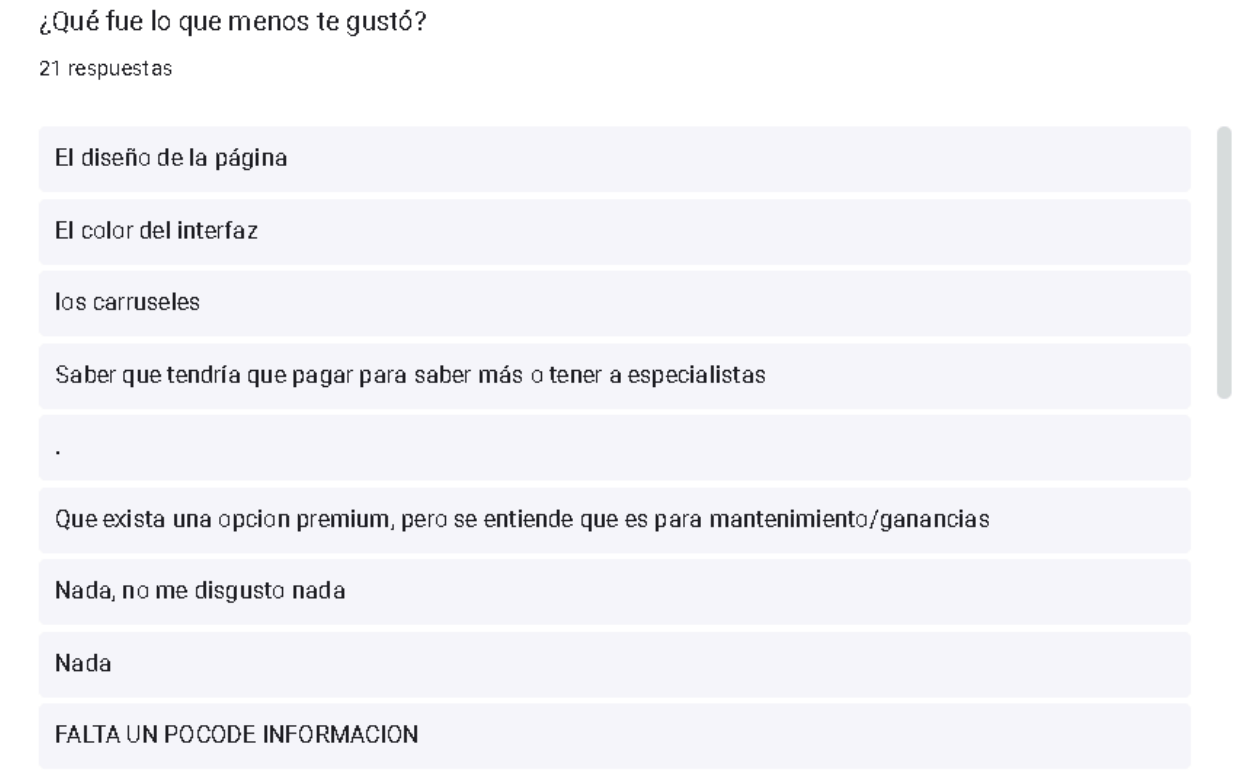
Nota: Elaboración propia. Pregunta 18.

Anexo U: *Respuesta de encuesta 6*



Nota: Elaboración propia. Pregunta 19.

Anexo V: *Respuesta de encuesta 7*



Nota: Elaboración propia. Pregunta 20.

Anexo W: *Respuesta de encuesta 8*



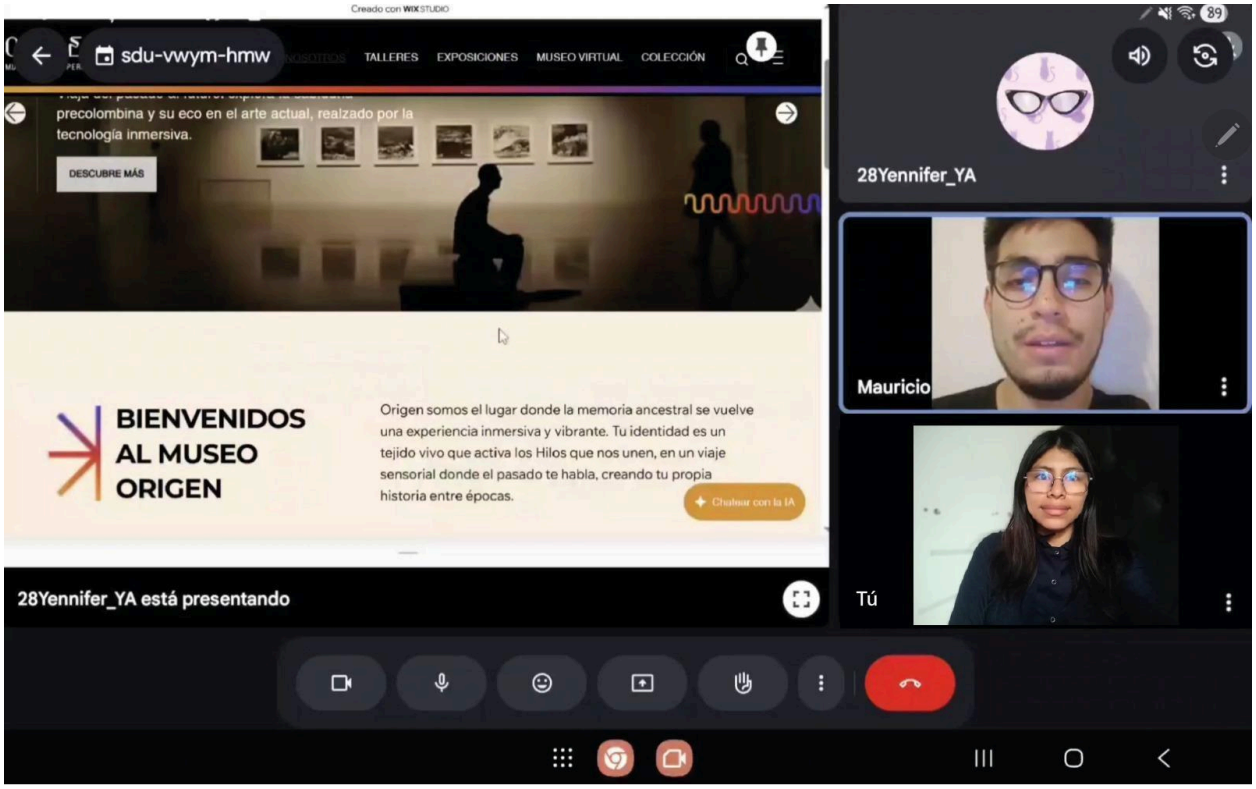
Nota: Elaboración propia. Pregunta 21.

Anexo X: *Evidencia entrevista a artista*



Nota: Foto tomada en entrevista por meet.

Anexo Y: *Evidencia entrevista a Diseñador Gráfico*



Nota: Foto tomada en entrevista por meet.

Anexo Z: *Tabla de costos de servicio*

MATERIALES	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Licencias software diseño (Wix)	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00	S/150,00
Licencias 360° (Matterport)	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/194,00	S/150,00
Dominio de Wix	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00	S/30,00
Recursos gráficos (freepik premium)	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/76,00	S/120,00
Total de Materiales	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00	S/450,00

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
2 Diseñadores Gráficas	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00	S/1.600,00
1 Programador Frontend	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00	S/2.800,00
1 Programador Backend	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00	S/1.400,00
1 Especialista Recorridos 360°	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00	S/1.200,00
Total de mano de obra	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00	S/7.000,00

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
Electricidad/Internet oficina	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00	S/80,00
Equipos (computadoras, tablets)	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00	S/110,00
Mantenimiento software de pagina	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00	S/100,00
Total de gastos generales	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00	S/290,00

TOTAL COSTOS SERVICIOS	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**	**S/7.740,00**

Nota: Elaboración propia.

Anexo AA: *Tabla de gastos*

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
Reuniones/coordinación (Google Meet Pro)	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00	S/50,00
6 Especialistas de talleres	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00	S/6.780,00
Total de Gastos Administrativos	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**	**S/6.830,00**
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**
Publicidad de redes sociales (lanzamientos)	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00	S/120,00
Asesor marketing digital	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00	S/1.130,00
Material promocional (Posts IG, banners)	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00	S/130,00
Total de Gastos de Venta	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**	**S/1.380,00**
TOTAL DE GASTOS	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**	**S/8.210,00**

Nota: Elaboración propia.

Anexo BB: *Tabla de ventas*

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
Membresia Premium	S/1.500,00	S/1.700,00	S/2.000,00	S/2.300,00	S/2.500,00	S/2.600,00	S/2.700,00	S/2.900,00	S/3.200,00	S/3.500,00	S/3.600,00	S/3.800,00
Talleres Virtuales	S/1.200,00	S/1.350,00	S/1.500,00	S/1.700,00	S/1.900,00	S/2.200,00	S/2.400,00	S/2.500,00	S/2.700,00	S/3.000,00	S/3.300,00	S/3.500,00
Venta Obras Digitales	S/1.000,00	S/1.250,00	S/1.400,00	S/1.600,00	S/1.800,00	S/2.000,00	S/2.300,00	S/2.400,00	S/2.500,00	S/2.600,00	S/2.900,00	S/3.200,00
Publicidad/Alianzas	S/800,00	S/1.100,00	S/1.300,00	S/1.400,00	S/1.600,00	S/1.700,00	S/1.900,00	S/2.200,00	S/2.400,00	S/2.500,00	S/2.700,00	S/2.900,00
Landing Page Pre-venta	S/500,00	S/600,00	S/800,00	S/1.000,00	S/1.200,00	S/1.500,00	S/1.700,00	S/2.000,00	S/2.200,00	S/2.400,00	S/2.500,00	S/2.600,00
Ingreso Total sin IGV	**S/5.000,00**	**S/6.000,00**	**S/7.000,00**	**S/8.000,00**	**S/9.000,00**	**S/10.000,00**	**S/11.000,00**	**S/12.000,00**	**S/13.000,00**	**S/14.000,00**	**S/15.000,00**	**S/16.000,00**

Nota: Elaboración propia.