

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



ARTIUM

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Comunicación
Audiovisual Multimedia

**AUTOR:
ALANIS FRANCES REVOLLAR ARANGURÍ**

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en Dirección y diseño
publicitario

**AUTOR:
MARÍA ALEJANDRA ESTRADA RAMOS**
(<https://orcid.org/0000-0002-6410-1420>)

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación "ARTIUM" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología de materiales y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver la falta de apoyo en la educación y el desarrollo de habilidades artísticas en adolescentes entre 12 a 16 años en Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a los alumnos, profesores de arte y padres de familia.

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 brindar un espacio accesible de aprendizaje y desarrollo para los adolescentes y jóvenes limeños, conociendo más sobre el arte y sus beneficios, además de dar exposición al arte desarrollado, se trata de una página web principal y una aplicación móvil de apoyo, por la página los jóvenes de entre 12 a 16 años puedan, como usuarios aprender y desarrollar habilidades a través de vídeos tutoriales de las distintas ramas del arte, sin embargo si se registran como “talentos”, podrán ellos subir vídeos enseñando a cambio de una recompensa monetaria y de la experiencia obtenida, estos vídeos que se subirán pasarán por un previo filtro, que se compone profesores graduados, en instrucción o artistas que nos brindarán su apoyo para el filtro mencionado del contenido además de la supervisión y de la evaluación de nuestros usuarios, ya que estos de igual manera tendrán que cumplir con trabajos dejados en la clase que haya decidido tomar. Para un mayor alcance de esta página y de la aplicación móvil, dentro de nuestros clientes potenciales se encuentran los colegios, ya que al estos contratar nuestro servicio de enseñanza, y así poder complementar y reforzar las clases de arte que necesitan los jóvenes.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de la página web de Artium en la plataforma gratuita Wix, donde se puso un apartado donde están las cinco ramas principales para el proyecto, la pintura, la danza, la música, la escultura y literatura, en cada una se llega a preciar como sería la distribución de la página y el contenido que tendría, además de otros apartados de registro, para que los usuarios postulen como “talento” y para que conozcan al equipo de trabajo tras el proyecto. La cuenta de Instagram del proyecto también se desarrolló, esta se hizo en la misma aplicación de la red social, con el fin de testear el prototipo de la página web en el segundo taller generativo que se realizó durante el proyecto, se llevó a cabo teniendo como participantes cinco alumnos de secundaria, a través de la aplicación de Meet Google. Y para la validación de nuestra idea, como del prototipo de la página se les pidió a los participantes que nos dieran su feedback mediante dos encuestas hechas en Forms Google, la primera para una evaluación general del proyecto y otra más específica a ayudarnos saber que la propuesta cumplía con nuestro objetivo. De la primera encuesta obtuvimos resultados

positivos, en cuanto a que si les atrajo la idea y todos los beneficios que trae esta; de la segunda encuesta los resultados volvieron a ser positivos, dando validación a que, por lo mostrado en la página, los participantes aseguran que si serían capaces de desarrollar sus habilidades en nuestra plataforma.

Se concluye que la solución propuesta es factible ya que segura que los adolescentes aprendan que entren en la página podrán desarrollar alguna habilidad de su preferencia desde cero o en el caso de ser un “talento” podrá reforzar lo que ya sepa, y que podemos apoyar a quienes no les interese una rubrica igual para todos los alumnos, sino un lugar donde poder explorar y descubrir de qué son capaces y se recomienda para futuros proyectos relacionados con el arte como este que tomen prioridad a la diversidad de cada persona individual y a sus intereses, como en este proyecto, y no dejar de investigar o querer implementar el arte para todas las edades y personas de todos los recursos ya que con un trabajo conjunto se puede llegar muy lejos en la expansión del arte y de sus beneficios.

Lista 1, Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú)

¿A qué clase de problema le da solución mi proyecto?

1. Seguridad alimentaria
2. Salud y bienestar social
3. Tecnología ambiental sostenible
4. Tecnología de materiales
5. Biotecnología y valorización de la biodiversidad
6. Competitividad y diversificación industrial

Lista 2. Actividad económica en la que se aplicará la innovación

Las actividades económicas en el Perú son 17:

1. Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca
2. Explotación de minas y canteras
3. Industrias manufactureras
4. Electricidad, gas y agua
5. Construcción
6. Comercio
7. Transporte y almacenamiento
8. Actividades de alojamiento y servicios de comida
9. Información y comunicaciones
10. Actividades financieras y seguros
11. Actividades inmobiliarias
12. Actividades profesionales, científicas y técnicas
13. Administración pública
14. Enseñanza
15. Salud humana y asistencia social
16. Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas
17. Otras actividades de servicios

