ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

PROFESORES PARTICULARES

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

CARLOS MANUEL HIROSHI KIYAN CONTRERAS

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:

ALEXANDRA ALVAREZ NARVAEZ

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

ALLYSON MISHEL BESADA MERINO

Asesor:

ELIZABETH DUARTE GUARDIA

https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú

2021

PROFESORES PARTICULARES - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

ENVIO 52 - REPOSITORIO

ENVIO 52 - REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:466941664

Fecha de entrega
14 jun 2025, 5:31 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
14 jun 2025, 5:38 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
PROFESORES PARTICULARES - PROYECTO DE INNOVACION.pdf

Tamaño de archivo
6.5 MB

20 Páginas

1089 Palabras

6347 Caracteres

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

8%	Fuentes de Internet
2%	Publicaciones
13%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Profesores Particulares” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas la cual busca resolver que se valore el trabajo de los artistas, ya que muchos de ellos, al no poder subsistir de su arte; recurren a trabajos alternativos. Bajo esta premisa, la población beneficiaria serían los artistas plásticos/profesores, señoras/personas que buscan salir de la rutina, personas interesadas en el arte y artistas/diseñadores con ganas de expandir sus conocimientos.

Se aplicó la metodología de Design Thinking y Lean Startup, que contempla herramientas colaborativas y de 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 crear un portal web que colabore con el entorno artístico peruano para acercar el arte a las personas, se trata de un medio digital que vincula artistas plásticos, profesores y consumidores de arte a través de una plataforma; la cual permita generar ingresos extra para los artistas y a su vez permita generar una interacción presencial entre artistas y alumnos a través de workshops.

Para la experimentación se diseñó un prototipo. En este caso se trató de una página web cuyo dominio era conectarte.com.pe. Se podían visualizar los perfiles de cada artista/profesor con sus mejores trabajos/obras listas para la venta. Adicionalmente figuraban las convocatorias a workshops liderado por cada uno de estos artistas/profesores, así como todo un espacio dedicado a

merchandising diseñado por ellos. Esta propuesta permite generar un ingreso extra a los artistas; quienes no siempre tienen una condición laboral estable. Además, recurrimos a otros tipos de canales digitales para la llegada a la audiencia designada; Instagram y Facebook. Sin embargo, consideramos que además de generar interacciones digitales, es muy importante crear experiencias que queden grabadas. Por tal motivo no quisimos dejar de lado la interacción presencial, es por eso que otro de los prototipos fue la creación de un workshop en el cual se convocaron a artistas/profesores que dieron clases de retrato, cómic y lettering. Esto no solo permite entretenimiento y conocimiento para el consumidor, sino que aporta a que se vaya formalizando la labor de los artistas.

Se concluye que la solución propuesta impulsa la valoración e interés por el arte. Además, apoya las actividades artísticas de entretenimiento y recreativas, las cuales abarcan una nueva tendencia de empleo. Es por esto que se recomienda brindar mejores oportunidades a quienes pertenecen al rubro artístico, ya que el arte es una forma de expresión que aporta muchos beneficios con respecto a salud y bienestar social.