

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"



CREARTE

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

AUTOR:

MARCIA YABAR LUNA

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

ALEXANDRA YOMAYRA TORRES SOLANO

Lima - Perú

2023

● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	cdn.gob.pe Internet	4%
2	repositorio.tls.edu.pe Internet	4%
3	infobae.com Internet	2%
4	defensoria.gob.pe Internet	1%
5	scielo.org.mx Internet	1%
6	studocu.com Internet	<1%
7	radionacional.com.pe Internet	<1%
8	es.scribd.com Internet	<1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
10	gob.pe Internet	<1%
11	slideshare.net Internet	<1%
12	actualidadambiental.pe Internet	<1%
13	catedraprosperidad.umh.es Internet	<1%
14	revistalamoraleja.com Internet	<1%
15	Universidad del Sagrado Corazon on 2022-09-27 Submitted works	<1%
16	unicef.org Internet	<1%
17	Universidad de Lima on 2021-03-11 Submitted works	<1%
18	revistahorizontes.org Internet	<1%
19	Universidad San Ignacio de Loyola on 2022-11-04 Submitted works	<1%
20	peru.com Internet	<1%

21	noticia.educacionenred.pe Internet	<1%
22	naturalezainterior.org.pe Internet	<1%
23	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-06-06 Submitted works	<1%
24	Diego Palacios, Christian Berger. "Are good students desirable friends..." Crossref	<1%
25	Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL on 2023-12-19 Submitted works	<1%
26	hispana.mcu.es Internet	<1%
27	coursehero.com Internet	<1%
28	ub.edu Internet	<1%
29	uco.es Internet	<1%
30	Universidad Andina del Cusco on 2020-06-17 Submitted works	<1%
31	Universidad Cesar Vallejo on 2022-07-21 Submitted works	<1%
32	hdl.handle.net Internet	<1%

33

web.ins.gob.pe

Internet

<1%

34

mikeyswish.com

Internet

<1%

Resumen

El proyecto de innovación CREArte 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, el cual busca resolver la condición inequitativa actualmente existente en el mundo laboral mediante la intervención temprana al público joven, previniendo la ansiedad de la mano de obra mediante la arteterapia que ayuda a desarrollar y estimular las habilidades blandas, teniendo como población beneficiaria los jóvenes adolescentes de 13 a 17 años pertenecientes al nivel socioeconómico C y D que residan en Lima Norte.

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 CREArte, un servicio de arteterapia online vía Discord con el fin de contribuir con la prevención de la ansiedad y fortalecer las habilidades blandas, brindando herramientas y sesiones terapéuticas. De igual manera este servicio cuenta con un producto complementario que sirve como material de apoyo, el Kit de arteterapia, que cuenta con material informativo, de actividades prácticas y recursos de apoyo, diseñado en base a un embalaje ecológico, permitiendo que se pueda reutilizar y transformar en un objeto de uso práctico del día a día. Además para que nuestro público pueda encontrar la información detallada sobre nuestros cursos, packs promocionales, los horarios, nuestra comunidad de Discord y más, se creó nuestra página web; canal por el cual se podrá hacer la reserva del curso. CREArte apuesta por una intervención temprana para

ayudar a los jóvenes, con técnicas e información eficiente para que se encuentren mejor preparados y con la capacidad de afrontar diversos retos que afecten su estado emocional, que se les puedan presentar incluso en el mundo laboral.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) de nuestro servicio, es decir la página web, la comunidad de Discord y una clase piloto del curso mediante un taller generativo realizado a un grupo de jóvenes adolescentes. Se empleó el user testing a 20 personas, para la validación de la página web, y en su mayoría los usuarios no tuvieron dificultades con la navegación, el diseño fue de su agrado, y resaltaron que era muy buena opción que haya el método de pago con Yape, un servicio que ellos suelen utilizar. El taller generativo nos permitió simular una clase de arte terapia, donde las observaciones más sobresalientes fueron: Más del 80% de participantes se sintieron cómodos con la plataforma de Discord, al ser más interactiva y cercana a ellos; también nos comentaron que lograr identificar y explorar sus emociones indirectamente a través de del arte, que fue algo nuevo para ellos pero bastante entretenido e interesante. Por otro lado, se realizaron diversas técnicas de recopilación de datos, entre ellas destacan las entrevistas, encuestas y observaciones de campo que nos ayudaron a nutrir nuestra propuesta de solución.

Se concluye que la solución propuesta es viable y de gran interés para nuestro público, ya que perciben a nuestro servicio como un espacio seguro donde pueden estimular su desarrollo de nuevas habilidades y también expresarse libremente a través del arte; al ser un servicio con un fin social, esperamos crecer y paralelamente trabajar de manera presencial

Se recomienda realizar un seguimiento constante de los ingresos mensuales para comprobar la viabilidad del servicio y aprovechar los recursos económicos que generé para implementar a futuro un espacio físico para talleres presenciales, con el fin de tener una interacción directa con los alumnos y brindarles los materiales necesarios para que exploren diversos tipos de

expresión artística. Finalmente, se estima que el servicio de “CREArte” tenga un crecimiento incremental al ser una propuesta con un enfoque centrado en