

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



**PLATAFORMA VIRTUAL INTERACTIVA PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE DE SOFTWARE EN EGRESADOS DE LAS
CARRERAS CREATIVAS DE TOULOUSE LAUTREC**

Tesis para obtener el título de licenciado
en **Comunicación Audiovisual**
Multimedia

AUTORES:

CARLOS MANUEL SANCHEZ RUIZ
(0000-0002-5733-0356)

MARCELO MARTIN GALECIO
MURO (0009-0008-3069-7669)

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO
(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú
Diciembre, 2023

● **25% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 21% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 17% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	4%
2	hdl.handle.net Internet	3%
3	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-26 Submitted works	2%
4	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-22 Submitted works	1%
5	repositorio.tls.edu.pe Internet	1%
6	upc.aws.openrepository.com Internet	<1%
7	41jaiio.sadio.org.ar Internet	<1%
8	elsevier.es Internet	<1%

Sources overview

9	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-20 Submitted works	<1%
10	tesis.usat.edu.pe Internet	<1%
11	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
12	dspace.utb.edu.ec Internet	<1%
13	issuu.com Internet	<1%
14	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
15	Universidad Abierta para Adultos on 2021-10-20 Submitted works	<1%
16	enriqueortegaburgos.com Internet	<1%
17	normalista.ilce.edu.mx Internet	<1%
18	cacic2016.unsl.edu.ar Internet	<1%
19	1library.co Internet	<1%
20	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-30 Submitted works	<1%

21	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2021-11-29	<1%
	Submitted works	
22	editic.net	<1%
	Internet	
23	Escuela Politecnica Nacional on 2016-03-09	<1%
	Submitted works	
24	es.scribd.com	<1%
	Internet	
25	Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales on 2023-09-17	<1%
	Submitted works	
26	rte.espol.edu.ec	<1%
	Internet	
27	Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador on 2023-08-29	<1%
	Submitted works	
28	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
	Internet	
29	chile.com	<1%
	Internet	
30	Universidad Internacional de la Rioja on 2013-10-05	<1%
	Submitted works	
31	repositorio.uap.edu.pe	<1%
	Internet	
32	blog.cstictv.com	<1%
	Internet	

33	udgvirtual.udg.mx	Internet	<1%
34	actforchildren.org	Internet	<1%
35	ceune.unach.mx	Internet	<1%
36	scoop.it	Internet	<1%
37	observatorio.tec.mx	Internet	<1%
38	magisnet.com	Internet	<1%
39	Universidad de Lima on 2015-11-02	Submitted works	<1%
40	docplayer.es	Internet	<1%
41	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ...	Crossref	<1%
42	core.ac.uk	Internet	<1%
43	forum.vite.net	Internet	<1%
44	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-20	Submitted works	<1%

45	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-27 Submitted works	<1%
46	puj.edu.co Internet	<1%
47	University of Wales central institutions on 2020-11-25 Submitted works	<1%
48	comunidad-escolar.pntic.mec.es Internet	<1%
49	pt.slideshare.net Internet	<1%
50	coursehero.com Internet	<1%
51	llegaelfinde.com Internet	<1%
52	researchgate.net Internet	<1%
53	scielo.org.mx Internet	<1%
54	dirigible.tercera.cl Internet	<1%
55	fdocuments.ec Internet	<1%
56	ucol on 2023-10-10 Submitted works	<1%

Sources overview

57	uvg on 2023-10-13 Submitted works	<1%
58	scribd.com Internet	<1%
59	udd.cl Internet	<1%
60	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-19 Submitted works	<1%
61	Icon College of Technology and Management on 2012-04-18 Submitted works	<1%
62	Michel, Melodie. "Early Music and Latin America: Transhistorical Views..." Publication	<1%
63	UNIV DE LAS AMERICAS on 2018-06-15 Submitted works	<1%
64	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-05-25 Submitted works	<1%
65	Universidad Internacional del Ecuador on 2021-11-10 Submitted works	<1%
66	consultoriadeserviciosformativos on 2023-11-27 Submitted works	<1%
67	doaj.org Internet	<1%
68	dspace.njstatelib.org Internet	<1%

69	lareferencia.info	<1%
	Internet	
70	listas.losverdesdeandalucia.org	<1%
	Internet	
71	repositorio.unasam.edu.pe	<1%
	Internet	
72	repositorio.upec.edu.ec	<1%
	Internet	
73	repositorio.upeu.edu.pe:8080	<1%
	Internet	
74	repository.unad.edu.co	<1%
	Internet	
75	newdata.es	<1%
	Internet	
76	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali...	<1%
	Publication	

Tabla de contenido

Resumen.....	14
Abstract.....	15
Capítulo I: El Problema.....	17
1.1. Planteamiento del Problema.....	17
1.2. Justificación.....	19
1.2.1. Justificación Social.....	19
1.2.2. Justificación Personal.....	20
1.3. Preguntas de Investigación.....	20
1.3.1. Pregunta general.....	20
1.3.2. Preguntas específicas.....	20
1.4. Objetivos de investigación.....	21
1.4.1. Objetivo general.....	21
1.4.2. Objetivos específicos.....	21
Capítulo II: Marco Teórico.....	22
2.1. Mapa de Literatura.....	22
Figura 1. Mapa de la Literatura.....	22
2.2. Antecedentes de Investigación.....	23

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica.....	25
2.3.1 Plataforma Virtual Interactiva.....	25
2.3.1.2 Plataforma Digital.....	25
2.3.2 Aprendizaje de software.....	27
2.3.2.1 Tipos de aprendizaje.....	27
2.3.2.2 Problemas en el aprendizaje de software.....	28
Capítulo III: Metodología.....	31
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo.....	31
3.1.1 Muestra.....	31
3.1.2 Descripción de la Utilidad de Análisis.....	31
3.1.3 Muestreo.....	31
3.2. Diseño de Investigación.....	32
3.3. Operacionalización de Variables.....	33
3.4. Consentimiento Informado.....	35
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos.....	35
Capítulo IV:	
Resultados.....	37
4.1 Análisis de los Resultados.....	37

4.2. Discusión de Resultados.....	46
4.3. Recomendaciones.....	51
Referencias.....	53
Anexos.....	57

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de la Variable Dependiente: Aprendizaje de software...</i>	33
Tabla 2 <i>Operacionalización de la Variable Independiente: Creación de una plataforma virtual interactiva.....</i>	34

Lista de Figuras

- Figura 1. *Mapa de literatura de los principales aspectos de la plataforma virtual interactiva y las mejoras en el aprendizaje de software.....22*
- Figura 2. *Resultados de la pregunta ¿En qué medida sientes que el aprendizaje presencial ha contribuido a tu comprensión y dominio del software?.....37*
- Figura 3. *Resultados de la pregunta ¿Qué tan cómodo te sientes participando en clases presenciales para aprender software?.....37*
- Figura 4. *Resultados de la pregunta ¿Cómo valoras la interacción en persona con el profesor y tus compañeros como parte del aprendizaje de software en entornos presenciales?.....38*
- Figura 5. *Resultados de la pregunta ¿Cómo calificarías la efectividad del enfoque semipresencial para aprender software, que combina clases en línea y presenciales?.....38*
- Figura 6. *Resultados de la pregunta ¿Sientes que el enfoque semipresencial ha mejorado tu comprensión y aplicación de conceptos de software?.....39*
- Figura 7. *Resultados de la pregunta ¿Qué tan efectivo consideras que es el aprendizaje de software online para adquirir habilidades?.....39*
- Figura 8. *Resultados de la pregunta ¿Cómo evalúas la calidad de las interacciones en línea con los profesores y compañeros al aprender software?.....40*
- Figura 9. *Resultados de la pregunta ¿En qué medida te ha permitido el aprendizaje en línea adaptar tu horario y ritmo de estudio para aprender software?.....40*
- Figura 10. *Resultados de la pregunta ¿Sientes que la malla curricular de tu programa de aprendizaje de software se mantiene al día con las últimas tendencias y avances en la industria?.....41*

Figura 11. Resultados de la pregunta <i>¿Qué tan satisfecho estás con la variedad de cursos y temas ofrecidos en tu malla curricular para aprender software?</i>	41
Figura 12. Resultados de la pregunta <i>¿En qué medida crees que recibes apoyo y orientación personalizada al aprender software?</i>	42
Figura 13. Resultados de la pregunta <i>¿Sientes que la enseñanza personalizada ha mejorado tu capacidad para abordar desafíos específicos al aprender software?</i>	42
Figura 14. Resultados de la pregunta <i>¿Has experimentado limitaciones en cuanto a la cantidad de material y recursos disponibles para el aprendizaje de software?</i>	43
Figura 15. Resultados de la pregunta <i>¿Cómo han afectado las limitaciones en el contenido de aprendizaje de software a tu capacidad para alcanzar tus objetivos de aprendizaje?</i>	43
Figura 16. Resultados de la pregunta <i>¿Estarías dispuesto a participar de una plataforma virtual interactiva donde se te presente un contenido actualizado de acuerdo a tus necesidades y así poder mejorar tu aprendizaje de software?</i>	44
Figura 17: Logo TuSuite.....	50
Figura 18. Mockup 1: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva.....	50
Figura 19. Mockup 2: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva.....	50
Figura 20. Mockup 3: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva.....	51
Figura 21. Mockup 4: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva.....	51
Figura 22. .Mockup 5: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva.....	51

Resumen

La presente investigación, la cual es de carácter no experimental porque no se lleva a cabo ninguna manipulación deliberada de las variables y también propositiva porque resuelve un problema y ofrece una solución en un contexto particular; tiene como objetivo principal proponer una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en los egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec. El diseño de investigación es mixto. Para conocer la realidad que viven los egresados de este instituto privado, se realizaron encuestas y entrevistas muy bien segmentadas según los factores que contribuyen a que un individuo aprenda de manera eficiente un software. Estas encuestas y entrevistas fueron el instrumento de medición utilizado para conocer los porcentajes aproximados acerca de varios puntos como la posibilidad de adaptar su horario y ritmo de estudio para aprender software de manera online, la comprensión y aplicación de conceptos, las limitaciones en cuanto a la cantidad de material y recursos disponibles para el aprendizaje y cómo valoran la enseñanza presencial para aprender software. Según los hallazgos de las encuestas y entrevistas, la mayoría de los egresados experimentaron mejoras significativas en la comprensión y aplicación de conceptos de software. Esto sugiere que la combinación de clases en línea y presenciales es bien aceptada. Asimismo, se confirmó que el aprendizaje online es preferido por aproximadamente la mitad de los participantes, de la misma manera evalúa positivamente la calidad de las interacciones online, destacando que el aprendizaje online les permite adaptar su horario y ritmo de estudio. Además la percepción sobre la actualización de la malla curricular es mixta, esto sugiere una posible desconexión entre la actualización de contenidos y la satisfacción general con la oferta académica. Los encuestados sienten que reciben apoyo y orientación personalizada, y un porcentaje similar cree que esto ha mejorado su capacidad para abordar desafíos específicos al aprender software, enfatizando el

valor de la atención personalizada en el proceso educativo. En conclusión la mayoría de los egresados ha experimentado limitaciones, sobre la cantidad de material disponible para aprender software. Sin embargo, vale la pena señalar que aproximadamente la mitad de los encuestados perciben que estas limitaciones han impactado de manera negativa en los objetivos de aprendizaje.

Palabras clave: Plataforma virtual, aprendizaje de software, interactividad, comunidad digital y asesoría online.

Abstract

The present research, which is non-experimental in nature because no deliberate manipulation of the variables is carried out, and also purposeful because it solves a problem and offers a solution in a particular context; Its main objective is to propose an interactive virtual platform to improve software learning for graduates of the creative careers of the Toulouse Lautrec private institute. The research design is mixed. To understand the reality experienced by the graduates of this private institute, surveys and interviews were carried out very well segmented according to the factors that contribute to an individual efficiently learning software. These surveys and interviews were the measurement instrument used to know the approximate percentages about various points such as the possibility of adapting your schedule and study pace to learn software online, the understanding and application of concepts, the limitations regarding the amount of material and resources available for learning and how they value face-to-face teaching to learn software. Based on findings from the surveys and interviews, the majority of graduates experienced significant improvements in their understanding and application of software concepts. This suggests that the combination of

online and in-person classes is well accepted. Likewise, it was confirmed that online learning is preferred by approximately half of the participants, in the same way they positively evaluate the quality of online interactions, highlighting that online learning allows them to adapt their schedule and pace of study. Furthermore, the perception regarding the updating of the curriculum is mixed, this suggests a possible disconnection between the updating of content and general satisfaction with the academic offer. Respondents feel they receive personalized support and guidance, and a similar percentage believe this has improved their ability to address specific challenges when learning software, emphasizing the value of personalized attention in the educational process. In conclusion, the majority of graduates have experienced limitations on the amount of material available to learn software. However, it is worth noting that approximately half of respondents perceive that these limitations have negatively impacted learning objectives.

Keywords: Virtual platform, software learning, interactivity, digital community and online advice.

Capítulo I: El Problema

La falta de plataformas interactivas con asesoría en línea que ofrezcan la combinación de aprender software con una comunidad activa y horarios flexibles representa un obstáculo significativo para aquellos que buscan adquirir habilidades en edición de video, diseño gráfico y producción de medios. Las opciones actuales a menudo carecen de asesoría personalizada, aprendizaje por niveles y de interacción con otros estudiantes, y suelen imponer horarios fijos que no se ajustan a las agendas de las personas. Esto limita la accesibilidad y la efectividad del aprendizaje de estas herramientas esenciales en un mundo cada vez más impulsado por el contenido digital y audiovisual.

1.1.Planteamiento del Problema

La carencia de plataformas digitales interactivas con asesorías personalizadas en línea para el estudio de software para egresados debido a la falta de tiempo es un desafío crítico en la educación superior que ha ganado aún más relevancia en la última década. “La educación en línea ha experimentado un rápido crecimiento y transformación en la última década.” (Educause, 2019).

La falta de acceso a plataformas de aprendizaje y especialización con asesoría online para egresados de las carreras creativas del Instituto privado Toulouse Lautrec supone una limitación significativa en el crecimiento profesional de estos egresados, ya que no pueden adquirir las habilidades y conocimientos avanzados necesarios para mantenerse actualizados en sus campos. La falta de tiempo disponible debido a las demandas laborales y, en muchos casos, a responsabilidades familiares, dificulta su capacidad para comprometerse con una especialización (Pérez, 2019). Esto afecta negativamente su competitividad en el mercado laboral y puede llevar a un estancamiento en sus carreras.

En su gran mayoría los egresados del instituto privado Toulouse Lautrec se ven limitados cuando es momento de ingresar de lleno al mundo laboral, afrontando diferentes tipos de obstáculos por no contar con una complementación óptima a su carrera. Uno de los principales inconvenientes que tienen los egresados son el rechazo, la falta de atención y la falta de aprovechamiento de sus conocimientos. Los trabajadores siguen sin recibir suficiente atención, lo que tiene consecuencias tanto para las personas afectadas como para las empresas. (Milenio, 2023).

Esto se manifiesta con frustración, malestar y falta de autoestima. La asesoría es un recurso pedagógico que permite orientar a los egresados para lograr que lo aprendido sea perdurable. Uno de los mayores beneficios especiales que brinda este aprendizaje, es que permite a los estudiantes ser independientes y tener la oportunidad de organizar su propio tiempo, incluso pueden descargar material y revisarlo incluso sin Internet. También ayuda a los estudiantes a regresar y revisar la lección o actividad si tienen preguntas. (Delgado, 2020).

En segundo lugar, los recién graduados no estarán listos para asumir el puesto. Para entender mejor la inserción laboral, este es un: el período de tiempo durante el cual el individuo se prepara para la formación o la búsqueda activa de trabajo; esto incluye los conceptos de proceso de inserción y transición a la vida activa. Para lograr esta inserción laboral, el egresado debe tener una sólida complementación académica y formación profesional.

El propósito es sugerir la creación de una plataforma virtual que brinde asesoramiento en línea para complementar el aprendizaje de los egresados de las carreras creativas del Instituto Privado Toulouse Lautrec, brindándoles acceso a empleos más remunerados. para

facilitar el crecimiento profesional y el aprendizaje continuo con el objetivo de mejorar el desarrollo de los graduados y la innovación en la educación. El uso efectivo de herramientas tecnológicas es cada vez más necesario en cada profesión. Aprender en un entorno virtual obliga a los graduados a mantenerse actualizados y dominar las aplicaciones necesarias en el lugar de trabajo. (Padilla, 2023).

Considerando lo mencionado según la Universidad Europea Online (2023): Es vital mantenerse al día sobre qué es la innovación educativa y una forma de estarlo es invertir en una formación adecuada como son los cursos especializados en nuevas metodologías educativas. La propuesta es implementar y diseñar una plataforma de enseñanza y especialización con asesoría personalizada para brindar soluciones efectivas que permitan a los egresados superar la falta de tiempo y las barreras geográficas para acceder a programas de especialización de calidad, explorando enfoques como una comunidad en línea, la flexibilidad horaria adaptando las necesidades de los profesionales en ejercicio. La retroalimentación, uno de los principales impulsores del progreso académico, es un componente crucial que se debe enfatizar. Los estudiantes aprenden mejor cuando comprenden y corrigen sus errores y debilidades. (Calvo, 2020).

1.2. Justificación

1.2.1. Justificación social

Esta iniciativa pretende ayudar a brindar una mejor herramienta de aprendizaje mediante la creación de una plataforma de enseñanza con asesoría en línea personalizada para egresados de las carreras creativas. La transición de los procesos de capacitación a espacios virtuales es cada vez más necesaria. (Suarez 2020). La plataforma no solo beneficia a los individuos al ofrecerles oportunidades de desarrollo profesional, sino que también contribuye al progreso de la industria y la sociedad en general. Esta iniciativa responde a la necesidad de

formación continua en un campo en constante evolución y promueve la equidad en el acceso a la educación, la innovación y la sostenibilidad, lo que la convierte en un valioso activo social.

1.2.2. Justificación personal

El interés individual de cada miembro fue la fuente de este proyecto en contribuir a la educación con asesoría en línea con la innovación en la forma en que se puede complementar el conocimiento y adquirir nuevas especialidades diseñando una plataforma que sea accesible, efectiva y alineada con las necesidades de los profesionales egresados de las carreras creativas del Instituto Privado Toulouse Lautrec. “La innovación educativa se ha convertido en un componente fundamental del desarrollo porque la educación es un campo en constante evolución” (Ripie, 2023).

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta general

¿De qué manera una plataforma virtual interactiva mejorará el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec?

1.3.2. Preguntas específicas

P1. ¿Cuáles son las características con las que se debe contar una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec?

P2. ¿Cuáles son las principales dificultades que se presentan en el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec?

P3. ¿Cuáles son las ventajas de contar con una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec?

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo general

Proponer la creación de una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

1.4.2. Objetivos específicos

O1. Reconocer las principales dificultades que se presentan en el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

O2. Identificar las características con las que debe contar una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

O3. Determinar las ventajas de contar con una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

Capítulo II: Marco Teórico

Esta sección presenta investigaciones previas relacionadas con este tema que pueden contribuir a este estudio. De la misma manera, se proponen los aspectos importantes de una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

2.1. Mapa de Literatura

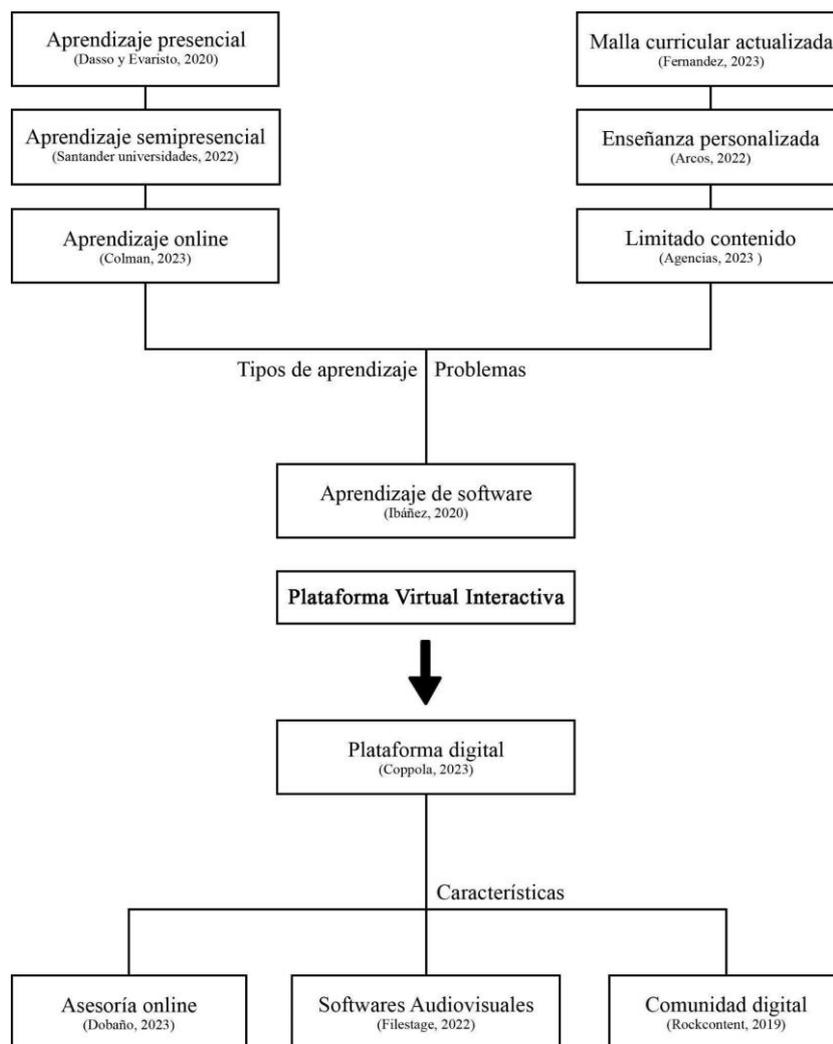


Figura 1. Mapa de literatura de los principales aspectos de la plataforma virtual interactiva y las mejoras en el aprendizaje de software.

2.2. Antecedentes de Investigación

Díaz, F. (2018) Realizó la investigación “Integración de plataformas virtuales de aprendizaje, redes sociales y sistemas académicos basados en Software Libre”, para optar el grado de Titulación en la Universidad Nacional de La Plata. El objetivo principal del antecedente es analizar la integración de distintas plataformas en el ámbito académico. Teniendo una muestra de 9864 estudiantes de postgrado. El diseño de investigación empleado por el antecedente es informativo. La observación y el análisis de documentos, como instrumento se aplica una encuesta en los estudiantes de la Universidad Nacional de La Plata para evaluar los aspectos vinculados a la integración de plataformas. La comunicación entre diferentes plataformas en el ámbito de la educación virtual facilita el intercambio, integración y reutilización de recursos educativos que han sido desarrollados en plataformas y herramientas heterogéneas. Con el aumento de la educación a distancia, los usuarios han puesto más énfasis en los aspectos técnicos relacionados con la capacidad de conectarse y utilizar los recursos distribuidos en otras plataformas, según la utilidad del estudio.

Guerrero (2019) Realizó la investigación “Plataforma colaborativa para contribuir al proceso de desarrollo de software”, para optar el grado de Titulación en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El objetivo principal del antecedente es participar en el proceso de desarrollo de software a través de una plataforma colaborativa con 2.000 especialistas en gestión de proyectos. El diseño de investigación empleado por el antecedente es informativo. La observación y el análisis de documentos, como instrumento se aplica una encuesta en los alumnos de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo para evaluar los aspectos vinculados al desarrollo de software. La conclusión es que es posible contribuir al proceso de desarrollo de software utilizando la gestión de eventos utilizando plataformas

de colaboración de aplicaciones. La utilidad del estudio ha permitido conocer que el software mantiene todo en un solo lugar y al alcance de la necesidad.

Cornetero y Rojas (2018) Realizó la investigación “Sistema colaborativo para mejorar el proceso de planificación operativa de eventos“, para optar el grado de Titulación en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El objetivo principal del antecedente es solucionar el problema que existe en la planificación operativa de eventos. Teniendo una muestra de 105 egresados. El diseño de investigación empleado por el antecedente es informativo. La observación y el análisis de documentos, como instrumento se aplica una encuesta en los egresados de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo para evaluar los aspectos vinculados a sistemas de cooperación para la mejora de la planificación operativa. La conclusión es que sin compartir archivos ni escribir comentarios, varios usuarios pueden participar en el proceso de planificación del evento a través del sistema de colaboración, y se pueden enviar invitaciones y recordatorios por correo electrónico a cualquier usuario del sistema. Los beneficios de la investigación muestran que los sistemas colaborativos reducen el tiempo de planificación, aumentan el tiempo de recordatorio, aumentan la asistencia y también permiten la distribución, distribución y control de los materiales del evento. Este artículo se discute porque realiza y define criterios analíticos para matrices de prioridad.

Herrada (2018) Realizó la investigación “Modelo de mejora del ciclo de vida del desarrollo de software“, para optar el grado de Titulación en la Universidad de Lima. El objetivo principal del antecedente es solucionar la problemática presentada en el proceso de desarrollo de software. Teniendo una muestra de 300 estudiantes. El diseño de investigación empleado por el antecedente es informativo. La observación y el análisis de documentos,

como instrumento se aplica una encuesta en los estudiantes de la Universidad de Lima para evaluar los aspectos vinculados a el proceso de desarrollo de software. Se logró concluir que la realización de una aplicación web permite medir el grado de cumplimiento y facilita el seguimiento de los proyectos de software. La utilidad del estudio ha permitido conocer que la evaluación del ciclo de vida del desarrollo de software es útil para realizar un plan de implementación de un modelo de mejora como la asignación de roles y tareas por cada miembro, identificar la fuente de información, modificación, actualización, corrección de errores y aprobación de resultados.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1 Plataforma Virtual Interactiva

Una Plataforma Virtual Interactiva es una herramienta digital que permite a los usuarios interactuar y participar en actividades en línea a través de una interfaz virtual. Estas plataformas pueden tener una amplia variedad de aplicaciones y propósitos, y se utilizan en diversas áreas, como la educación, el entretenimiento, los negocios y la colaboración en línea.

2.3.1.2 Plataforma Digital

Se define como un espacio donde los usuarios tienen la capacidad de realizar actividades, administrar tareas, cooperar con otros usuarios y entablar interacciones utilizando las herramientas y características disponibles en esa plataforma (Coppola, 2023). Esto nos quiere decir que es una herramienta de alto impacto en el sector de educación. Y para entender mejor sus características es fundamental destacar ciertos puntos clave.

- **Asesoría Online**

Se denomina asesoría en línea a los centros que utilizan una plataforma de software en línea junto con recursos digitales para recibir, procesar, gestionar y enviar archivos a sus clientes y/o usuarios. La asesoría en línea surge como una evolución de las asesorías tradicionales en respuesta a las demandas cambiantes del mercado, y está experimentando un crecimiento significativo en nuestro país (Dobaño, 2023). En contraste, se refiere a la asesoría "tradicional" como aquellas empresas que brindan servicios a sus clientes en persona.

- **Softwares Audiovisuales**

Los programas de postproducción representan los recursos empleados por los equipos creativos para modificar y refinar un medio de comunicación en la creación de material audiovisual o en su defecto que haya sido grabado para después post producirlo (Filestage, 2022). En otras palabras, las herramientas de postproducción se destinan a profesionales como fotógrafos, cineastas, ingenieros de sonido, entre otros. Existen numerosas opciones especializadas disponibles, por ejemplo, se debe evaluar la conveniencia del software de postproducción en aspectos clave como su funcionalidad y la compatibilidad.

- **Comunidad Digital**

Una comunidad en línea es un centro digital que se creó inicialmente con el objetivo de posibilitar que un grupo de personas compartan sus intereses, puntos de vista y forjen relaciones interpersonales (Rockcontent, 2019). Estas comunidades pueden ser diversificadas y centrarse en una amplia gama de temas o intereses, lo que les permite a las personas conectarse e intercambiar contenido, planificar proyectos y

el apoyo mutuo. En resumen, las comunidades en línea representan una forma moderna de unión social y colaboración en el entorno digital.

2.3.2 Aprendizaje de software

Se puede entender por aprendizaje de software que es un medio que requiere la disponibilidad de recursos tecnológicos esenciales, como una computadora o una tablet, a veces con acceso a la red y el uso de un sistema multimedia interactivo (Ibañez, 2020). Es decir que se refiere a la capacidad de acceder a información y competencias relacionados con el uso y la comprensión de un programa informático o software en particular. Aprender sobre un software implica entender cómo funciona, cómo se utiliza, cuáles son sus características y capacidades, y cómo aprovecharlo de manera efectiva para realizar tareas específicas.

2.3.2.1 Tipos de aprendizaje

En resumen, los tres enfoques de aprendizaje tienen características distintivas y cada enfoque tiene sus propias ventajas y desafíos, y la elección entre ellos dependerá de factores como los objetivos educativos, las preferencias del estudiante y la disponibilidad de recursos tecnológicos.

- **Aprendizaje presencial**

Cuando mencionamos la modalidad presencial, nos estamos refiriendo a la educación convencional en la que el estudiante y el profesor se reúnen en un mismo lugar y momento específico durante la mayor parte del proceso educativo y la interacción docente-alumno tiene lugar de manera directa y física (Dasso y Evaristo, 2020). Es la manera más habitual de enseñanza de clase que aún se mantiene como la principal en muchos centros educativos.

- **Aprendizaje semipresencial**

La educación semipresencial representa una modalidad de estudio flexible que fusiona el aprendizaje en el salón de clase con el aprendizaje en línea. De este modo, el proceso de adquisición de conocimientos y la investigación se desarrollan en el hogar, a través de sesiones virtuales que incluyen tareas y brindan acceso a foros, recursos y lecciones grabadas disponibles en línea, como videos cortos, audios o documentos descargables (Santander universidades, 2022). Esto nos da a entender que en el aprendizaje semipresencial se programan una serie de sesiones, que pueden ser tanto obligatorias como facultativas, que se llevan a cabo tanto en las instalaciones educativas como en casa, incluyendo características como abordar consultas con los docentes, entregar trabajos, y más.

- **Aprendizaje Online**

Cuando hacemos mención de "e-learning", estamos hablando de la educación en línea que se lleva a cabo a través de dispositivos digitales. Esto incluye la visualización de videos educativos, la lectura de artículos, la realización de cuestionarios y, en definitiva, la participación en cursos de formación virtual a través de medios electrónicos (Colman, 2023). En la actualidad es la manera más práctica y directa de empezar a aprender o especializarte en lo que uno desee, con horarios flexibles y desde cualquier lugar, solo tienes que contar con acceso a internet.

2.3.2.2 Problemas en el aprendizaje de software

El aprendizaje de un nuevo software puede presentar diversos desafíos y problemas, especialmente cuando se trata de herramientas tecnológicas complejas o muy diferentes de las

que el usuario está acostumbrado a utilizar. Los principales problemas que las personas suelen enfrentar al aprender un software nuevo incluyen:

- **Malla curricular actualizada**

Una de las particularidades de la educación en línea es su plan de estudios actualizado, que incorpora enfoques pedagógicos novedosos y una gama más amplia de temas, manteniéndose al día con las transformaciones y las tendencias actuales. De esta manera, los alumnos pueden acceder a los contenidos del programa académico desde la comodidad de su propio hogar, sin necesidad de desplazarse físicamente (Fernandez, 2023). Podemos deducir que una malla curricular desactualizada puede perjudicar la calidad de la educación, el desempeño de los estudiantes y su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo real. Es fundamental que los programas educativos se mantengan al día con las tendencias, avances y necesidades del sector correspondiente para brindar una formación efectiva y relevante.

- **Enseñanza personalizada**

Es un hecho que el aprendizaje personalizado se encuentra entre las corrientes predominantes en la educación en línea en la actualidad, y la necesidad de este enfoque es más evidente que nunca. El uso de la Inteligencia Artificial y el aprendizaje automático para desarrollar rutas de aprendizaje personalizadas podría desempeñar un papel importante en mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, estimular su motivación y prevenir la deserción del sistema (Arcos, 2022). Es decir, la enseñanza personalizada tiene el potencial de transformar la educación al centrarse en las necesidades individuales de los estudiantes, lo que puede resultar en un aprendizaje más efectivo, motivado y satisfactorio.

- **Limitado contenido**

Las instituciones educativas convencionales, como colegios y universidades, demoran considerablemente en actualizar sus programas de estudio debido a la necesidad de llevar a cabo procedimientos de organización y asignación de recursos que son bastante minuciosos por lo que limitan mucho su contenido educativo.

Además de este aspecto, las instituciones educativas en línea proporcionan un mayor nivel de adaptación y asistencia a los estudiantes gracias a las ventajas de comunicación, conveniencia y participación que ofrece el entorno digital (Agencias, 2023). En resumen, el contenido limitado puede restringir las oportunidades de elección y desarrollo profesional de los estudiantes, limitar su competitividad en el mercado laboral y hacer que su educación sea menos relevante en el contexto actual.

Capítulo III: Metodología

En este capítulo se explicará el tipo de diseño de investigación empleado y las diversas herramientas que se han usado para la recopilación de datos que se utilizarán para investigar la importancia de contar con una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

3.1.1. Muestra

Se utilizará un muestreo no probabilístico de 62 egresados más 7 entrevistados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec, de los cuales a 62 se les realizará una encuesta y a 6 egresados de las carreras una entrevista para recopilar opiniones sobre cómo mejorar el aprendizaje de software. El objetivo de este proyecto de investigación es analizar la relevancia de contar con una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software.

3.1.2. Descripción de la Utilidad de Análisis

Esta muestra es intencional; la mayoría de los participantes son jóvenes egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec y han tenido experiencia laboral de más de 5 años en el ámbito de su carrera.

3.1.3. Muestreo

Para este estudio, se utilizará un muestreo no probabilístico debido a las características siguientes:

- Se utilizan criterios específicos para seleccionar a los sujetos, como una comprensión de la clase dictada que es más representativa o apropiada para la persona.
- Los investigadores pueden seleccionar individuos directamente de la población.
- Utiliza como muestra los individuos disponibles y accesibles.

Esta elección de la muestra se fundamenta en la conveniencia del investigador, lo que brinda la facultad de seleccionar de forma autoritaria la cantidad de participantes que serán incluidos en el trabajo de investigación. Cossio & Bolaños (Cómo citó Hernandez, 2021).

3.2. Diseño de Investigación

Se utiliza un tipo de investigación no experimental ya que se realiza sin manipular deliberadamente variables. El diseño de la investigación es mixta. Para obtener una "Fotografía" más completa del fenómeno, los métodos de investigación mixta combinan sistemáticamente técnicas cuantitativas y cualitativas en un solo estudio. Estos pueden combinarse de tal manera que tanto las aproximaciones cuantitativas como las cualitativas mantengan sus estructuras y métodos originales. Alternativamente, estos métodos pueden ser modificados, modificados o combinados para llevar a cabo la investigación y abordar los gastos del estudio. (García, 2021).

Asimismo, la investigación es propositiva porque resuelve una problemática y brinda una solución dentro de un contexto específico (Sampieri, 2020). Se presentan detalladamente los problemas actuales de los egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec y se proponen soluciones.

3.3. Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición opciones de respuesta
V.D: Aprendizaje de software	Se puede entender por aprendizaje de software que es un medio que requiere la disponibilidad de recursos tecnológicos esenciales, como una computadora o una tableta, a veces con acceso a internet y el uso de una plataforma multimedia (Ibañez, 2020). Es decir que se refiere al proceso de adquirir conocimientos y habilidades relacionados con el uso y la comprensión de un programa informático o software en particular. Aprender sobre un software implica entender cómo funciona, cómo se utiliza, cuáles son sus características y capacidades, y cómo aprovecharlo de manera efectiva para realizar tareas específicas.	Se medirá a través de la escala de Likert mediante encuestas para las cuales se realizará preguntas sobre el aprendizaje de software aplicado a los egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec	Tipos de aprendizaje	Aprendizaje presencial ----- Aprendizaje Semipresencial ----- Aprendizaje Online	Encuesta en escala de Likert para cuantificar estos aspectos y entrevistas a egresados de la institución.
			Problemas en el aprendizaje de software	Maya curricular actualizada ----- Enseñanza personalizada ----- Limitado contenido	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición opciones de respuesta
V.I: Creación de una plataforma virtual interactiva	Una Plataforma Virtual Interactiva es una herramienta digital que permite a los usuarios interactuar y participar en actividades en línea a través de una interfaz virtual. Estas plataformas pueden tener una amplia variedad de aplicaciones y propósitos, y se utilizan en diversas áreas, como la educación, el entretenimiento, los negocios y la colaboración en línea.	Es importante la creación de una plataforma virtual con asesoramiento en línea para complementar el aprendizaje en egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec con el fin de facilitar el crecimiento profesional y el aprendizaje continuo buscando un impacto positivo tanto en el desarrollo de los egresados como en la innovación en el ámbito educativo.	Plataforma virtual interactiva ----- Plataforma Digital	Asesoría Online ----- Software Audiovisual es ----- Comunidad Digital	

3.4. Consentimiento Informado

Para realizar la investigación, los egresados fueron informados sobre el propósito y tipo de estudio, por lo que aceptaron participar. Esta conducta se ajusta a las normas éticas del centro de estudios Toulouse-Lautrec. El consentimiento informado se implementa para garantizar que los contribuyentes comprendan claramente el estudio y tengan la seguridad de que su información personal se mantendrá confidencial. (Ver anexo 1).

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

En este estudio, se recogieron datos de graduados del programa de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec utilizando una encuesta de escala Likert como herramienta de evaluación. Por lo tanto, se puede obtener información sobre el impacto de las plataformas virtuales interactivas en la mejora del aprendizaje del software entre los graduados antes mencionados.

Los puntos principales para obtener la información de investigación son:

- Cómo valoran la enseñanza presencial para aprender software.
- Comprensión y aplicación de conceptos de software.
- Posibilidad de adaptar tu horario y ritmo de estudio para aprender software de manera online.
- Limitaciones en cuanto a la cantidad de material y recursos disponibles para el aprendizaje de software.

Se decidió utilizar la herramienta Google Forms para recopilar, analizar y comparar la información obtenida a través de cuadros estadísticos.

También se utilizó la entrevista semiestructurada a egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec, estas entrevistas estaban orientadas a saber las

necesidades de los egresados para mejorar su aprendizaje de software. A continuación se mencionan ciertas características desarrolladas en la entrevista.

Las características principales son:

- Egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.
- Las preguntas fueron desarrolladas en función al problema.
- Se buscó saber las principales necesidades que tienen los egresados cuando quieren mejorar su aprendizaje de software.
- Sugerencias de que les gustaría que una plataforma interactiva de software cuente para mejorar el aprendizaje.

Capítulo IV: Resultados

Este capítulo presentará los resultados alcanzados, junto con las conversaciones y sugerencias derivadas de estos.

4.1. Análisis de los Resultados

Aprendizaje presencial:

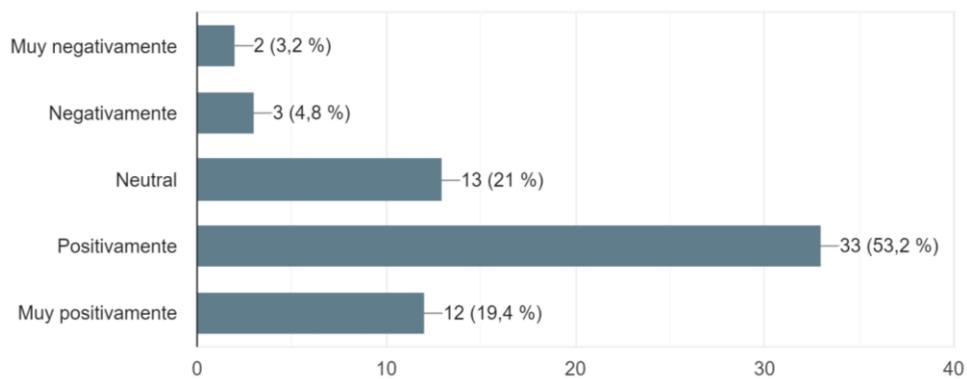


Figura 2. Resultados de la pregunta ¿En qué medida sientes que el aprendizaje presencial ha contribuido a tu comprensión y dominio del software?

El primer resultado muestra que la mayoría de los egresados siente que el aprendizaje presencial si ha sido de gran contribución para ellos.

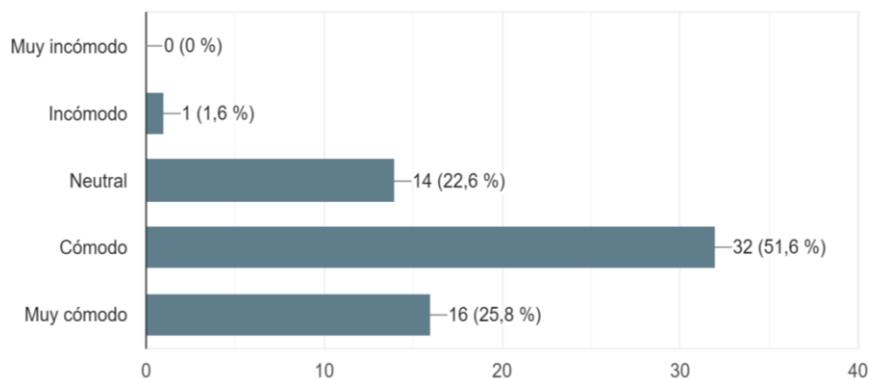


Figura 3. Resultados de la pregunta *¿Qué tan cómodo te sientes participando en clases presenciales para aprender software?*

Como resultado, se observa que el 51.6% de los participantes experimentaron comodidad durante las clases presenciales enfocadas en el aprendizaje de software.

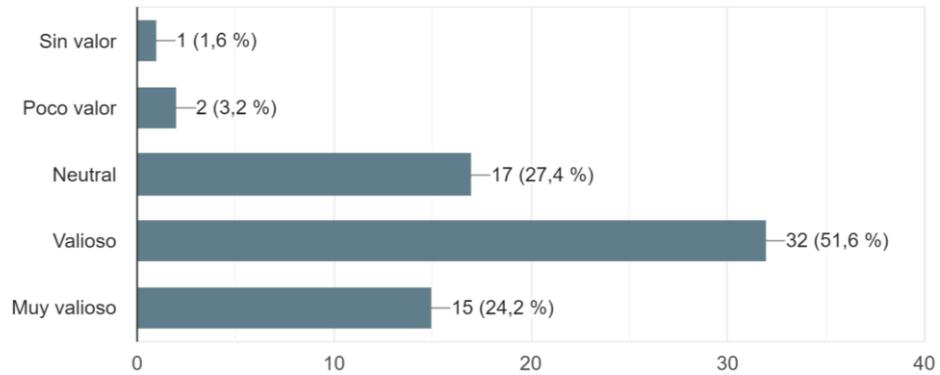


Figura 4. Resultados de la pregunta *¿Cómo valoras la interacción en persona con el profesor y tus compañeros como parte del aprendizaje de software en entornos presenciales?*

En la figura 4 como resultado que más del 51% de encuestados valora la interacción en persona con sus compañeros y profesor.

Aprendizaje Semipresencial:

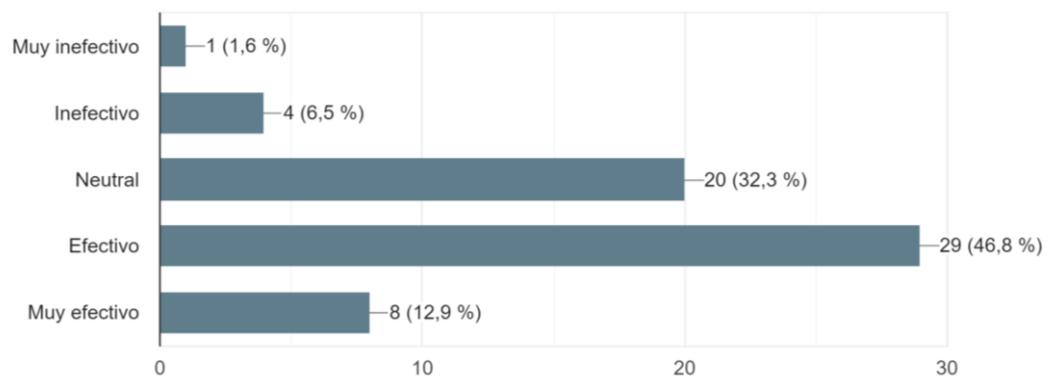


Figura 5. Resultados de la pregunta *¿Cómo calificarías la efectividad del enfoque semipresencial para aprender software, que combina clases en línea y presenciales?*

En la figura 5 se puede entender que gran parte de los egresados también les es efectivo el modelo aprendizaje semipresencial enfocado en el aprendizaje de software.

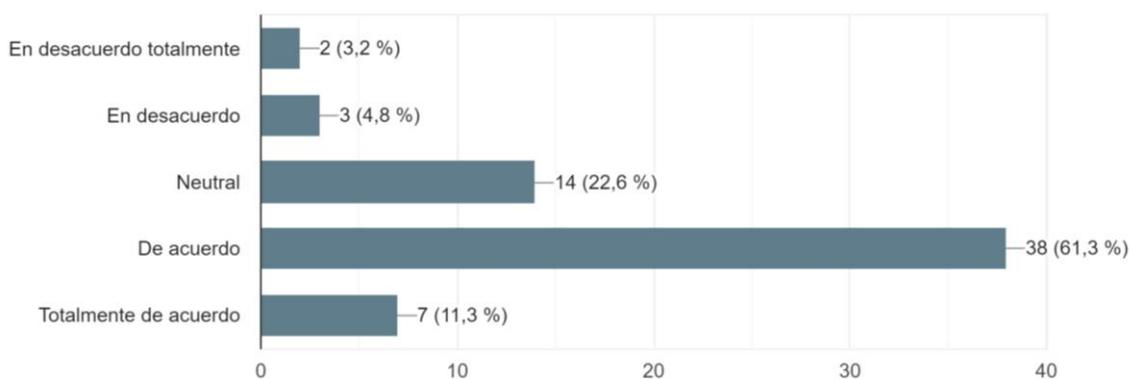


Figura 6. Resultados de la pregunta *¿Sientes que el enfoque semipresencial ha mejorado tu comprensión y aplicación de conceptos de software?*

En la figura 6 se aprecia que más del 60% siente que el modelo semipresencial les ha ayudado a mejorar la comprensión y aplicación de conceptos de software.

Aprendizaje Online:

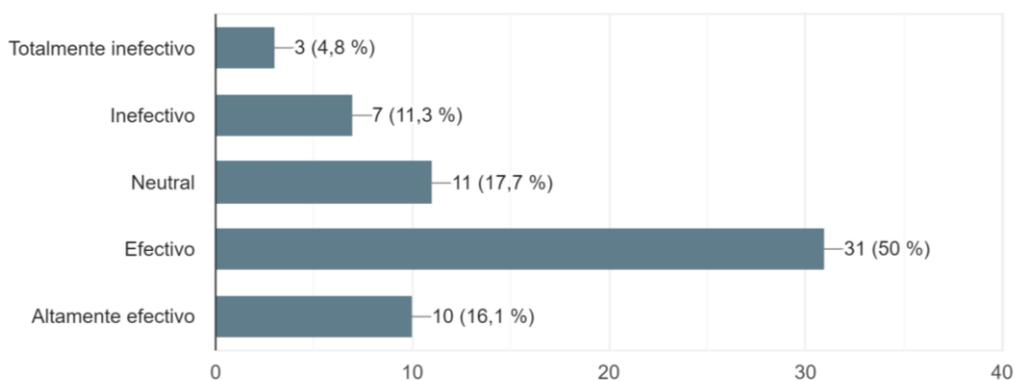


Figura 7. Resultados de la pregunta *¿Qué tan efectivo consideras que es el aprendizaje de software online para adquirir habilidades?*

En la figura 7 se evidencia que la mitad de los encuestados tienen una preferencia por el aprendizaje de software online.

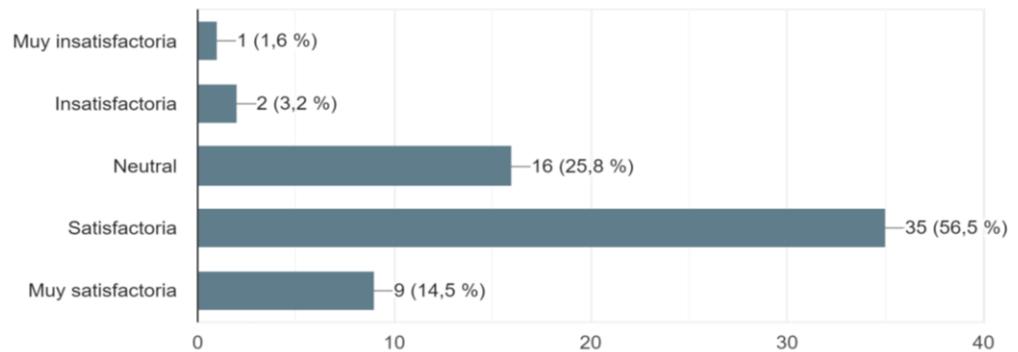


Figura 8. Resultados de la pregunta *¿Cómo evalúas la calidad de las interacciones en línea con los profesores y compañeros al aprender software?*

Como resultado, más del 55% de los encuestados afirman que la calidad de las interacciones en online cuentan con calidad satisfactoria.

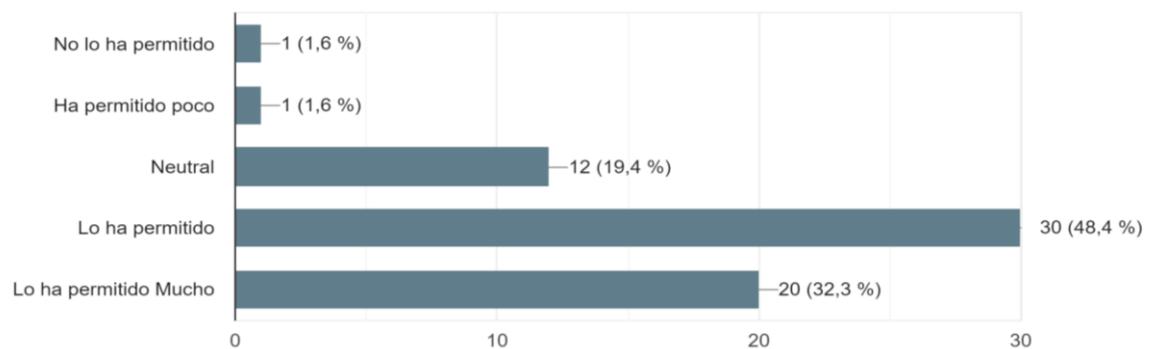


Figura 9. Resultados de la pregunta *¿En qué medida te ha permitido el aprendizaje en línea adaptar tu horario y ritmo de estudio para aprender software?*

En la figura 9, el 48.4% de los egresados encuestados creen que el aprendizaje en línea les ha permitido manejar sus propios horarios y ritmo de estudios.

Malla Curricular Actualizada:

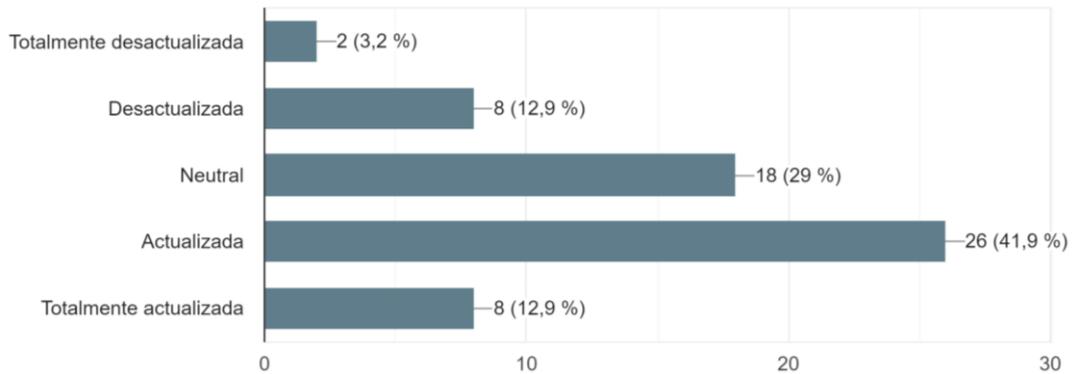


Figura 10. Resultados de la pregunta *¿Sientes que la malla curricular de tu programa de aprendizaje de software se mantiene al día con las últimas tendencias y avances en la industria?*

La figura 10 muestra que menos de la mitad de los encuestados cree que su malla curricular de aprendizaje de software está actualizada.

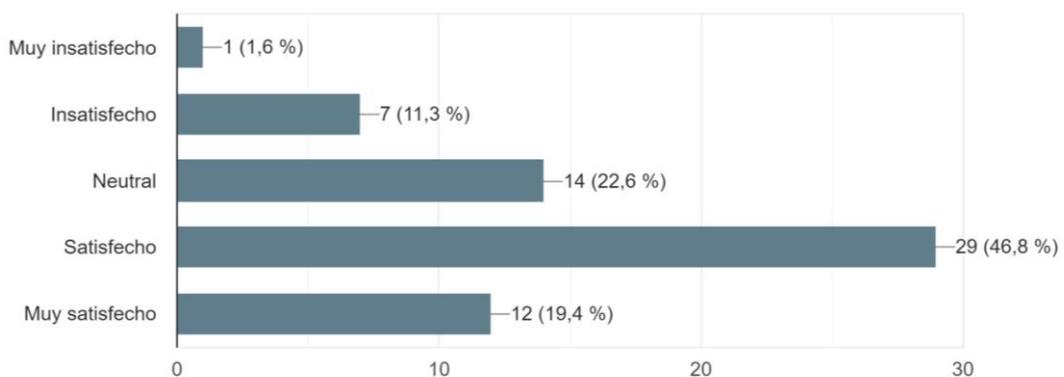


Figura 11. Resultados de la pregunta *¿Qué tan satisfecho estás con la variedad de cursos y temas ofrecidos en tu malla curricular para aprender software?*

La figura 11 nos muestra que un 46.8% de los que respondieron esta pregunta se sienten satisfechos con la variedad de cursos y temas brindados en su malla curricular.

Enseñanza Personalizada:

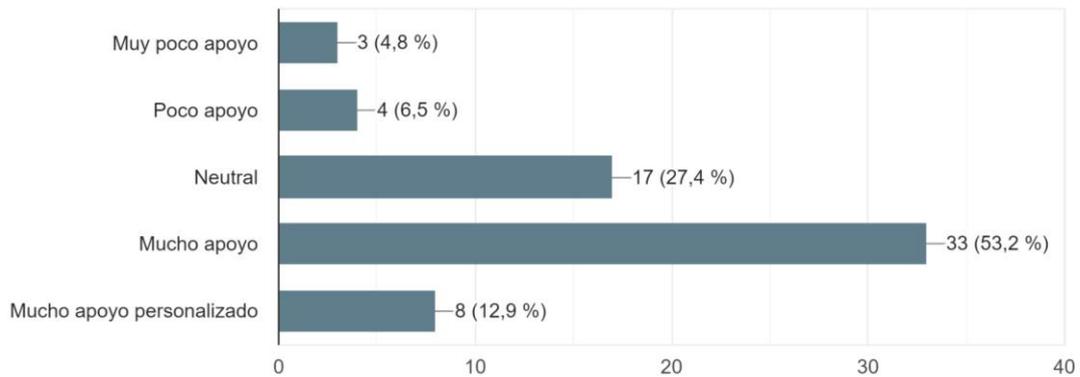


Figura 12. Resultados de la pregunta *¿En qué medida crees que recibes apoyo y orientación personalizada al aprender software?*

En esta figura se puede determinar que los egresados encuestados si sienten que reciben una orientación personalizada mientras aprenden software.

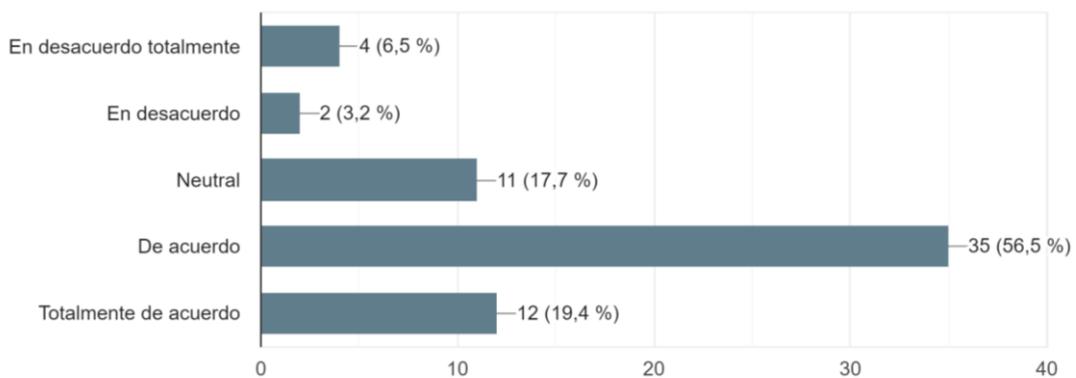


Figura 13. Resultados de la pregunta *¿Sientes que la enseñanza personalizada ha mejorado tu capacidad para abordar desafíos específicos al aprender software?*

Se concluye que el 56.5% de los que desarrollaron esta pregunta sienten que la enseñanza personalizada les ha ayudado a aprender mejor el software.

Contenido Limitado:

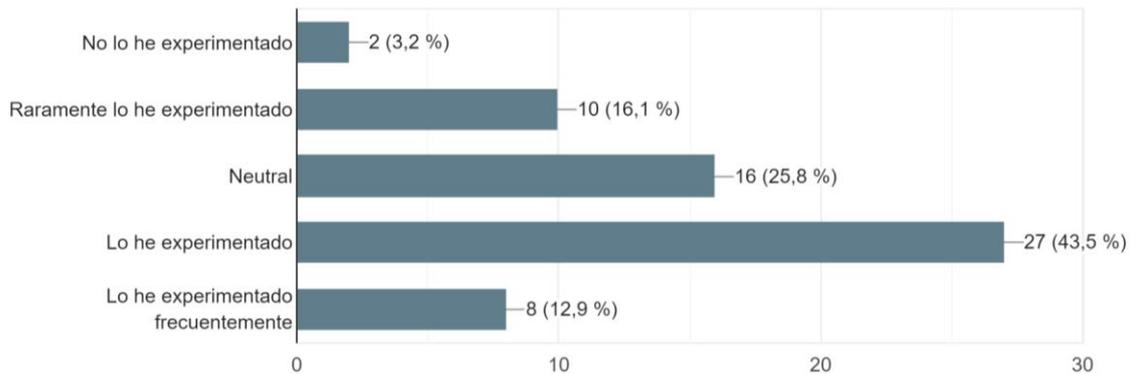


Figura 14. Resultados de la pregunta *¿Has experimentado limitaciones en cuanto a la cantidad de material y recursos disponibles para el aprendizaje de software?*

Como resultado de la figura 14 se puede confirmar que la mayoría de los egresados ha experimentado limitaciones en cuanto a la cantidad de material cuando aprenden software.

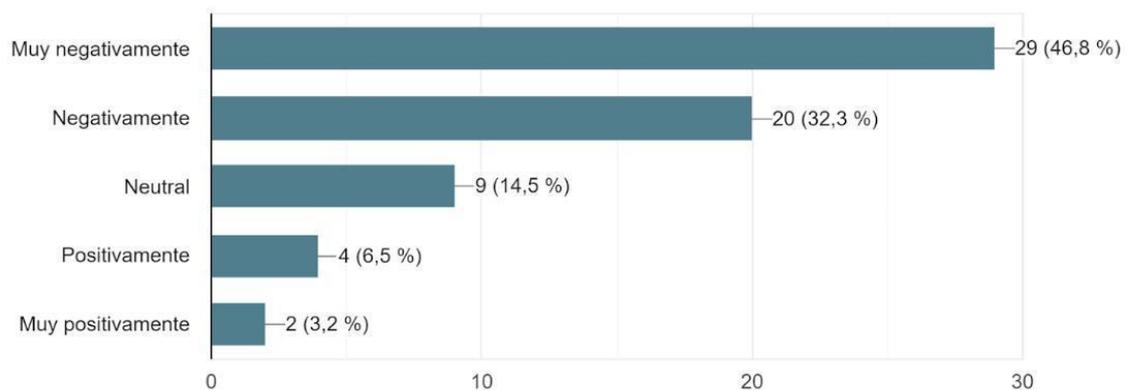


Figura 15. Resultados de la pregunta *¿Cómo han afectado las limitaciones en el contenido de aprendizaje de software a tu capacidad para alcanzar tus objetivos de aprendizaje?*

La figura 15 pone en evidencia que casi la mitad de los encuestados cree que las limitaciones han afectado muy negativamente en la capacidad para alcanzar sus objetivos de aprendizaje de software.

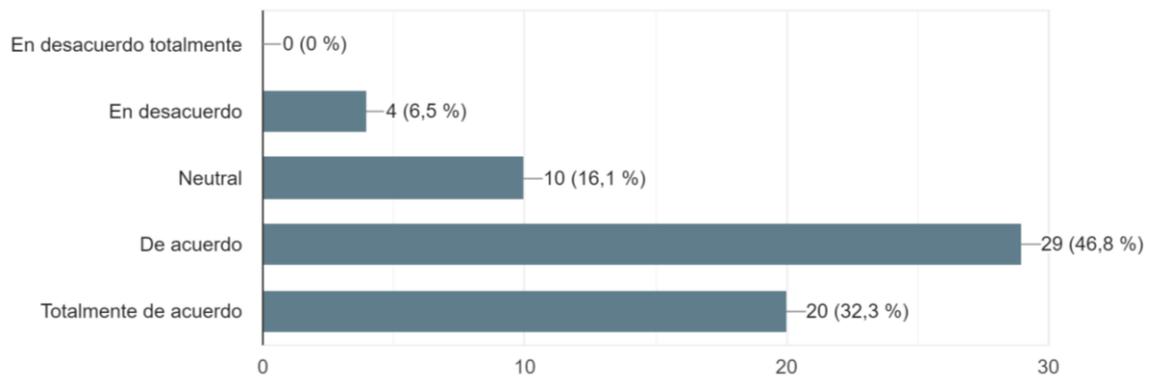


Figura 16. Resultados de la pregunta ¿Estarías dispuesto a participar de una plataforma virtual interactiva donde se te presente un contenido actualizado de acuerdo a tus necesidades y así poder mejorar tu aprendizaje de software?

La figura 16 nos da la conclusión de que un 46.8% de los encuestados están dispuestos a participar en una plataforma virtual interactiva para mejorar su aprendizaje de software.

Posterior a las encuestas, se realizaron entrevistas a egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec de acuerdo a sus necesidades para la mejora del aprendizaje de software.

Malla Curricular:

- 1. ¿Qué temas consideras que se debería reforzar dentro del curso de software?*

De los 7 entrevistados, 4 consideran que reforzar la parte práctica en un curso de software equivale mucho que la teoría en la mayoría de los casos, 2 creen que deberán

reforzar tanto la teoría y la practica mucho más que enseñar un mismo tema varias semanas y 1 entrevistado cree que la teoría debería ser solo al principio del curso.

Enseñanza Personalizada:

2. *¿Sobre qué temas de tu silabo te gustaría recibir una enseñanza personalizada?*

En esta pregunta, 5 concordaron que el apartado del software debería tener una enseñanza más directa y personalizada por los diferentes ritmos de aprendizaje que tienen entre sus compañeros, a diferencia de los 2 restantes que mencionaron que depende del curso.

3. *¿Consideras importante que tu plataforma educativa cuente con videos cortos instructivos de acuerdo a tus necesidades?*

En respuesta a esta pregunta, el 100% respondieron de manera unánime que si les gustaría, ya que tienen la opción dependiendo de su tiempo y ritmo de aprendizaje ver temas o tips puntuales más resaltantes de la clase de software.

Contenido Limitado:

4. *¿Qué tema(s) dentro del contenido del silabo te gustaría que se desarrollara de manera ilimitada dentro de la plataforma?*

Como resultado a esta pregunta 4 de ellos mencionaron que les gustaría que se desarrollen talleres para reforzar como: Construcción de portafolio, inglés orientado al software y desarrollo de habilidades blandas. Por otro lado 3 de los encuestados mencionaron que les gustaría un curso libre de software para reforzar sus conocimientos.

5. *¿Qué espacios consideras debería tener una plataforma educativa, a diferencia de la que te ofrece la institución?*

Concluyendo con esta pregunta, los entrevistados dieron ideas de espacios para implementar y solucionar sus necesidades al momento de aprender software como: Videollamadas y/o llamadas dentro de la misma plataforma, exhibición de los mejores trabajos, comunidad online libre, recordatorio vía correo o mensajes de texto de tareas y clases además de la integración de la plataforma con las principales redes sociales, que la plataforma interactiva de aprendizaje sea multiplataforma, para Android y IOS, comunicación directa con el profesor y respuestas a sus dudas y/o proyectos en cortos tiempos, entre otros.

4.2. Discusión de los Resultados

En el marco de la investigación, se llevó a cabo una encuesta específicamente dirigida a los egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec.

El objetivo principal de esta encuesta fue identificar las necesidades y requerimientos de los egresados, con la finalidad de mejorar el aprendizaje de software mediante una plataforma virtual interactiva.

Los resultados presentados en las figuras proporcionan una visión detallada de la percepción de los egresados en cuanto al aprendizaje de software en distintos entornos educativos.

Se identificó que la mayoría considera que el aprendizaje presencial ha contribuido significativamente a su comprensión y dominio del software, esto refuerza que más de la mitad se siente cómodo participando en clases presenciales destacando positivamente la interacción en persona con profesores y compañeros. (Véase la figura 2, 3 y 4).

Se reveló que la mayoría de los egresados experimentaron mejoras significativas en la comprensión y aplicación de conceptos de software. Esto sugiere que la combinación de clases en línea y presenciales es bien aceptada por los encuestados. (Véase las figuras 5 y 6).

Asimismo el aprendizaje online es preferido por aproximadamente la mitad de los participantes, de la misma manera evalúa positivamente la calidad de las interacciones online destacando que el aprendizaje online les permite adaptar su horario y ritmo de estudio. (Véase las figuras 7, 8 y 9).

La percepción sobre la actualización de la malla curricular es mixta, esto sugiere una posible desconexión entre la actualización de contenidos y la satisfacción general con la oferta académica. Los encuestados sienten que reciben apoyo y orientación personalizada, y un porcentaje similar cree que esto ha mejorado su capacidad para abordar desafíos específicos al aprender software, resaltando la importancia de la atención individualizada en el proceso educativo. (Véase las figuras 10, 11, 12 y 13).

Por último la mayoría de los egresados ha experimentado limitaciones en cuanto a la cantidad de material disponible para aprender software. Sin embargo, es interesante notar que casi la mitad de los encuestados perciben que estas limitaciones han tenido un impacto muy negativo en los objetivos de aprendizaje. (Véase las figuras 14, 15 y 16).

Posterior a las encuestas, se realizaron entrevistas a egresados de las carreras creativas del instituto privado Toulouse Lautrec de acuerdo a sus necesidades para la mejora del aprendizaje de software.

Como se puede observar los entrevistados en el apartado de maya curricular, tienen necesidad de reforzar algunos temas en cursos de aprendizaje de software, esto concuerda que gran número de los encuestados nos dicen que su syllabus no está actualizado por lo tanto lo siente limitado.

En las preguntas de enseñanza personalizada, la mayoría prefiere una enseñanza directa, práctica y puntual, esto se refleja en las respuestas de los encuestados, como se pudo observar en el análisis, un gran porcentaje ha experimentado que la enseñanza personalizada les ha ayudado a aprender mejor el software. A su vez a los entrevistados les gustaría contar con videos cortos instructivos teniendo la opción de reforzar lo ya visto en clase, esto hace énfasis que un 53,2 % de los encuestados sienten que reciben una orientación mientras aprenden software.

En las preguntas de contenido limitado los entrevistados creen que deberían existir talleres dentro de la plataforma que les sirva de refuerzo en el aspecto profesional en el campo laboral, esto sumado a que un 46,8% de los encuestados está dispuesto a participar como alumnos dentro de la propuesta de plataforma virtual interactiva junto con algunas recomendaciones que los entrevistados dieron para satisfacer sus necesidades y acoplarnos al ritmo de vida de ellos, como por ejemplo, la comunicación directa con el docente, la posibilidad de realizar llamadas dentro de la plataforma, el tener una respuesta rápida a cualquier inquietud que tenga, que la plataforma esté interconectada con las principales redes sociales además de que sus proyectos estén subidos a la nube, que se pueda instalar en cualquier dispositivo inteligente, entre otros. Todo esto está en función a satisfacer las necesidades de acuerdo a la encuesta y a los resultados que se han obtenido de la entrevista.

En conclusión, los resultados apuntan hacia una variedad de experiencias y preferencias en el aprendizaje de software, junto con actualización constante de la malla curricular y el énfasis en la enseñanza personalizada para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes. Además, la implementación de plataforma virtual interactiva podría ser una estrategia efectiva para mejorar la oferta de contenido de aprendizaje de software.

Propuesta Tentativa

Diseño de una plataforma virtual interactiva para el aprendizaje de software

La propuesta plantea una plataforma virtual llamada TuSuite donde estudiantes de las carreras creativas puedan registrarse con un correo y contraseña. La particularidad de esta plataforma es ser colaborativa, útil y fácil de usar para la realización y seguimiento de trabajos en tiempo real. Esto les anima a trabajar con otros egresados, utilizando sus proyectos como ejemplos, y luego aplicar los nuevos conocimientos adquiridos, como realizar cierto tipo de edición, grabar clips con un estilo diferente, etc. El objetivo es ofrecer a los usuarios la oportunidad de reconocer sus áreas de especialización dentro de sus carreras.

Dentro de esta Plataforma Virtual se encontrarán diversas funciones como:

- Sincronización automática: La mejor opción para llevar los trabajos sin estrés, no perderás tus avances.
- Asesoramiento en línea: Encontrarán espacios con docentes expertos de cada área, 12 horas al día.
- Videochats grupales: Usa las videollamadas de TuSuite para una mejor coordinación y aliviar la tensión en equipo.
- Colaboración en tiempo real: Puedes compartir, editar y grabar el proceso de creación en equipo.
- Almacenamiento en nube: Accede, guarda y recupera tus archivos. Puedes estar tranquilo sabiendo que tus datos se encuentran a salvo.
- Grabación de sesiones: La grabación local permite a los participantes grabar audio y video de la sala de manera local en un ordenador.
- Portafolio Virtual: Puedes compartir y descubrir trabajos creativos. Este promueve la productividad de talentos.



Figura 17: Logo TuSuite

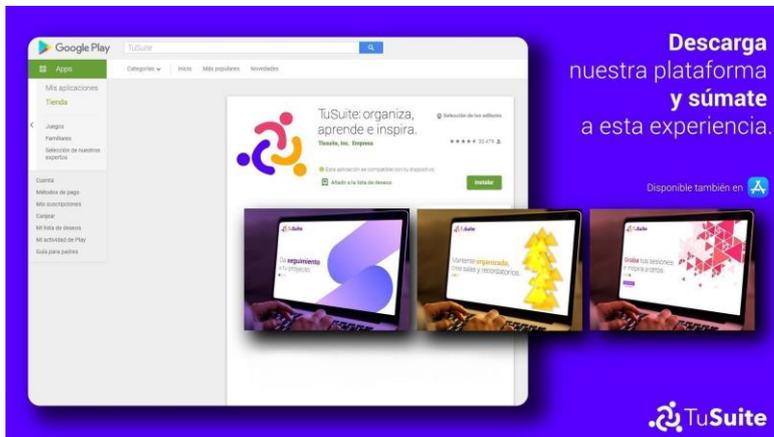


Figura 18. Mockup 1: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva

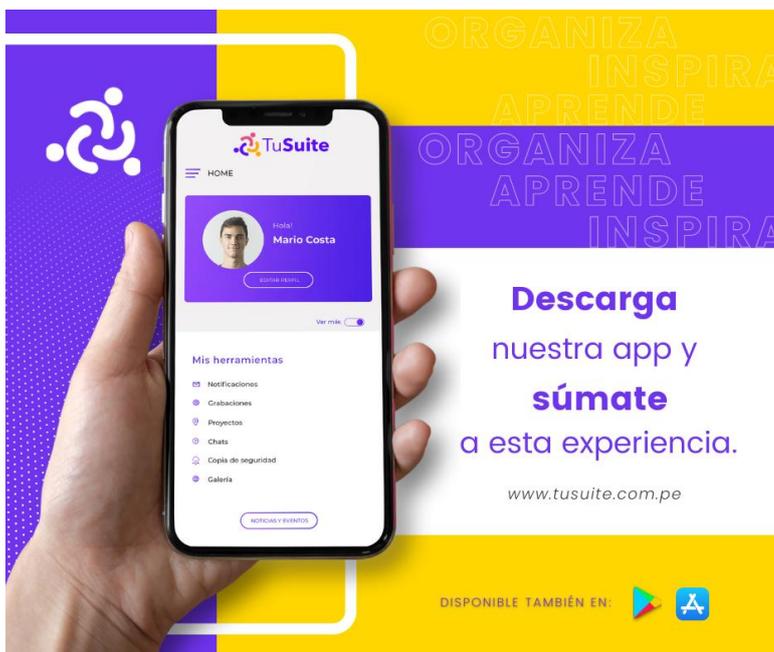


Figura 19. Mockup 2: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva

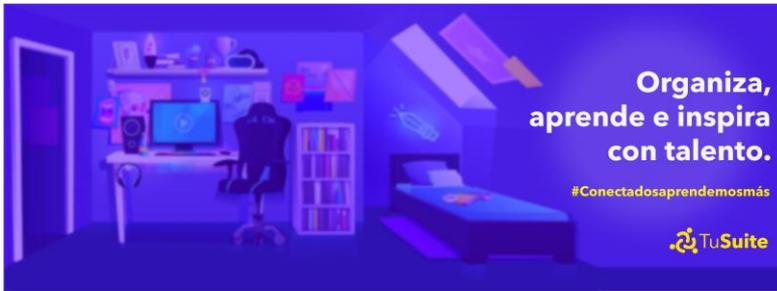


Figura 20. Mockup 3: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva

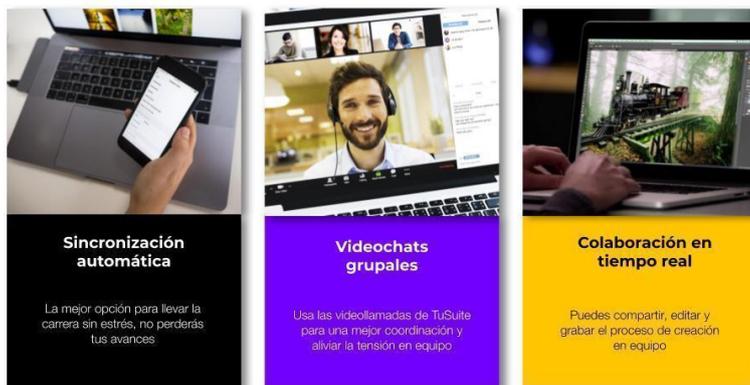


Figura 21. Mockup 4: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva



Figura 22. Mockup 5: TuSuite Plataforma Virtual Interactiva

4.3. Recomendaciones

El presente estudio tiene como objetivo proponer el desarrollo de una plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de las carreras creativas del instituto Toulouse Lautrec. Con la información y los datos recopilados, se recomienda lo siguiente.

Realizar un análisis comparativo más exhaustivo de los diversos enfoques de enseñanza y sus resultados. ¿Hay diferencias significativas en términos de desempeño, satisfacción y comprensión entre la enseñanza presencial, semipresencial y en línea? De esta manera, se podría tener una visión más objetiva de cubrir la mayoría de las necesidades de los egresados y adaptarnos a su ritmo de vida. En segundo lugar, investigar más a fondo el impacto de las limitaciones en el contenido del aprendizaje de software en el rendimiento y la motivación que les genera. Esto ayudará a comprender mejor qué tipo de contenido se les está dando y con qué frecuencia se está actualizando. A su vez, investigar qué formas de enseñanza personalizada tienen el mayor impacto en los estudiantes.

Se recomienda revisar y actualizar continuamente los programas de estudio para futuras investigaciones para mantenerse al día con las tendencias y avances en la industria. De esta manera, se podrán desarrollar métodos para brindar una enseñanza más adaptable y práctica. Esto podría incluir tutorías específicas, seguimiento individualizado o recursos adaptativos según el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, se analiza la propuesta de una plataforma virtual interactiva que combina la facilidad de uso con la colaboración en tiempo real, lo que facilita la interacción entre estudiantes, la tutoría en línea y el acceso a una amplia gama de recursos actualizados. Esto se combina con espacios de colaboración dentro de la plataforma educativa, como foros,

comunidades en línea y videollamadas para compartir trabajos y experiencias, teniendo como posible resultado mejorar el aprendizaje de software adaptado al ritmo de vida del estudiante.

Referencias

Agencias. (2023). *Beneficios de la formación online con Frogames, personalización y soporte actualizado*.

<https://www.murcia.com/empresas/noticias/2023/10/16-beneficios-de-la-formacion-online-con-frogames--personalizacion-y-soporte-actualizado.asp>

Arangurí, M. (2018). *Sistema colaborativo para mejorar el proceso de planificación operativa de eventos*.

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/758>

Arcos, A. (2022). *Las cinco tendencias educativas que marcarán este 2022*.

<https://www.magisnet.com/2022/01/las-cinco-tendencias-educativas-que-marcaran-este-2022/>

Calvo, J. (2020). *Aprendizaje on line, ¿qué beneficios nos dejará?*

<https://www.magisnet.com/2020/04/aprendizaje-on-line-que-beneficios-nos-dejara/>

Colman, H. (2023). *E-learning: Qué es y cómo funciona, beneficios del e-learning*.

https://www.ispring.es/blog/what-is-elearning#Que_Es

Coppola, M. (2023). *Qué es una plataforma digital, qué tipos existen y ejemplos*.

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-plataforma-digital>

Dasso, A., Evaristo, I. (2020). *Análisis de resultados del aprendizaje presencial y aprendizaje semipresencial en dos cursos universitarios*.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032020000200027#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20modalidad%20presencial,verse%20enriquecida%20con%20las%20tecnolog%C3%ADas%2C

Delgado, P. (2020). *Aprendizaje sincrónico y asíncrono: definición, ventajas y desventajas.*

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-sincronico-y-asincronico-definicion>

Dobaño, R. (2023). *Asesoría y gestión online vs tradicional: Diferencias y ventajas.*

<https://getquipu.com/blog/diferencias-entre-asesoria-online-y-asesoria-tradicional/>

Educase. (2019). *Higher Education Edition.*

<https://library.educause.edu/resources/2019/4/2019-horizon-report>

Egusquiza, H., Navarro, R. (2018). *Modelo de mejora del ciclo de vida del desarrollo de software con referencia a la ISO/IEC 29110 caso: Mype Holinsys.*

<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/3139>

Filestage. (2022). *24 soluciones de software de postproducción que simplificarán su proceso.*

<https://filestage.io/es/blog/software-de-postproduccion/#:~:text=Los%20programas%20de%20postproducci%C3%B3n%20son,%2C%20ingenieros%20de%20sonido%2C%20etc.>

Fernandez, V. (2023). *Retos y oportunidades en el diseño profesional de maestrías en línea para el profesional moderno.*

<https://www.moncloa.com/2023/10/18/retos-y-oportunidades-en-el-diseno-profesional-de-maestrias-en-linea-para-el-profesional-moderno-2239387/>

García, M., Cárdenas, E. (2018). *La inserción laboral en la educación superior.*

<https://doi.org/10.5944/educXX1.16209>

García, M. (2021). *Propuesta metodológica de aplicación de investigación mixta en el desarrollo de Tesis de Arquitectura, para estudiantes de último año de la Fundación Universitaria Internacional del Trópico Americano - UNITRÓPICO, en Yopal.*

<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/10852/Trabajo%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20m%C3%A9todos%20de%20investigaci%C3%B3n%20mixta,fotograf%C3%ADa%20%9D%20m%C3%A1s%20completa%20de%20fen%C3%B3meno>

Guerrero, C. (2019). *Plataforma colaborativa para contribuir al proceso de desarrollo de software.*

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1906?locale=es>

Hernández, O. (2021). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002

Ibañez, F. (2020). *Educación en línea, Virtual, a Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?*

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota/>

Milenio. (2023). *Expertos alertan de escasa atención a la salud mental de los trabajadores.*

<https://www.milenio.com/negocios/expertos-alertan-escasa-atencion-salud-mental-trabajadores>

Padilla, J. (2023). *Educación virtual: Beneficios y desventajas.*

<https://mejorconsalud.as.com/educacion-virtual-beneficios-desventajas/>

Perez, A. (2019). *Los desafíos de la educación en línea en la era laboral.*

<https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>

Redator Rock Content. (2019). *¿Qué es una comunidad virtual?*

<https://rockcontent.com/es/blog/comunidad-virtual/>

Ripie. (2023). *Revista Internacional de la Pedagogía e innovación educativa.*

<https://editic.net/ripie/index.php/ripie>

Santander Universidades. (2022). *¿Qué es la educación semipresencial? Descubre sus ventajas.*

<https://www.becas-santander.com/es/blog/educacion-semipresencial.html>

Sedici. (2021). *Integración de plataformas virtuales de aprendizaje, redes sociales y sistemas académicos basados en Software Libre.*

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/124722>

Suarez, C. (2020). *Guía rápida para adaptarse con éxito a los ambientes virtuales de aprendizaje.*

<https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/guia-rapida-para-adaptarte-con-exito-a-los-ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Universidad Europea Online (2023). *Innovación educativa: Ejemplos de técnicas y tecnologías.*

<https://innovacion-educativa.universidadeuropea.com/noticias/innovacion-educativa-ejemplos/>

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

Anexo 1: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

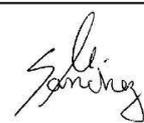
Yo Raul Cuisano, identificado con el DNI 47488089, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 2: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	--

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo José Cartagena, identificado con el DNI 70008272, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martín Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martín Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sánchez Ruiz	Investigador	

Anexo 3: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo Eduardo Peve, identificado con el DNI 72517585, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 4: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo Cesar Casahuaman, identificado con el DNI 08321766, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 5: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo Rocio Arana, identificada con el DNI 07750107, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 6: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo Josselyn Blas, identificada con el DNI 46397046, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.


Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 7: Consentimiento informado

	Centro de Investigación Toulouse Lautrec
---	---

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 23 de Noviembre de 2023.

Yo Camila Velarde, identificada con el DNI 73270464, aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “Plataforma virtual interactiva para mejorar el aprendizaje de software en egresados de la carrera de comunicación audiovisual multimedia”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Marcelo Martin Galecio Muro al correo macehades@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Marcelo Martin Galecio Muro	Investigador	
Carlos Manuel Sanchez Ruiz	Investigador	

Anexo 8: Encuesta

Cuestionario en escala de Likert.

La siguiente encuesta tiene como objetivo recoger información para la elaboración y desarrollo de un proyecto de titulación, realizada a egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia del Instituto Privado Toulouse Lautrec. Esta encuesta es anónima. Los resultados y datos acopiados en esta son netamente de uso académico, a través del consentimiento informado, el investigador valora y respeta la privacidad de los participantes.

Aprendizaje presencial:

1. ¿En qué medida sientes que el aprendizaje presencial ha contribuido a tu comprensión y dominio del software?

- Muy negativamente
- Negativamente
- Neutral
- Positivamente
- Muy positivamente

2. ¿Qué tan cómodo te sientes participando en clases presenciales para aprender software?

- Muy incómodo
- Incómodo
- Neutral
- Cómodo
- Muy cómodo

3. ¿Cómo valoras la interacción en persona con el profesor y tus compañeros como parte del aprendizaje de software en entornos presenciales?

- Sin valor
- Poco valor
- Neutral
- Valioso
- Muy valioso

Aprendizaje Semipresencial:

1. ¿Cómo calificarías la efectividad del enfoque semipresencial para aprender software, que combina clases en línea y presenciales?

- Muy inefectivo
- Inefectivo
- Neutral
- Efectivo
- Muy efectivo

2. ¿Sientes que el enfoque semipresencial ha mejorado tu comprensión y aplicación de conceptos de software?

- En desacuerdo totalmente
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Aprendizaje Online:

1. ¿Qué tan efectivo consideras que es el aprendizaje de software online para adquirir habilidades?

- Totalmente inefectivo
- Inefectivo
- Neutral
- Efectivo
- Altamente efectivo

2. ¿Cómo evalúas la calidad de las interacciones en línea con los profesores y compañeros al aprender software?

- Muy insatisfactoria
- Insatisfactoria
- Neutral
- Satisfactoria
- Muy satisfactoria

3. ¿En qué medida te ha permitido el aprendizaje en línea adaptar tu horario y ritmo de estudio para aprender software?

- No lo ha permitido
- Ha permitido poco
- Neutral
- Lo ha permitido
- Lo ha permitido Mucho

Malla Curricular Actualizada:

1. ¿Sientes que la malla curricular de tu programa de aprendizaje de software se mantiene al día con las últimas tendencias y avances en la industria?

- Totalmente desactualizada
- Desactualizada

- Neutral
- Actualizada
- Totalmente actualizada

2. ¿Qué tan satisfecho estás con la variedad de cursos y temas ofrecidos en tu malla curricular para aprender software?

- Muy insatisfecho
- Insatisfecho
- Neutral
- Satisfecho
- Muy satisfecho

Enseñanza Personalizada:

1. ¿En qué medida crees que recibes apoyo y orientación personalizada al aprender software?

- Muy poco apoyo
- Poco apoyo
- Neutral
- Mucho apoyo
- Mucho apoyo personalizado

2. ¿Sientes que la enseñanza personalizada ha mejorado tu capacidad para abordar desafíos específicos al aprender software?

- En desacuerdo totalmente
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Contenido Limitado:

1. ¿Has experimentado limitaciones en cuanto a la cantidad de material y recursos disponibles para el aprendizaje de software?

- No lo he experimentado
- Raramente lo he experimentado
- Neutral
- Lo he experimentado
- Lo he experimentado frecuentemente

2. ¿Cómo han afectado las limitaciones en el contenido de aprendizaje de software a tu capacidad para alcanzar tus objetivos de aprendizaje?

- Muy negativamente
- Negativamente
- Neutral
- Positivamente
- Muy positivamente

3. ¿Estarías dispuesto a participar de una plataforma virtual interactiva donde se te presente un contenido actualizado de acuerdo a tus necesidades y así poder mejorar tu aprendizaje de software?

- En desacuerdo totalmente
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Anexo 9: Hoja de validación de expertos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	10/11/23
Validador	Eliana Edelways Ramos Bendezú
Cargo e institución donde labora	Productora en Nuevo Tiempo Perú
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Medir las variables utilizadas en la investigación
Autor(es) del instrumento	Marcelo Martin Galecio Muro - Carlos Manuel Sanchez Ruiz

II. Criterios de validación del instrumento

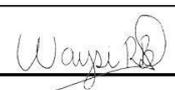
Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.		X		
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.		X		
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL					

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D+R+B}{30} = 0.93$$



 NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 10: Hoja de validación de expertos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	10/11/23
Validador	Claudia Thais Suarez Vigo
Cargo e institución donde labora	Asesora de Comunicaciones y Prensa en Unión Peruana del Norte
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Medir las variables utilizadas en la investigación
Autor(es) del instrumento	Marcelo Martin Galecio Muro - Carlos Manuel Sanchez Ruiz

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.		X		
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.		X		
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		X		
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.		X		
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL					

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.86$$


 FIRMA DEL VALIDADOR

Anexo 11: Hoja de validación de expertos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

IV. Datos Generales

Fecha	10/11/23
Validador	Miguel Inti Poma Sanchez
Cargo e institución donde labora	Gerente general en Inti Films
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Medir las variables utilizadas en la investigación
Autor(es) del instrumento	Marcelo Martin Galecio Muro - Carlos Manuel Sanchez Ruiz

V. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir los componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.		X		
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL					

VI. Coeficiente de Validez

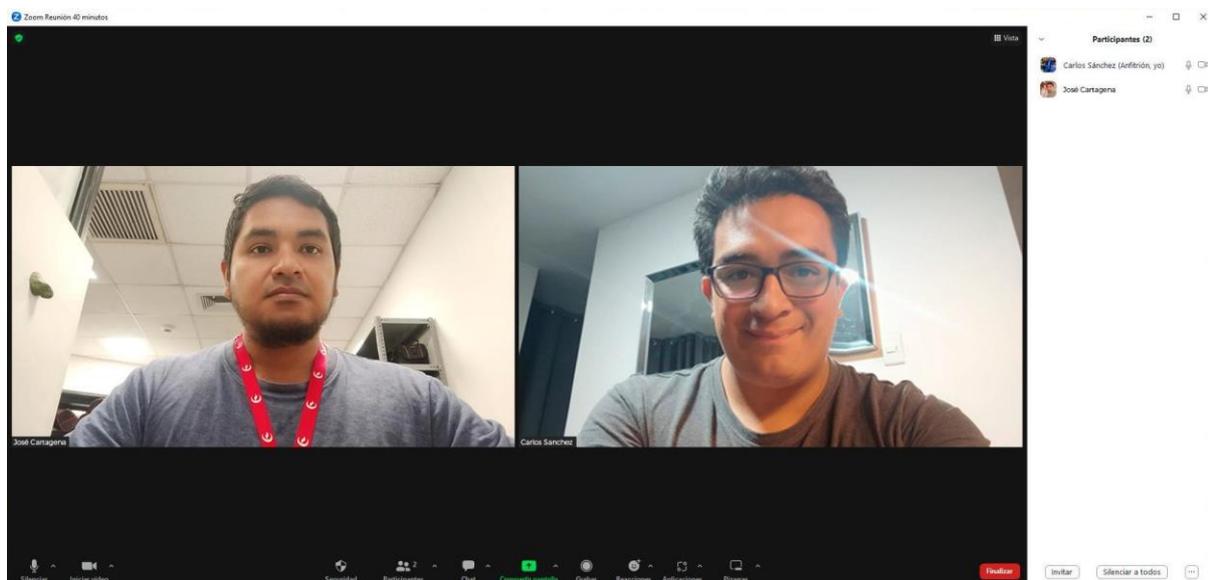
$$\frac{D + R + B}{30} = 0.96$$


 FIRMA DEL VALIDADOR

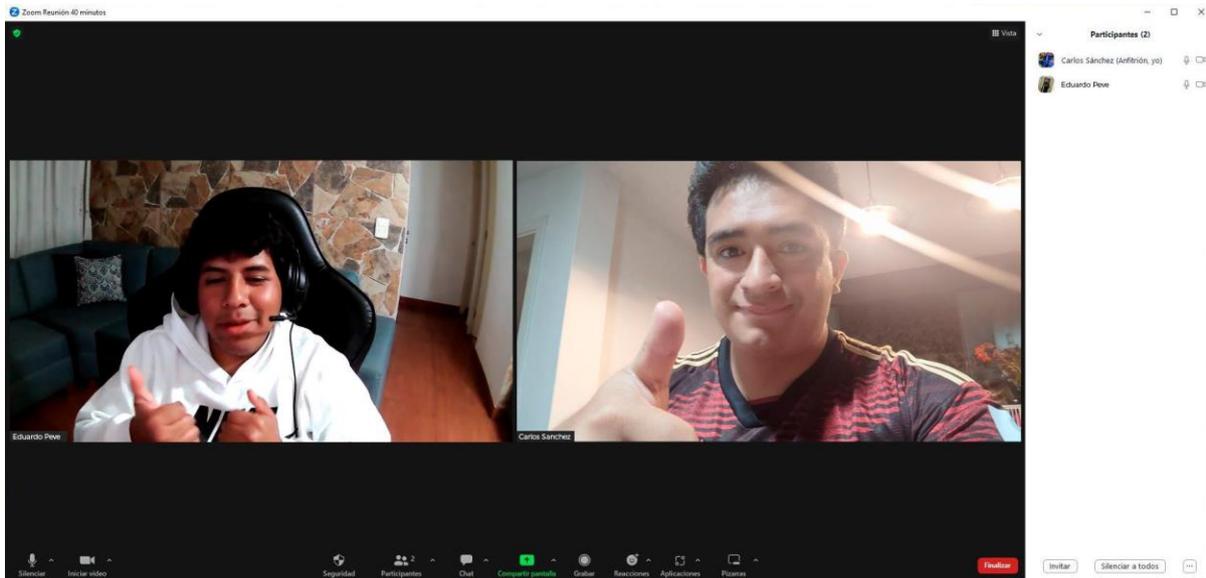
Anexo 12: Imágenes de la entrevista



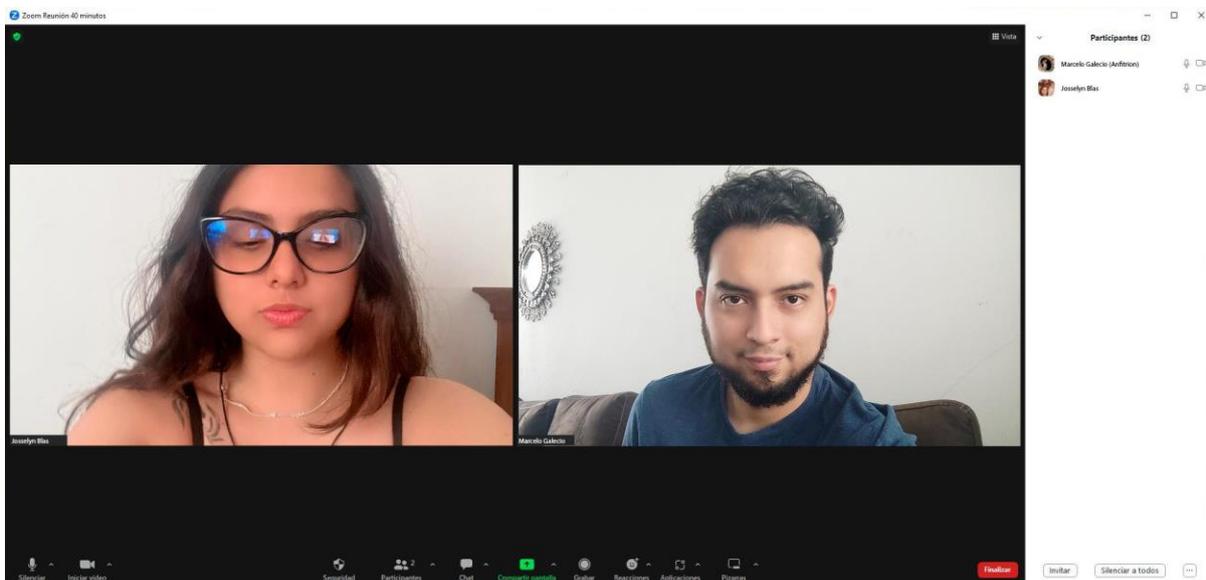
Entrevista al egresado Raul Cuisano de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



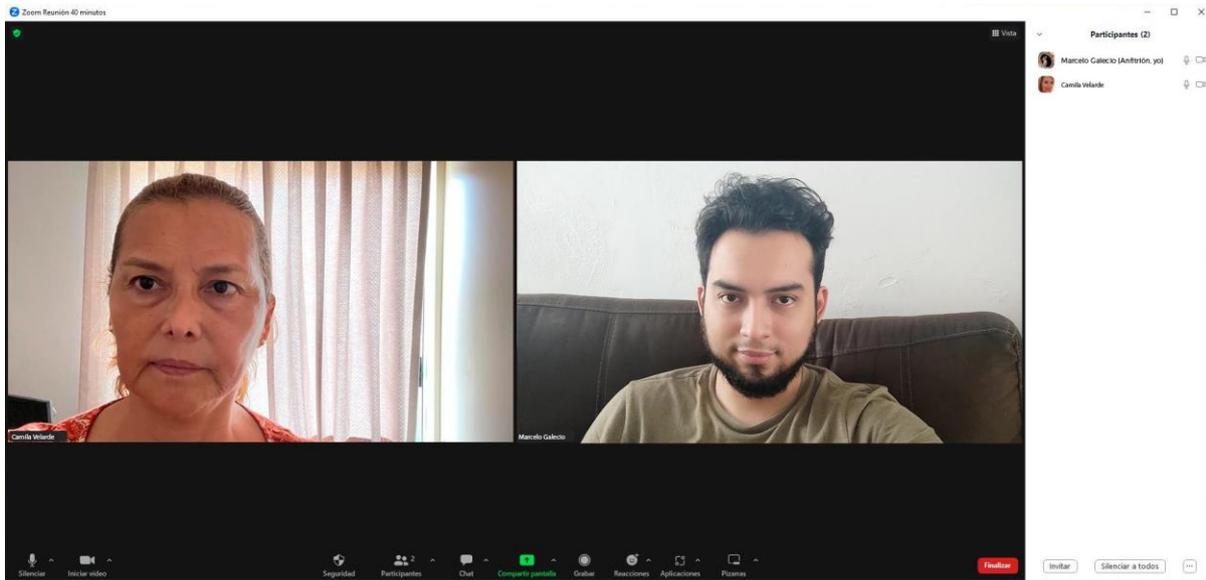
Entrevista al egresado José Cartagena de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



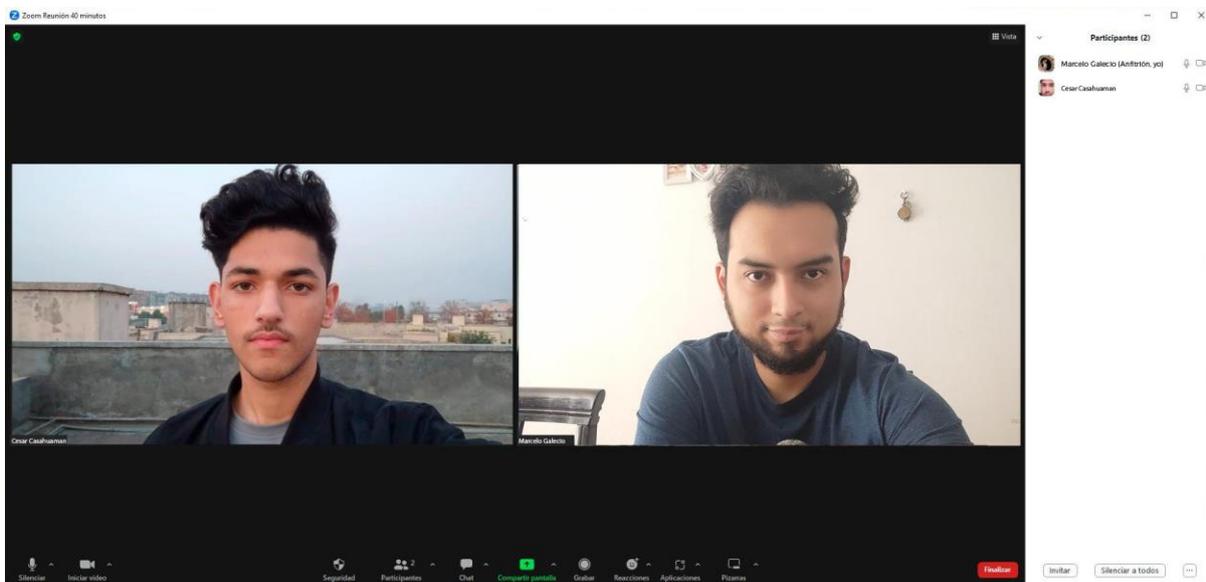
Entrevista al egresado Eduardo Peve de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



Entrevista a la egresada Josselyn Blas de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



Entrevista a la egresada Camila Velarde de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



Entrevista al egresado Cesar Cahuaman de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.



Entrevista a la egresada Rocio Arana de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia.