

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES
CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTION CULTURAL”**



**TITULO DEL PROYECTO
WEBINAR "ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE UN
EMPRENDIMIENTO CREATIVO" PARA ESTUDIANTES DE LA
ESCUELA DE ARTES, UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR, 2021**

PRESENTADO POR

JOSÉ ALFREDO FRANCO VALLE	FV15011
ABRAHAM ALEXANDER GUERRA MEJÍA	GM14080
LUIS ERNESTO MONTERROSA TURCIOS	MT15001

**INFORME FINAL DE RESULTADOS DEL PROYECTO
PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLASTICAS
OPCION ESCULTURA, DISEÑO GRAFICO Y CERÁMICA.**

**MSC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA
DOCENTE ASESOR/A**

**MSC. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACION**

**SEPTIEMBRE, 2021
CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

RECTOR

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

VICERRECTOR ACADÉMICO

PhD. Raúl Ernesto Azcúnaga López

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Ing. Juan Rosa Quintanilla

SECRETARIO GENERAL

Ing. Francisco Alarcón

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Mtro. Oscar Wuilman Herrera Ramos

VICE DECANO

Mtra. Sandra Lorena Benavides de Serrano

SECRETARIO

Mtro. Juan Carlos Cruz Cubías

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

DIRECTOR ESCUELA DE ARTES

Lic. Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

Mtra. Ligia del Rosario Manzano Martínez

DOCENTE DIRECTORA

Mtra. Xenia María Pérez Oliva

TRIBUNAL EVALUADOR

Mtro. José Orlando Ángel Estrada _____

Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes _____

Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva _____

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mi grupo de trabajo, por el esfuerzo y dedicación en todo el desarrollo de este proyecto, así mismo, también a mi familia y amigos por el apoyo que me han brindado por salir adelante.

Alfredo Franco

Quiero expresar mi gratitud a Dios, que siempre ha estado conmigo para bendecirme y fortalecerme en todas las fases de mi vida; a mi padre y a mi madre que financiaron mis estudios y me enseñaron a nunca rendirme. A mis hermanas y hermano que siempre han estado presentes en mi vida, y me han animado en todo momento a la búsqueda del conocimiento. A los miembros de este grupo de Gestión Cultural, que a pesar de que tuvimos momentos de dificultad, llegamos al final del proyecto. Muchas gracias a nuestros asesores durante el desarrollo del proyecto, por compartir con nosotros su profesionalidad, su experiencia en cada paso de este trabajo. Finalmente, gracias a la Universidad de El Salvador que a lo largo de los años construyó sobre mí, un espíritu humanitario y un pensamiento crítico.

Abraham Guerra

Estos han sido tiempos difíciles sin más no hablar un proceso largo y extraño, por lo que en primera instancia debo agradecer a mi grupo de trabajo que, desde el primer día, me recibieron y estuvieron decididos a terminar con este, lo antes posible y que a pesar de todos los inconvenientes presentados a lo largo del trabajo estaban determinados a terminar juntos. y por último a mi familia por todo su apoyo y paciencia para terminar mi carrera.

Luis Monterrosa

Trabajo de grado presentado por:

Franco Valle, José Alfredo FV15011, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Escultura, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

Guerra Mejía, Abraham Alexander GM14080, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

Monterrosa Turcios, Luis Ernesto MT15001, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Cerámica, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

INDICE

INDICE DE FIGURAS	2
RESUMEN.....	4
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	6
I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	8
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	8
1.2 ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN.	9
1.2.1 ANTECEDENTES.....	9
1.2.2 JUSTIFICACIÓN.....	16
II. OBJETIVOS.....	20
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	20
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
II. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	22
3.2 FUNDAMENTACIÓN.....	22
3.2 DESAFÍOS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.....	30
3.3 ESTRATEGIAS CREATIVAS.....	32
III. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	37
4.1 ACTIVIDADES REALIZADA.....	37
4.3 RESULTADOS OBTENIDOS.....	39
4.4 ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	48
V. CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	54
VI. CONCLUSIONES.....	57
VII. RECOMENDACIONES.....	60
BIBLIOGRAFIA.....	63
ANEXOS.....	67

INDICE DE FIGURAS

I. Imagen 1. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	11
II. Imagen 2. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	11
III. Imagen 3. Fotografía de la primera planta al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	12
IV. Imagen 4. Fotografía de la primera planta al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	12
V. Imagen 5. Fotografía del Taller de Cerámica al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	13
VI. Imagen 6. Fotografía de la Sala de Exposiciones Camilo Minero al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	13
VII. Imagen 7. Fotografía de la Sala de Exposiciones Camilo Minero al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	14
VIII. Imagen 8. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.	15
IX. Tabla 1. Cuadro de causas y consecuencias principales del problema.	17
X. Imagen 9. Screenshot tomada el día de la ejecución del webinar.	38
XI. Imagen 10. Screenshot tomada el día de la segunda prueba con la ponente.	39
XII. Imagen 11. Screenshot tomada el día de la ejecución del webinar con el ponente de reemplazo.	40
XIII. Imagen 12. Screenshot del alcance comparativo tomada de Facebook, agosto 2021.	41

XIV. Gráfico 1. Screenshot del alcance en interacciones tomada de Facebook Insights, agosto 2021.....	42
XV. Gráfico 4. Screenshot de interacciones nuevas tomada de Facebook Insights, agosto 2021.....	43
XVI. Gráfico 3. Recepción de la temática de la ponencia por parte de la comunidad,	44
XVII. Gráfico 4. Nivel de satisfacción con el evento, tomada de Google Forms, agosto 2021.	44
XVIII. Gráfico 5. Utilidad de la ponencia por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.....	45
XIX. Imagen 13. Sugerencias de temáticas por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.....	46
XX. Gráfico 7. Aceptación de los webinar a futuro por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.....	47
XXI. Gráfico 8. Aceptación de más temáticas por medio de webinars a futuro, tomada de Google Forms, agosto 2021.....	47

RESUMEN

El siguiente trabajo presenta los resultados obtenidos en el curso de especialización "El Arte en la Gestión Cultural" curso para egresados de la Escuela de Artes, en el marco de modalidades de procesos de grado.

El proyecto de gestión cultural que se realizó para el curso de especialización, consistió en la organización, desarrollo y ejecución de un webinar; enfocado al emprendimiento creativo. Dicho webinar se llevó a cabo en conjunto con las autoridades correspondientes de la Escuela de Artes y profesionales Y especialistas en el campo.

El webinar se desarrolló con la finalidad que el grupo de gestión cultural pueda alcanzar las competencias necesarias y requeridas para el desarrollo de proyectos de esta índole, aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el curso. Este proyecto busca contribuir y abonar a los conocimientos de las personas acerca de emprendedurismo, y de manera muy específica a los estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador.

Palabras Clave: Webinar, Cultura, Estrategias, Gestión, Emprendedurismo.

ABSTRACT

The next paper presents the results obtained in the specialization course "The Art in the cultural management" course for graduates of the School of Arts, in the setting of graduation process.

The cultural management project that was carried out for the specialization course consisted of the organization, development and execution of a webinar; focused on creative entrepreneurship. This webinar was carried out in conjunction with the

corresponding authorities of the School of Arts and professionals and specialists in the field.

The webinar was developed with the aim that the cultural management group can achieve the necessary and required skills for the development of projects of this nature, applying all the knowledge acquired during the course. This project seeks to contribute and contribute to the knowledge of people about entrepreneurship, and in a very specific way to the students of the School of Arts of the University of El Salvador.

Key Words: Webinar, Culture, Strategies, Management, Entrepreneurship.

INTRODUCCIÓN

En El Salvador siempre ha existido un interés por el emprendedurismo como alternativa laboral, sin embargo, actualmente la emergencia médica producida por el COVID-19 ha generado un aumento en el número de interesados, esto como resultado de las dificultades económicas producidas por la pandemia que impidieron el desarrollo cotidiano de formas de trabajo convencionales, entre ellas las cuarentenas domiciliarias y las normas de distanciamiento social que provocaron la caída de oferta y demanda, cierre de micro y mediana empresa generando desempleo y caída del PIB.

Debido a lo mencionado anteriormente el grupo de trabajo propuso la gestión de un webinar sobre emprendedurismo enfocado en el diseño de producto, se propuso esta modalidad virtual como medida preventiva a las dificultades de movilidad y contacto provocada por la pandemia del COVID-19.

El siguiente trabajo presenta la conclusión de proyecto realizado por el grupo de gestión cultural denominado Webinar "Estrategias para el desarrollo de un emprendimiento creativo", en la que se da a conocer el desarrollo del proyecto desde sus primeras etapas hasta su finalización, los resultados que se obtuvieron y observación que se realizaron por parte del grupo y así mismo se dan a conocer una serie de recomendaciones para la continuidad del proyecto en años venideros para poder seguir contribuyendo a la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, éstas basadas en las experiencias y conocimientos adquiridos por el grupo gestor durante el proceso de ejecución del proyecto.

CAPITULO: I

CONTEXTO GENERAL

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto de gestión cultural para curso de especialización consiste en la organización, desarrollo y ejecución de un webinar, titulado: "Estrategias para el desarrollo de un emprendimiento creativo ". Con el fin de que el grupo de gestión cultural pueda desarrollar las competencias necesarias de lo que se requiere para el desarrollo de proyectos de esta índole, aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el curso de especialización "El arte en la gestión cultural". Así mismo este proyecto busca abonar a los conocimientos de las personas acerca de emprendedurismo particularmente a los estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador.

La selección de público meta, se basó en características específicas, así como interesados en temas que se acoplaran a la temática de emprendedurismo creativo; en base a esto se seleccionó a los estudiantes de Escuela de Artes como comunidad beneficiada. Debido a la situación médica actual, la actividad se realizó por medios digitales a través de las redes sociales de la Escuela de Artes el día martes 17 de agosto del año 2021.

El proyecto se realizó con la colaboración de la asesoría de los docentes encargados del Curso de Especialización, la Dirección de la Escuela de Artes y un ponente externo. La actividad se desarrolló por medio de la plataforma de Facebook Live en la página: "Escuela de Artes UES" apoyándose de las plataformas dedicadas al streaming como StreamYard. y OBS Studio.

El webinar fue ejecutado el 17 de agosto del año 2021 basado en un guion realizado previamente desde las 3:00 pm a las 4:30 pm, bajo el tema de "Estrategias para el desarrollo de un emprendimiento creativo" impartido por Kevin Bonilla Licenciado en Diseño industrial de la Universidad Don Bosco y Fundador de la marca de producto "Quinto Sol" y "La Casa Rosada". Con Abraham Guerra como Moderador y técnico de transmisión, Alfredo Franco y Luis Monterrosa como presentadores y moderadores. Para el webinar se inició con una presentación general y de proyecto, seguido de indicaciones generales y posteriormente se dio continuidad la ponencia culminando con un espacio de preguntas e indicaciones finales y cierre de webinar.

Este proyecto se llevó a cabo en gran medida gracias a la organización del grupo de gestión cultural para la repartición de labores y tiempos de trabajo que permitieron llevar el trabajo sin mayores inconvenientes. Asimismo, la modalidad virtual permitió flexibilidad en reuniones y tiempo de trabajo, así como también permitió acoplarse a las limitantes producidas por la pandemia del COVID-19 para actividades presenciales.

1.2 ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN.

1.2.1 ANTECEDENTES.

Debido a las problemáticas encontradas en el diagnóstico y como han repercutido en grupos determinados del sector creativo y su desempeño para el desarrollo de sus emprendimientos enfocados en diseño y manufactura de productos. En vista de lo antes mencionado se estableció como beneficiarios a cierto grupo de personas que buscan acrecentar sus conocimientos para un proyecto a futuro y/o personas que ya están ejecutando un emprendimiento como fuente de ingresos.

Entre los grupos beneficiados se encuentran: los estudiantes de la escuela de artes, que son los principales beneficiarios de la iniciativa presentada, ya que estos poseen un conocimiento previo en campos creativos, que puede abonar al diseño de producto en caso que deseen iniciar su emprendimiento una vez terminada su carrera.

El siguiente grupo es de personas emprendedoras ajenas a la Escuela de Artes, exalumnos o egresados que puedan recibir la invitación al evento por medio de las redes sociales u otros medios como pueden ser recomendaciones o referencias.

Se estima que el público meta del webinar este entre las edades de 18 y 45 años independientemente del sexo, con un nivel educativo medio o superior, de profesiones como: estudiantes, emprendedores y microempresarios (sector, manufactura y creativo), diseñadores industriales, diseñadores artesanales, diseñadores gráficos; ceramistas, pintores y escultores, con interés en emprendedurismo y/o diseño de producto, que con capacidades adquisitivas medias y que laboren El Salvador.

Este webinar puede servir también para compartir ideas y experiencias entre diseñadores, pintores, escultores, ceramistas y otros productores; generando un espacio de aprendizaje a través de dichas experiencias.

Dinámica Territorial



I. Imagen 1. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

La ubicación de la comunidad beneficiada con la actividad que se desarrollo es la siguiente: Universidad de El Salvador, ubicada en la Final de Av. Héroes y Mártires del 30 de julio, del municipio de San Salvador; Departamento de San Salvador. Dentro de la cual se ubica la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes ubicada en el edificio de Artes. El edificio de la escuela de artes está situado en Plaza de Artes en la Facultad de Humanidades, frente a Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, y al poniente del Campus Universitario.

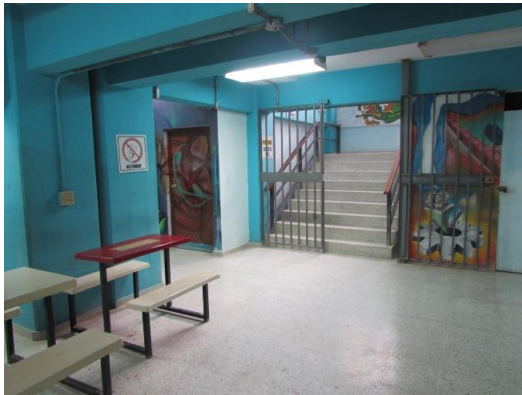


II. Imagen 2. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

El edificio se divide en tres niveles:

El primer nivel compuesto por las aulas de Grabado, Cerámica, Escultura, Baños y Bodega, mientras que el segundo nivel comprende de sala de Cómputo, Diseño Gráfico; Dibujo, Pintura, Secretaría; Dirección, Sala de Maestros y Baños.

Mientras que el tercer nivel cuenta con un Salón de Usos múltiples, Talleres de Pintura, Dibujo y Baños.



III. Imagen 3. Fotografía de la primera planta al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.



IV. Imagen 4. Fotografía de la primera planta al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

Según un censo realizado por la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de El Salvador en año 2016. El número de alumnos oscilaría entre los 1000 a 1200 estudiantes para el año 2020. El personal está estimado entre 20 a 25 personas.

La Escuela de Artes pertenece a la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, la cual recibe un aproximado de \$6,052,730 dólares en concepto de presupuesto anual según la Secretaría de transparencia e Información de la Universidad de El Salvador en el año 2019. Actualmente tiene como director al Licenciado Ricardo Sorto Álvarez.



V. Imagen 5. Fotografía del Taller de Cerámica al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador divide a sus alumnos de acuerdo a su interés o carrera seleccionada en distintas Opciones como especialidades, creado una coordinación en cada una de ellas para llevar a cabo múltiples proyectos de interés y aprendizaje para dichas opciones.



VI. Imagen 6. Fotografía de la Sala de Exposiciones Camilo Minero al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

La Escuela de Artes es reconocida por distintas instituciones dedicadas a las artes como una escuela de alto rendimiento en la formación y desarrollo de especialistas en diversas áreas artísticas especializadas. Ya que está cuenta con docentes altamente capacitados y recursos materiales especializados para el desarrollo de sus estudiantes, como lo son: uso de hornos, tornos, maquinarias especializadas para fabricación de piezas tanto de cerámica como de escultura, espacios amplios y óptimos para el desarrollo artístico del estudiante, salones de dibujo, pintura y grabado con espacios para echar a andar la creatividad del estudiante y el docente. Salas de cómputo y fotografía especializados para formar diseñadores creativos y vanguardistas. Creando el reconocimiento público como una escuela de alto rendimiento en formación artística.



VII. Imagen 7. Fotografía de la Sala de Exposiciones Camilo Minero al interior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.



VIII. Imagen 8. Fotografía del exterior del edificio de la Escuela de Artes, UES. Tomada por Luis Monterrosa, 2021.

Dinámica Sectorial

Según el diagnóstico realizado por el grupo de gestión cultural, se ha identificado que una parte de los estudiantes graduados de la Escuela de Artes, opta por introducirse en el campo del emprendedurismo y manufactura de productos propios, como alternativa laboral en respuesta a la condición profesional poco favorable en el contexto nacional. Sin embargo, no siempre se tiene una noción clara de cómo "crear para vender", para diseñar piezas cuyo objetivo es enfocarse en un público específico y desarrollarse con este.

La Escuela de Artes se rige por un enfoque que forma profesionales en las artes, priorizando así la producción de piezas artísticas y otros aspectos académicos;

Por este motivo los estudiantes tienden a descuidar los contenidos enfocados al diseño de productos que sean comerciales y que respondan a la demanda. Esto genera dificultades a la hora que los estudiantes buscan crear productos para sus emprendimientos que sean capaces de competir con productos de la misma índole en el mercado nacional y/o internacional, ya que el campo artístico y el de diseño de producto son campos del sector creativo que tienen distinta finalidad.

Por su parte los productores que han iniciado un emprendimiento, pero este no ha arrancado de la mejor manera, podrán dar un repaso a experiencias de otros productores y enterarse en qué podrían estar fallado, además de recibir consejos para organizarse mejor y gestionar de la mejor manera su tiempo.

Con este webinar, se piensa abonar conocimiento al campo del diseño del producto. Consiguiendo que la efectividad de los emprendedores sea mucho mejor y que se logre establecer un orden lógico para desarrollar.

1.2.2 JUSTIFICACIÓN.

Problema o necesidad a atender con el proyecto

No siempre se tiene una noción clara de cómo diseñar piezas cuyo objetivo es enfocarse en un público específico y desarrollarse con este. Muchas veces los productos no cumplen con las tendencias actuales y esto puede ser el resultado de que los individuos no están incorporados en el medio o carecen de los contactos que les permitan participar en eventos orientados al diseño de espacios y/o productos.

Afectados y beneficiarios del proyecto

Los estudiantes de la escuela de artes, ex alumnos o egresados que puedan recibir la invitación al evento y personas interesadas ajenas a la Escuela de Artes. Se estima que el público meta del simposio este entre las edades de 18 y 45 años

independientemente del sexo, con un nivel educativo medio o superior, de profesiones como: Estudiantes, emprendedores y microempresarios (manufactura y sector creativo), Diseñadores industriales, diseñadores artesanales, diseñadores gráficos, ceramistas, pintores y escultores. Con interés en emprendedurismo y/o diseño de producto, que tengan capacidades adquisitivas medias y que laboren El Salvador.

Causas y consecuencias principales del problema

Necesidad o problema	Causas del problema	Prioridad del problema
Los estudiantes priorizan el área artística y descuidan el estudio del área comercial	El enfoque de la escuela primordialmente de artístico, aunque si se enseñan estos temas	3
No todos los partícipes pueden asistir personalmente a una actividad de esta índole	Debido a la crisis sanitaria del COVID-19	5
Los partícipes desean tener información de fuentes Primarias	Que los partícipes son personas con poca o nula experiencia en el campo	1
Falta de presupuesto para realizar este tipo de proyecto (simposio)	Debido al corto periodo de gestión disponible para elaboración del proyecto	4
Necesidad de alternativas laborales	Situación económica	2

IX. Tabla 1. Cuadro de causas y consecuencias principales del problema.

Alternativa de solución

Se opto por realizar la gestión de un seminario virtual desarrollado en formato de “webinar” sobre el emprendedurismo enfocado al diseño de producto; en colaboración de coordinación de la Escuela de Artes, sirviendo al mismo tiempo como una base para futuros eventos digitales desarrollados por distintas Opciones de la Escuela de Artes.

Pertinencia y viabilidad del proyecto

El proyecto fue pertinente porque retomaba temas de interés para los estudiantes además de generar espacios de discusión respecto a posibles campos laborales para los interesados, fue y sigue siendo viable ya que se cuenta con el apoyo de la escuela de artes y los conocimientos de los involucrados además de al tratarse de un evento virtual requiere de menos compromisos de parte de los participantes.

CAPITULO: II

OBJETIVOS

II. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL.

Contribuir al conocimiento de la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador y personas interesadas, a través de la gestión de un simposio/webinar enfocado al emprendedurismo y el diseño de producto, en el año 2021.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar las situaciones o necesidades de la Escuela de Artes referentes al emprendedurismo y el diseño de producto.
- Organizar contenidos acerca del emprendedurismo y el diseño de producto más apropiadas en base a las necesidades encontradas.
- Mediar con especialistas y personas capacitadas para el desarrollo de los contenidos a tratar y su posterior difusión en plataformas digitales.
- Verificar todos los elementos y recursos necesarios para la ejecución del simposio de una manera óptima.
- Ejecución de muestra inicial de webinar de emprendedurismo enfocado al diseño de producto.
- Presentar un documento con toda la información, especificaciones, particularidades y por menores para el desarrollo de este tipo de gestión cultural en futuras ocasiones.

CAPITULO: III

DESARROLLO DEL PROYECTO

II. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.2 FUNDAMENTACIÓN.

La importancia del emprendedurismo y el diseño de producto en El Salvador.

En El Salvador siempre ha existido un interés por el emprendedurismo como alternativa laboral, sin embargo, actualmente la emergencia médica producida por el COVID-19 ha generado un aumento en el número de interesados, esto como resultado de las dificultades económicas producidas por la pandemia que impidieron el desarrollo cotidiano de formas de trabajo convencionales, entre ellas las cuarentenas domiciliarias y las normas de distanciamiento social que provocaron la caída de oferta y demanda, cierre de micro y mediana empresa generando desempleo y caída del PIB entre el -5.4% y el -7.4% para el 2020 (Producto Interno Bruto) (FUSADES,2020).

También como producto de la pandemia muchos de los comercios y emprendedores tomaron un interés por la comercialización electrónica de productos y servicios, así como mejorar la relación con su público meta por medios digitales. Según COAMSS/OPAMSS, (2020) se ha dado un aumento en la comercialización electrónica con un 25% de interés, en segundo plano están el uso de herramientas de la Tecnología de Información y la Comunicación (TIC), la innovación de negocios e innovación tecnológica con 18%; la innovación de calidad con un 15% y por último, empaque y embalaje con un porcentaje de interés del 8%.

Puede ser posible que las peores condiciones producidas por la pandemia parezcan lejanas sin embargo sus repercusiones se siguen observando desde el mayor uso de medios digitales para comercio, número de nuevos emprendedores enfocados en la manufactura y diseño de productos hasta aspectos, como: Materiales orientados a las medidas sanitarias, como: Stoneware o Gres

(cerámico), Parcelas, Cuarzo, Bronce, Cobre, maderas como Bambú o Encinos, entre otros (Booby/Berk,2020; Interior Architects (IA, s.f.); Prisco,2020; Tyagi, 2020; WHO, 2020). Formas, texturas, colores y diseños que ayuden a enaltecer los espacios en los que se vive y trabaja.

De esto surge la necesidad de crear productos que destaquen, ya sea por su atractivo en técnica; gama cromática, estética, creatividad, utilidad, entre otros aspectos; siendo así que estos respondan a las necesidades, situaciones o problemas del entorno. Para ello es necesario conocer ciertos conceptos del diseño industrial como puede ser investigación del contexto que se vive, metodologías, tendencias y herramientas aplicadas al diseño, las cuales permitan la creación de un diseño que cumpla con las expectativas y necesidades tanto del diseñador como del consumidor.

Para que los estudiantes de la Escuela de Artes y personas interesadas puedan abonar a su bagaje cognitivo referente al tema, consideramos que lo ideal es que se presente una alternativa referente al tema por medio un tercero que desee compartir sus conocimientos, ya sean estos individuos capacitados o especializados en tema y que estén activos al campo de diseño de producto actual que se vive en El Salvador.

Debido a lo mencionado anteriormente el grupo de trabajo propone la gestión de un webinar sobre emprendedurismo enfocado en el diseño de producto, se propone esta modalidad virtual como medida preventiva a las dificultades de movilidad y contacto provocada por la pandemia del COVID-19. Además, esto permite ser más flexible con los horarios de los involucrados, así mismo da una mayor amplitud al acceso al simposio sin importar la ubicación en la que beneficiarios se encuentren, siempre y cuando tengan los medios necesarios para ingresar.

Educación en línea

Según la RAE la educación a distancia es "Educación que se adquiere a través del trabajo principalmente autónomo del alumno en un régimen flexible que se complementa con tutorías y control a través de exámenes oficiales". (RAE, 2021)

Según la Fundación Goodwill Community [GCF] (2021), la educación a distancia se puede desarrollar de manera más eficiente por medios digitales que permiten la interacción entre los estudiantes y docentes a través de espacios no presenciales dicha modalidad es conocida como "educación virtual".

Como consecuencia de la pandemia del COVID-19, esta modalidad ha tomado protagonismo en diferentes instituciones educativas en el transcurso del año 2020 y parte del 2021 lo cual ha generado nuevas oportunidades de aprendizaje, así como también retos.

La educación virtual permite a los estudiantes tomar sus cursos desde el espacio que mejor les funciona, también requiere menos compromiso de tiempo a diario, se puede acceder a la información en todo momento y los estudiantes no dependen de nadie más que de sí mismos". (elsalvador.com, 2020)

Según la Universidad de California, otro de los beneficios que aporta el aprendizaje en línea es su adaptabilidad. Esto significa que la metodología del docente puede modificarse y ajustarse mejor a los procesos de aprendizaje de los estudiantes, lo que permite que el estudiante adquiera mayor autonomía en un ambiente virtual, lo que significa que deben de poner en práctica autodisciplina y responsabilidad. Al mismo tiempo los profesores y las administraciones de las escuelas y universidades deben asegurarse de que la metodología y los cursos sean atractivos para todos los estudiantes.

A la vez, los cursos en línea deben ser interactivos e involucrar a los estudiantes de una manera activa en lugar de sólo observar. Además, los profesores deben

ser visibles y activos; no sólo deben ofrecer clases y grabaciones en vivo, sino que también deben ser muy receptivos. Es importante que los cursos sean evaluados constantemente, a través de herramientas como encuestas rápidas para evaluar la efectividad del mismo.

Clases virtuales para diseño de producto:

Cuando hablamos de enseñanza en el área del diseño de producto, implica hacer más cambios en la metodología del docente que permitan desarrollar estrategias creativas que permitan suplir la experiencia de un salón de clase presencial y darles una nueva perspectiva de cómo resolver problemas de diseño. Tal y como se ejemplifica a continuación:

Eduardo Alfonso menciona en su conclusión, que abandono la creación de modelo para reorientarlo a una intervención de diseño en el que "No se supone que deberías de enseñarle a la gente artesanías en casa, sino más bien modelos específicos de producción". Prasad Shetty también hablo de una modulación similar, donde todos los contenidos fueron reconfigurados como críticas de diseño. Istituto Maragoni Diana Murek incluso discutió un amalgamado de nuevo software que permitirá a los estudiantes de diseño de modas estilización probar la eficacia de sus diseños. (StirWorld, 2020)

Tomando en cuenta las experiencias anteriores algunas de las recomendaciones para impartir y desarrollar cursos de diseño de producto, pueden ser:

El sistema de aprendizaje necesitaba cumplir con las siguientes necesidades:

- Manejar grandes grupos.
- Establecer reuniones en vivo (audio/video)
- Hacer del material de enseñanza (Videos, PDFs, imágenes...) accesibilidad de forma simple y sin complicaciones

- Proveer a los estudiantes de una oportunidad de conectar, dar retroalimentación y subir diseños.
- Apoyar y participar en interacciones sociales.

Algunas de las formas recomendadas para tratar estas necesidades son:

Espacios de trabajo virtuales: es una solución para el manejo de material didáctico. En dicho espacio, cualquiera puede comunicarse con el grupo, subir archivos, imágenes, videos y ver quien más está en el espacio de trabajo (se puede utilizar Incom como plataforma).

Video conferencia: es importante regular juntas con los estudiantes. Como regla general una vez por semana. A veces se tiene una presentación o discusión extensa, en otras ocasiones solo se necesita una charla rápida y luego se mueve a consulta individual o por grupos.

La video conferencia puede ser cansada, pero también crea nuevas oportunidades de intercambio. Es bastante fácil invitar personas de interés a la clase. Si se invitan ponentes externos al lugar de estudio. Usualmente necesitan desplazarse hasta el lugar y eso consume tiempo y dinero. Pero es bastante simple agregarse una hora a una clase en línea.

Video pregrabado: Video conferencias en vivo se reservan para discusiones, presentaciones y reuniones. Instrucciones por otro lado, usualmente pueden ser pregrabadas por medio de un servicio de video streaming.

Sin embargo, el video no solo se limita a instrucciones. También puede ser ocupado para tutoriales e introducciones a ejercicios prácticos. Los videos no pueden remplazar la experiencia de trabajar de manera directa, pero pueden apoyar el proceso de aprendizaje y pueden incentivar a los estudiantes a flujos e configuraciones de trabajo.

Pizarra digital: Una práctica común del proceso de diseño es llenar una pared de inspiraciones, bocetos, gráficos e imágenes de referencias. Ya sea un espacio desorganizado para la visualización de ideas e inspiraciones o un espacio más estructurado. Tablones de anuncios y pizarrones en blanco son herramientas esenciales para el proceso de diseño. Una presentación de diapositivas no es un sustituto para esta forma paralela de presentar y discutir ideas.

Para solventar esta problemática se recomienda una pizarra digital (aplicaciones como Miro). Uno puede expandir de forma indefinida los espacios de trabajo en todas las direcciones, reagrupar y colocar en escala grupos y elementos. Además de ayudar a la documentación de los procesos de diseño. (Müller. B, 2020)

Eventos digitales

Eventos virtuales pueden ser de carácter didáctico, laboral, de difusión, entretenimiento, etc. En los últimos meses han ganado protagonismo, debido a la pandemia del COVID-19, con la que muchas instituciones se vieron forzadas a realizar sus eventos de manera virtual o mixta con componentes virtuales y presenciales, por ser completamente virtual una de las modalidades más utilizadas es: el “webinar”.

El término “webinar” es un neologismo que combina las palabras “web” y “seminario”. Se refiere a cualquier contenido en versión video en vivo o pregrabado cuyo principal objetivo sea educativo y práctico.

Los webinars casi siempre son gratuitos, pues su objetivo es atraer prospectos y leads, pero también es frecuente encontrar webinars pagos. Generalmente estos son impartidos por algún personaje reconocido o son parte de un curso en línea

Como parte de un formato educativo online: Se vincula al mundo de la educación en línea, y sirve para dar clases de manera remota mientras los asistentes pueden realizar preguntas o interactuar.

Como parte de una estrategia de marketing: En la otra cara, el webinar es un tipo de contenido que al igual que los artículos de un blog, las infografías o los podcasts, tiene una función de atraer, educar o deleitar clientes potenciales. (Workana, 2020)

Algunos ejemplos de instrucciones que utilizaron el webinar como medio de difusión de contenidos de relevancia fueron: La Facultad de Psicología de la Universidad de la Nación en Uruguay, que llevaron a cabo un simposio estilo webinar para tratar el tema de: Aislamiento “social” y salud mental. Llevado a cabo el 12 de mayo de 2020. El cual se realizó a través de la plataforma de Zoom y donde fueron invitados muchos ponentes para participar en la temática. La invitación fue enviada a los estudiantes que se inscribieron por correo electrónico y hoy en día el video completo con las ponencias se mantiene alojadas en el canal de YouTube para aportar al conocimiento de cualquier persona interesada.

(Centro de Investigación Clínica en Psicología [CIC-P] 2020)

Otro webinar que se realizó fue el de Innovation & Entrepreneurship Business School (IEBS) *en español: Escuela de Negocios de la Innovación y los Emprendedores* con sede en Madrid, España que ofrece formación en Negocios; la cual realizó el webinar con el tema: Herramientas de Prototipado en Diseño de Producto, con el fin de promover a los emprendedores del sector industrial una alternativa para tratar productos en su versión previa al lanzamiento en el mercado.

El webinar se llevó a cabo el día 12 mayo de 2020 a través del sitio oficial de IEBS, la inscripción a la actividad fue totalmente gratis y se llevó a cabo por medio de correo electrónico. Hasta el día de hoy el video se encuentra alojado en la red para todas las personas que deseen conocer más de la temática tratada. (IEBS, 2020)

“Charla Virtual: Diseño y Desarrollo de Producto” es el tema del webinar llevado a cabo por la Cámara de Comercio de Girardot, Alto Magdalena y Tequendama en Colombia. Dicha actividad se llevó a cabo vía Zoom el día 13 de octubre de 2020. Cuyo objetivo era dar a conocer las diferentes herramientas de diseño que se aplican a procesos de creación, mejoramiento, rediseño y/o diversificación de producto para el desarrollo de una línea o una colección. (Cámara de Comercio de Girardot, Alto Magdalena y Tequendama, 2020).

La inscripción fue totalmente gratis y se envió la invitación final al correo electrónico de las personas inscritas.

En el caso de los eventos más grandes e importantes en el mundo del diseño de producto, se vieron obligados a cambiar a una modalidad digital o una mixta en la mayoría de los casos, en la cual la exposición de productos, prototipos, piezas artísticas, etc. Se realizaban de manera presencial siguiendo las normas de seguridad sanitaria (así mismo se realizaba una galería virtual en caso que se deseará ver la exposición y no se pudiese asistir) y todas las charlas y conferencias se realizaban de manera virtual.

Este sistema consistía en que los interesados se podían inscribir por medio de una plataforma virtual a los eventos y luego seleccionaran los eventos a los que deseaba asistir, en caso de no inscribirse y no poder asistir al evento, se le envía un link donde el participante podía revisar las grabaciones del evento (estos servicios suelen ser de paga) por un tiempo limitado, así mismo por la naturaleza digital del evento algunas organizaciones inclusive subían temporalmente alguna de las charlas a sus redes sociales, como fue el caso de "el DesignWeek de París".

Este sistema permitía que muchos interesados que de otra forma no pudieran experimentar estos eventos, pudieran asistir de manera virtual a los mismos, así como ser más flexibles con los eventos a los que desearan asistir ya que tendrían

menos problemas de horarios, no hay problemas de movilización y como se mencionó anteriormente de haber pagado tener la capacidad de revisar virtualmente los eventos de manera limitada un tiempo después de la actividad.

Como se ha podido demostrar, los eventos digitales se han vuelto cada vez más comunes y sofisticados, esto no solo como respuesta a la pandemia del COVID-19 sino también al avance tecnológico y la comunicación globalizada; que permite que cualquiera con una conexión a internet, pueda acceder a este tipo de eventos, así como también organizarlos, a través de plataformas fáciles de entender; haciendo cada vez más accesibles este tipo de eventos.

3.2 DESAFÍOS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.

Puntos Fuertes del proyecto:

- **Evento Digital:** La pandemia del COVID-19 ha delimitado toda clase de eventos presenciales. Por lo que han tomado fuerza eventos digitales esto debido a que no es necesario que todos los participantes estén en un solo cuarto, se pueden hacer desde la comodidad del hogar, no requiere de movilización de recursos, conecta con todos los participantes sin importar su locación geográfica, se requieren pocos insumos, etc.
- **Accesible:** Este tipo de proyecto es muy accesible no solo para los gestores sino también para los partícipes debido a que existen una gran cantidad de plataformas para realizar este tipo de eventos ya sean gratuitos o de paga, el acceso a internet y dispositivos que se puedan conectar a este se han vuelto una necesidad y herramienta universal.
- **De bajo costo:** Este tipo de proyecto no requiere de mucha inversión para su realización, esto debido a no se requiere equipo de punta para su ejecución, no implica gastar en movilización de organizadores, participantes y recursos, los precios de plataformas para difusión y ejecución son razonables.

- **Flexible:** La actividad daba las libertades para escoger contenidos basados en las necesidades de la comunidad seleccionada, debido a la modalidad había flexibilidad en horarios de desarrollo y ejecución, había flexibilidad en cómo se presentan los contenidos.
- **Tema de interés para la comunidad:** Por el hecho ser una opción por la que los estudiantes de la Escuela de Artes pueden optar como alternativa laboral, así como les permite reforzar sus conocimientos referentes al emprendedurismo para aplicarlo después en sus vidas.
- **Alternativa a eventos convencionales:** Este tipo de eventos es una alternativa a la realización de eventos presenciales, en especial en estos momentos de pandemia que impiden la aglomeración de personas, así como también limitan el ingreso a los centros educativos, haciendo más difícil la realización de eventos presenciales. Así mismo permite presentar los contenidos de otras formas y utilizando otras herramientas.

Limitaciones:

Las principales limitaciones afrontadas por el grupo de gestión fueron

- **Limitante de tiempo:** El curso de especialización tiene un tiempo de duración de 6 meses, tomando en cuenta clases, procesos de organización, solicitud de permisos, etc. Hacen que este sea un periodo demasiado corto para organizar, desarrollar y ejecutar, proyectos de gestión cultural de manera óptima y que cumpla con todas las expectativas del grupo de gestión.
- **Problemas de comunicación con la Institución:** Debido a la situación actual de pandemia, tanto profesores como alumnos, no asistían con regularidad a las instalaciones de la escuela de artes; por lo que se volvía una problemática reunirse con las entidades pertinentes para aclarar y organizar etapas del proceso de gestión.

- **Dimensiones de la actividad original:** La manera de cómo se había planteado en un principio, iba acorde a las limitantes de tiempo, presupuesto, recurso humano y con qué se contaba en ese momento. Lo que llevo a un cambio de enfoque.
- **Imprevistos de último momento:** Problemas de salud que tuvo el ponente días antes de la ejecución de proyecto. Organizar con otro ponente en un periodo muy corto de tiempo para la ejecución de proyecto.
- **Problemas técnicos:** No todos los participantes cuentan con un equipo óptimo para el desarrollo de la actividad. También contamos, problemas externos con los servidores de internet y situaciones climáticas.
- **Corto alcance las redes de la escuela de artes:** la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, como tal no cuenta suficientes redes sociales para hacer de la actividad más accesible a muchos más públicos y una difusión de la publicidad más amplia.

Modelo de gestión utilizado:

El tipo de gestión utilizado para el desarrollo de este proyecto fue la "**Gestión Directa**", Esta fue en un 80% fue gestionada de manera monetaria, logística, y recursos materiales propios de los gestores. El pago de las plataformas de streaming, la búsqueda y selección ponentes, selección de contenidos, soporte técnico; elaboración de contenidos de difusión, así como también el equipo utilizado para la ejecución de proyecto fue proporcionado por los miembros del grupo de gestión. A excepción de plataformas de redes sociales utilizadas para la difusión y ejecución de proyecto, las cuales pertenecen y son administradas totalmente por la Institución.

3.3 ESTRATEGIAS CREATIVAS.

En vista de las limitaciones que presentaron durante la planificación, desarrollo y ejecución de la actividad, el grupo de gestión cultural se vio en la necesidad de

solventar dichas problemáticas o limitación, para ello se presenta cada limitante y las soluciones a la misma:

- **Limitante de tiempo:** En primera instancia el grupo necesitaría concretizar el proyecto en algo que no estuviera fuera su alcance tomando en cuenta las limitantes de tiempo, otra solución esta organización de tiempo de trabajo y delegación de actividades entre los miembros del grupo y la elaboración de un cronograma detallado en que se puedan organizar actividades en un periodo previamente establecido.

El grupo de gestión a cargo de este tipo de proyecto, tomó en cuenta el tiempo con el que disponía para la elaboración del mismo; lo mismo aplica para cualquier actividad: ya sea un webinar, simposio, ponencia u otro tipo de actividad que se ejecute de forma virtual. El grupo tuvo cierto grado de responsabilidad y rigurosidad para cumplir con el cronograma de manera efectiva.

- **Problemas de comunicación con la Institución:** Para solucionar esta problemática, el grupo de gestión buscó organizarse con los encargados de este tipo de proyectos dentro de la Institución, para determinar qué días podría organizarse una reunión presencial; para discutir los puntos importantes a tratar y solventar cualquier tipo de duda, escuchando al mismo tiempo cualquier tipo de sugerencia.

Ante cualquier dificultad de comunicarse con la institución se debe ser paciente y esperar contactarse con las personas pertinentes, tomando en cuenta un margen de tiempo previo. Siempre se buscó contactar a otras personas relacionadas a la institución para conseguir apoyo y respuesta; por lo que se debe ser perseverante, dar a entender a la institución que se tiene interés en realizar la actividad con ellos.

La responsabilidad jugó un papel importante al llegar a las reuniones a las horas establecidas por las personas encargadas respetando los horarios de trabajo de la institución. El grupo también brindó la confianza y

seguridad a la institución que se relazaría el proyecto y se respetarían las normas de esta.

- **Dimensiones de la activad original:** Se concretizo en una activad más factible más acorde a las limitantes de tiempo y las necesidades de la comunidad, manteniendo siempre las temáticas a tratar.

Para llegar a esta conclusión, el grupo de gestión fue consciente de la realidad, tanto del grupo como de la institución; el tiempo y recuso humano con el que contaba, además, se necesitó ser flexible para llegar a una solución más factible para el grupo y la institución sin cambiar los beneficios a la comunidad seleccionada.

- **Imprevistos de último momento:** El grupo de gestión ya había conocido de manera previa al colega de trabajo del ponente original y le había solicitado que sirviera de remplazo en caso que algo sucediera, por lo que cuando ocurrieron emergencias médicas con el ponente original se contactó al ponente de remplazo, a un día de la ejecución de proyecto. Debido a ello no fue difícil organizar la ponencia con el nuevo ponente, pero no hubo posibilidad de realizar una prueba técnica.

Para llegar a esa solución, el grupo mantuvo la calma y se detuvo a pensar en las distintas alternativas previamente establecidas como soluciones a posibles imprevistos. La organización fue muy importante para contar con estas alternativas que pudiesen adaptarse a la actividad final. Así mismo, el grupo necesito ser abierto y adaptarse a la situación de manera óptima a pesar de las problemáticas presentadas.

- **Problemas técnicos:** Estos fueron problemas de audio y conexión surgieron durante la ejecución de proyecto, si bien no causaron problemas que impidieran la ejecución del mismo. Por la misma situación externa no se pudieron resolver totalmente en su debido momento.

Para reconocer el problema, se tuvo el apoyo del público espectador y rápidamente se comunicó con el responsable de la problemática para que él pueda hacer el mayor esfuerzo posible para resolver el inconveniente; si bien no se pudo resolver en su totalidad se pudo hacer una mejora.

Para la solución de problemas de conexión previas a la realización, se recurrió a usar una cortina de espera, donde se informaba a los espectadores, el tiempo que podía tardar en dar inicio el webinar; esto se logró gracias a la familiarización del grupo con la transmisión en plataformas y el uso de las herramientas utilizadas, para la prevención de este tipo de problemas.

- **Corto alcance las redes de la Escuela de Artes:** debido a la carencia de canales de comunicación en distintas en distas redes sociales por parte de la Dirección de Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, sin referirnos a las Opciones que cuentan con sus propias plataformas (Diseño Gráfico, Pintura, Escultura y Cerámica), el grupo tuvo que limitarse a utilizar, única y exclusivamente la red social de Facebook como plataforma de difusión, comunicación y transmisión del evento.

El grupo de gestión trabajó con las plataformas de la Escuela de Artes para la emisión del webinar, en el tema de difusión se buscó apoyo de otros grupos, externos a la Escuela de Artes, consiguiendo un al alcance en Facebook generado en su totalidad de manera orgánica.

CAPITULO: IV

EJECUCIÓN DEL PROYECTO

III. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADA.

El proyecto se planeó que se desarrollarla de la siguiente manera:

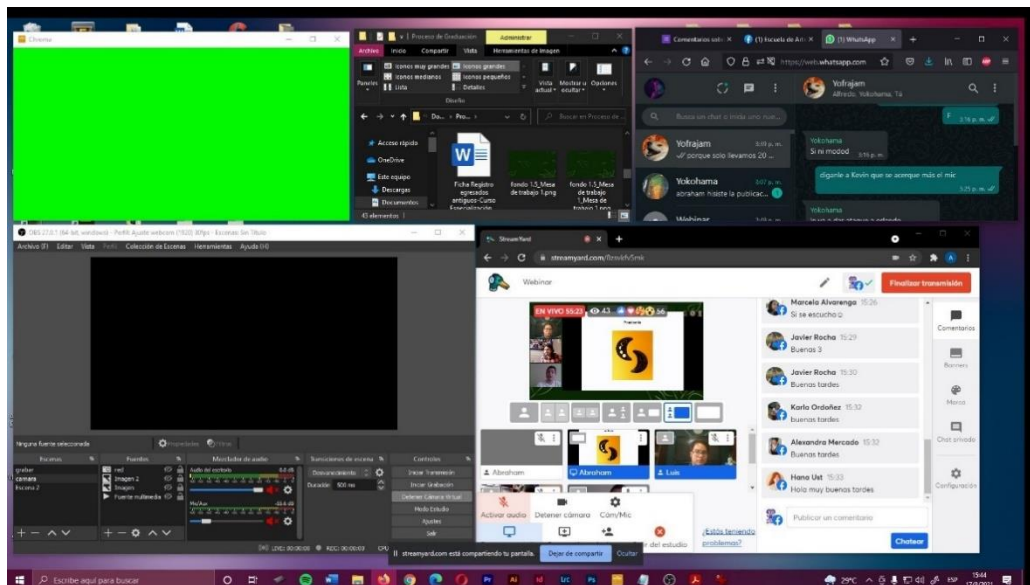
Se inicia con la ejecución de un diagnóstico para identificar las necesidades de la comunidad seleccionada, haciendo entrevistas a docentes y alumnos. Una vez recolectados los datos del diagnóstico se sintetiza la información para hacer una propuesta de proyecto, en este caso un Simposio virtual y luego hacer una selección de temas para el simposio que vayan acorde a las necesidades encontradas durante el diagnóstico. Luego se presentarían la selección de temas a la dirección de la escuela de artes. Después de presentar los temas se haría una investigación de posibles ponentes que se especializaran en el tema a tratar para que la dirección de la Escuela de artes aprobara dicha lista.

La siguiente etapa sería la organización de las ponencias y realización de piezas publicitarias para culminar con la ejecución de proyecto, recolección de datos y presentación de los mismos a las entidades pertinentes de la Escuela de artes para corroborar la continuidad de proyecto.

Debido a imprevistos en el tiempo, recursos humanos y económicos se decidió cambiar la modalidad de simposio a webinar (conferencia virtual) manteniendo la misma temática, pero reduciendo la cantidad de ponentes, así mismo tras una reunión con la dirección de la Escuela de Artes, esta le otorgo total control al grupo de gestión cultural, por temas de logística y poder agilizar el proyecto. Lo evito ruinar constantemente con la dirección de la Escuela de Artes.

Se realizaron cambios en fecha de ejecución inicial del 12 de agosto al 17, (esto previo a la invitación inicial al evento) esto debido a que la Universidad está cerrada por vacaciones y se perdió contacto con los encargados, así mismo los alumnos recién estaban reingresando de interciclo, dando poco tiempo para realizar una campaña de difusión efectiva.

Un último cambio significativo que se realizó durante el desarrollo de proyecto fue el cambio de ponente el sucedió un día previo a la ejecución de proyecto esto debido a emergencias médicas, sin embargo, se contaba con un plan B esto debida a la comunicación previa con otros posibles ponentes que se hizo en etapas anteriores, en este caso Kevin Bonilla, Lic. En diseño industrial, colega y socio de Grace Jiménez, Licda. En diseño industrial nuestro ponente original. Como consecuencia del poco tiempo restante para la ejecución no se pudo cambiar las piezas publicitarias sin embargo el contenido no tuvo mayores variantes.



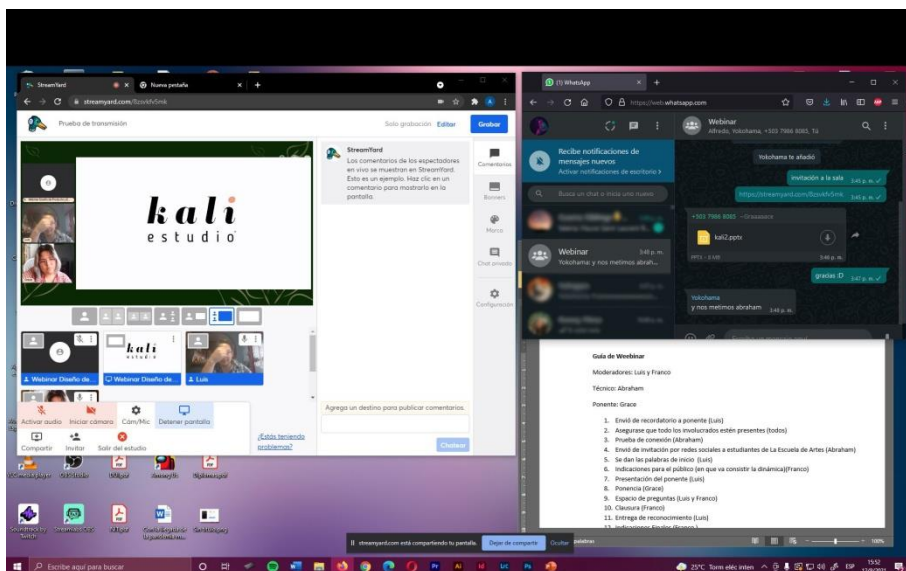
X. Imagen 9. Screenshot tomada el día de la ejecución del webinar.

4.3 RESULTADOS OBTENIDOS.

En general se obtuvo una respuesta positiva por parte de los asistentes al webinar esto se conoce gracias a los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a las participantes realizadas a través de Google Forms y de la medición del alcance obtenido en la página de Facebook de "Escuela de Artes UES".

- **Logística:** El principal logro en logística, fueque, a pesar de las complicaciones presentadas, gracias a la organización y previsión del grupo de gestión; el webinar se desarrolló sin mayores complicaciones y sin mayores cambios en la estructura y contenido.

Como se puede apreciar en las imágenes 10 y 11, la mayor complicación fue el cambio de ponente entre Grace Jiménez y Kevin Bonilla (debido a problemas médicos del ponente original). Esto se logró, debido a que se había organizado de antemano con Kevin Bonilla para ser un ponente de remplazo en caso de problemas o contra tiempos.



XI. Imagen 10. Screenshot tomada el día de la segunda prueba con la ponente.



XII. Imagen 11. Screenshot tomada el día de la ejecución del webinar con el ponente de reemplazo.

- Difusión:** De acuerdo a la sección de "Insights" de la página de Facebook: "Escuela de Artes UES" como se muestra en la *Imagen 12*, se obtuvo un alcance de 548 personas con un promedio de 40 espectadores y un total 432 interacciones, como nos muestra el *Gráfico 1*. Después de eso la página obtuvo una mayor relevancia en actividad, alcanzando 17 nuevos seguidores desde el momento de su ejecución, como vemos en el *Gráfico 2*; superando sus periodos previos de actividad.

Los resultados de los anuncios se han trasladado
 Toda la información que sueles ver, y mucho más, ahora está en el centro de anuncios.
[Más información](#) [Ir al centro de anuncios](#)

Tus 5 publicaciones más recientes [Crear publicación](#)

Alcance: orgánico/pagado | Clics en publicaciones | Reacciones, comentarios y veces que se ha compartido

Fecha de publicación	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Interacción	Promoción
18/08/2021 12:56	#TomaN ota	📄	🌐	101	0 4	Promocionar publicación
18/08/2021 11:30	¿Ya te vacunast	📄	🌐	172	14 0	Promocionar publicación
17/08/2021 16:25	¿Asistist e al	💬	🌐	70	5 0	Promocionar publicación
17/08/2021 14:49	LIVE	📺	🌐	568	184 239	Promocionar publicación
16/08/2021 16:16		📺	🌐	77	5 5	Promocionar publicación

[Ver todas las publicaciones](#)

Páginas en observación [Crear publicación](#)

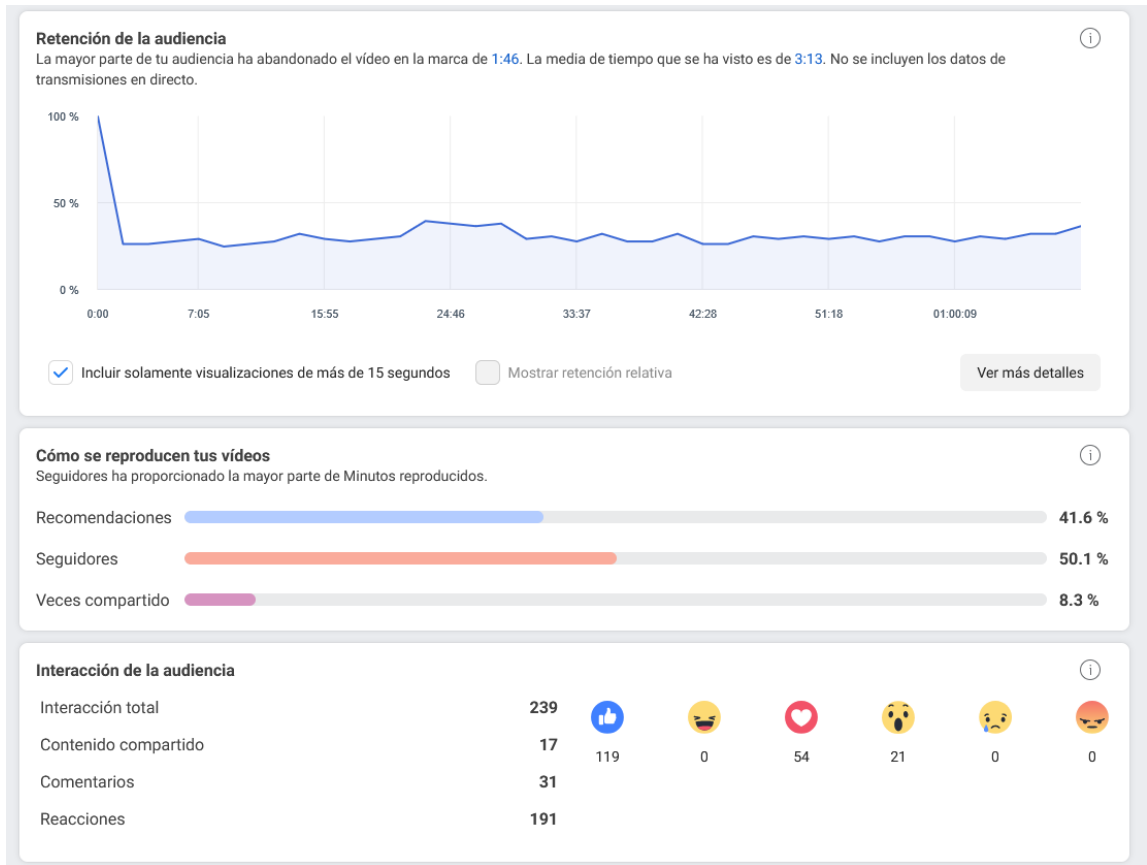
Compara el rendimiento de tu página y tus publicaciones con el de otras páginas similares de Facebook.

Las páginas en observación te ayudan a comparar el rendimiento de tu página y tus publicaciones con otras páginas similares en Facebook. [Añadir páginas](#) para empezar.

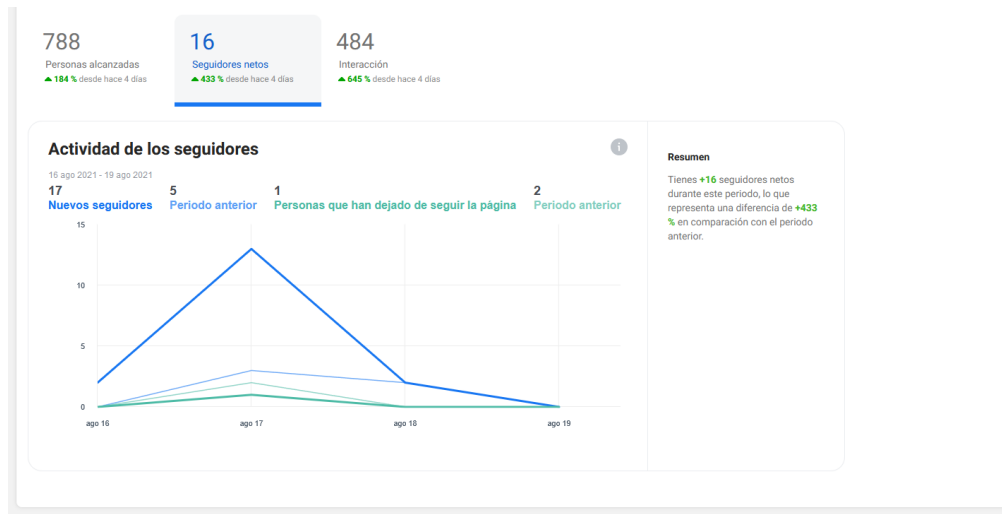
[Añadir páginas](#) Reacciones, comentarios y veces que se ha compartido

Página	Total de Me gusta c	De la semana pas	Publicaciones de	Interacción de esta sema
TÚ 1 Escuela de Artes UES	915	▲100%	7	547

XIII. Imagen 12. Screenshot del alcance comparativo tomada de Facebook, agosto 2021.



XIV. Gráfico 1. Screenshot del alcance en interacciones tomada de Facebook Insights, agosto 2021.

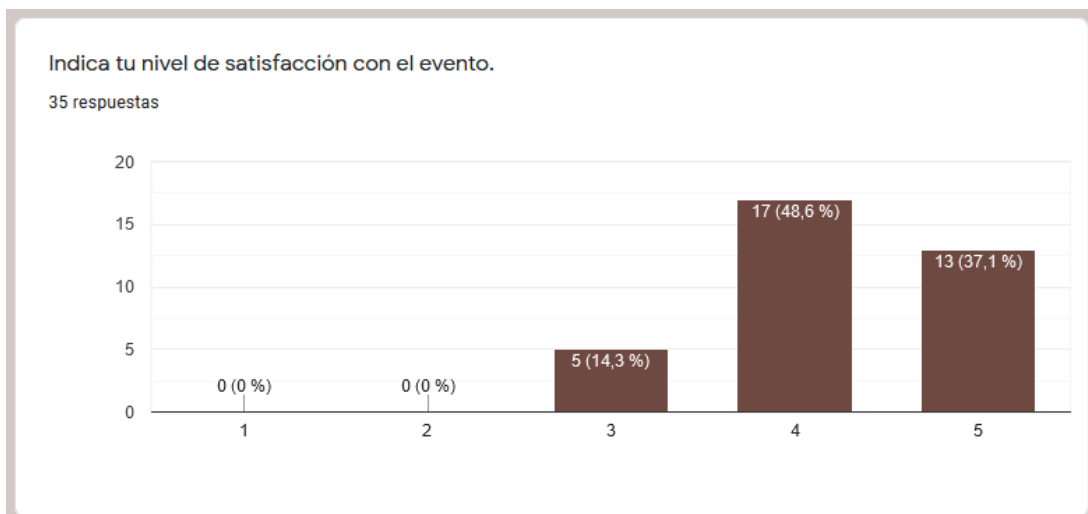


XV. Gráfico 4. Screenshot de interacciones nuevas tomada de Facebook Insights, agosto 2021.

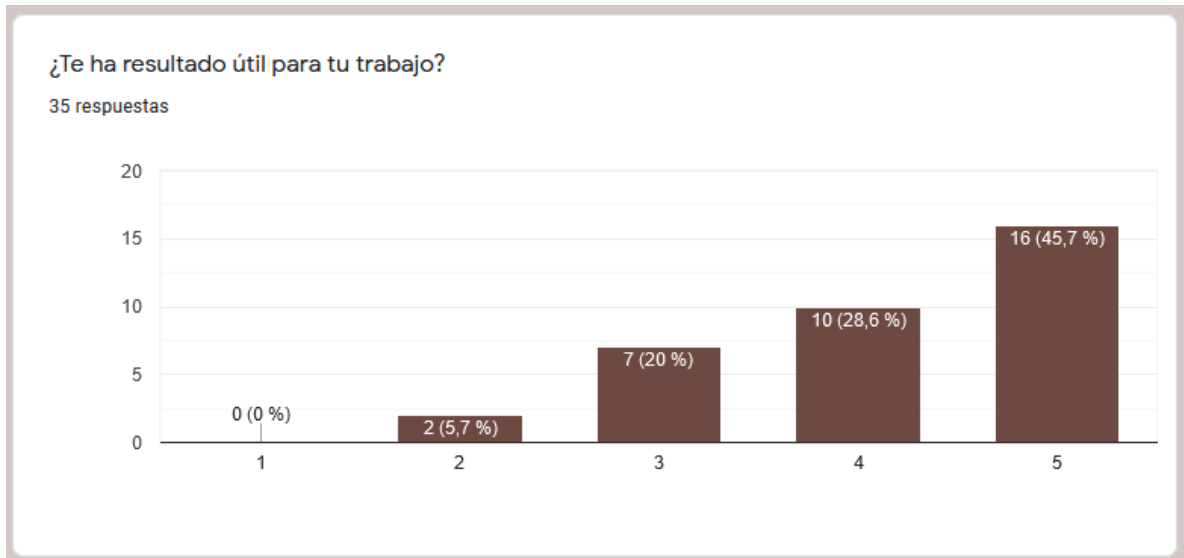
- Participantes:** En general se obtuvo una buena recepción por parte de la comunidad, lo cual se ha podido constatar por medio de la encuesta que se realizó por medio de Google Forms a los participantes; como se muestra a mayor detalle, qué tan importante les pareció temática (*Gráfico 3*) El *Gráfico 4*, se muestra el nivel de satisfacción con la actividad en general y si consideran útil la información brindada. Por su parte, el *Gráfico 5*, muestra que la comunidad considera que este tipo de actividades deben tener continuidad dentro de la institución.



XVI. Gráfico 3. Recepción de la temática de la ponencia por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.



XVII. Gráfico 4. Nivel de satisfacción con el evento, tomada de Google Forms, agosto 2021.



XVIII. Gráfico 5. Utilidad de la ponencia por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.

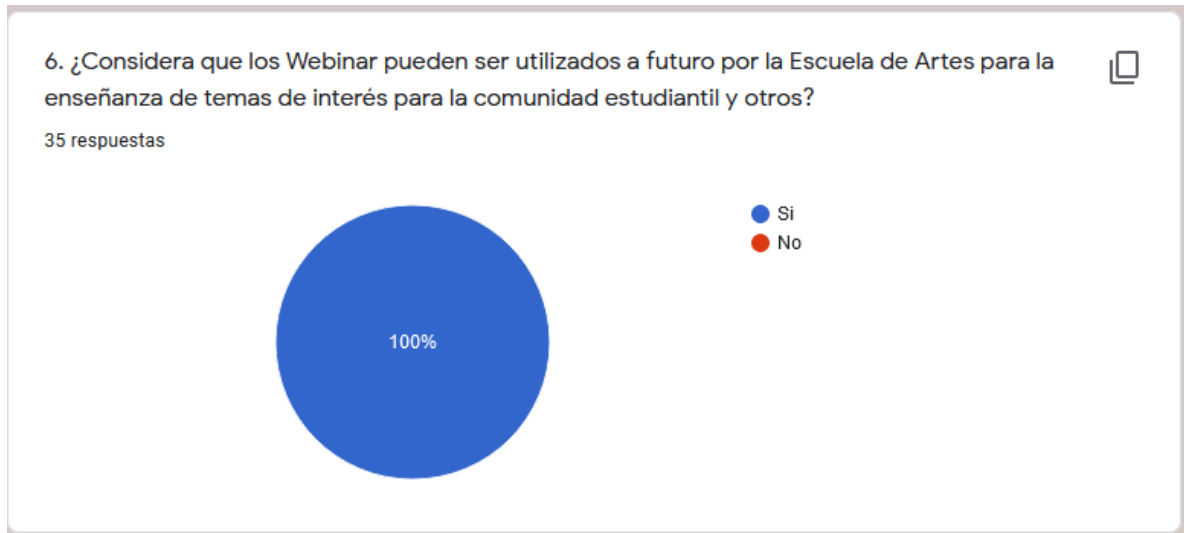
- **Continuidad:** La comunidad considera que la Escuela de Artes, debe de dar seguimiento a proyectos de esta misma temática, así como incluir otro tipo de temáticas relacionadas al ámbito artístico y otros temas más específicos, como se puede apreciar en la *Imagen 13* y los *Gráficos 7 y 8*.

4. ¿Considera que es necesario realizar más weebinar de emprendedurismo creativo, a parte del que fue impartido? si la respuesta es "SI" ¿Qué otros temas nos puede sugerir?

35 respuestas

- Si -Estrategias de marketing
- Si, el uso eficaz de las redes sociales para promocionar efectivamente un producto o marca
- Creación de marca funcional para emprendedores
- Si, otro tema muy importante y útil sería acerca del marketing online
- Las Oportunidades en nuestro país para los artistas.
- Sí. Un buen tema sería publicitar el arte
- Sí.
Cómo promover y vender los productos.
- Enseñanza de como crear su emprendimiento, o que consejos nos pueden dar para esos emprendimientos que se a estancado por esto de la pandemia

XIX. Imagen 13. Sugerencias de temáticas por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.



XX. Gráfico 7. Aceptación de los webinar a futuro por parte de la comunidad, tomada de Google Forms, agosto 2021.



XXI. Gráfico 8. Aceptación de más temáticas por medio de webinars a futuro, tomada de Google Forms, agosto 2021.

- **Ponentes:** Tanto de parte de los ponentes como de la comunidad, hubo una recepción recíproca, que contribuyó tanto en el aprendizaje como también en el desarrollo de las preguntas. De esta forma, los ponentes se sintieron satisfechos con los resultados de la actividad; generando así una

relación mutuamente beneficiosa entre el grupo de gestión y los ponentes para futuras colaboraciones.

4.4 ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

A continuación, se presentará un análisis y comprobación de los objetivos planteados al inicio de este proyecto y determinar su cumplimiento, explicando las causales del resultado.

Objetivo General: Contribuir al conocimiento de la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador y personas interesadas, a través de la gestión de un webinar enfocado al emprendedurismo y el diseño de producto, en el año 2021.

El objetivo general del trabajo se cumplió gracias a todo el trabajo realizado en el desarrollo de proyecto y a la recopilación y análisis del resultado de encuestas a participantes del webinar, en cual se observó una recepción favorable al proyecto y apertura a futuras actividades similares. Según las encuestas realizadas en Google Forms, la comunidad estudiantil recomendó seguir con temáticas relacionadas a: Posicionamiento de una marca, Estrategias de marketing online, Estrategias de Marketing para artistas en redes sociales, Diseño y packaging de producto, entre otros.

El primer objetivo: Identificar las situaciones o necesidades de la Escuela de Artes referentes al emprendedurismo y el diseño de producto. Este objetivo se cumplió de manera satisfactoria.

Gracias al trabajo de diagnóstico realizado al inicio del proceso de gestión en el cual el grupo logró determinar las necesidades de los estudiantes de la Escuela de Artes en los campos de emprendedurismo y diseño de producto como:

- Los estudiantes priorizan el área artística y descuidan el estudio del área comercial.

- No todos los participantes pueden asistir a una actividad de esta índole.
- Los participantes desean tener información de fuentes Primarias.

Segundo objetivo: Organizar contenidos acerca del emprendedurismo y el diseño de producto más apropiadas en base a las necesidades encontradas.

La finalidad de este objetivo se logró por medio de un listado consensuado de temas entre los miembros del grupo de gestión y el ponente, basado en las necesidades encontradas en la etapa de diagnóstico, del cual posteriormente surge la propuesta final para el webinar.

Estas propuestas surgen como el resultado de una investigación bibliográfica sobre elementos de diseño de producto, tendencias en el mundo del diseño, el impacto de la pandemia en el Diseño de Producto y el emprendedurismo, las micro y mediana empresa en El Salvador y cómo estas se vieron afectadas por la pandemia; así como consultas con grupos como Lero Studio, Ensamble Studio, y Estudio Kali; con los cuales se consultó sobre la realidad que les toca afrontar en su día a día como emprendedores y diseñadores de producto.

Tercer objetivo: Mediar con especialistas y personas capacitadas para el desarrollo de los contenidos a tratar y su posterior difusión en plataformas digitales.

Por medio de un perfil de ponente realizado por el grupo de gestión buscó potenciales expertos capacitados para el desarrollo de dicha actividad, lo que conllevó a tener los primeros contactos con candidatos a ponente, lo cual permitió al grupo tener una mejor visión del panorama en base a los contenidos a tratar en el webinar. Finalizando con la selección de un ponente principal y un suplente con los que se organizaron contenidos y material publicitario.

Los ponentes seleccionados fueron Grace Jiménez de Kali Estudio como ponente principal y Kevin Bonilla de Quinto Sol como ponente suplente. Ambos Licenciados de Diseño industrial de la Universidad Don Bosco y fundadores del

espacio cultural La Casa Rosada. Este último fue una de las mayores razones por las que se decidió optar por ambos ponentes. El proyecto de "La Casa Rosada" les ha permitido obtener la experiencia para expresar ideas en público, así como solventar dudas en el momento, contando con la experiencia en dos tipos de emprendimientos; uno en venta de productos y otro en prestación de servicios.

Por último, el hecho de ser colegas, permitió al grupo de gestión tener una mayor coherencia entre contenidos en caso que ocurriera algún impedimento en que la ponente principal (Grace Jiménez) no pudiese participar en el webinar ya que la mayoría de la información no sufrió cambios.

Cuarto objetivo: Verificar todos los elementos y recursos necesarios para la ejecución del webinar de una manera óptima.

Este objetivo se logró cumplir en su totalidad con el ponente principal, por medio de tres pruebas de ensayo, una solo con el grupo de gestión para comprobar y conocer mejor las plataformas a utilizar, la segunda con el ponente para que se familiarizara con las plataformas y una tercera para pruebas de sonido y ensayo general con contenido multimedia. No obstante, debido a complicaciones médicas del ponente principal 24 horas antes de la ejecución de proyecto y a la complicada agenda de trabajo del suplente no se pudieron hacer pruebas técnicas, más sin embargo si se pudieron hacer pruebas de contenido.

Las plataformas seleccionadas fueron: En primera instancia Facebook Live, esto debido a que es la plataforma más usada por los estudiantes de la Escuela de Artes (según el número de usuarios), esto no solo por ser la plataforma con mayor tiempo en el mercado, sino que también debido a que la mayoría de los grupos de clase y comunidades de estudiantes se encuentran registrados en esta plataforma. La Segunda plataforma fue StreamYard debido a su facilidad de uso e interfaz simplificada, la plataforma además ofrece conexión directa con

cualquier red social determinada sin tantas complicaciones y procedimientos y su facilidad para la comunicación e interacción con el público. Por último, se decidió usar Open Broadcaster Software (OBS Studio) un software totalmente gratuito similar, pero más complejo que StreamYard, el cual no pudo ser usado en su totalidad porque este requiere de un equipo más potente por lo que el grupo de gestión lo utilizó únicamente para reproducir secuencias, gráficos y contenido multimedia, elementos que con StreamYard no se pudo hacer o brinda resultados muy limitado.

Quinto objetivo: Ejecución de muestra inicial de webinar de emprendedurismo enfocado al diseño de producto.

Se cumplió sin mayores complicaciones más allá de las presentadas anteriormente.

La organización y repartición de tareas se llevó a cabo de la siguiente manera: Abraham Guerra, como moderador y técnico de transmisión, Luis Monterrosa y Alfredo Franco como presentadores y moderadores y finalmente Kevin Bonilla como Ponente invitado.

La Ejecución de proyecto se llevó a cabo el martes 17 de agosto, a las 3:00 p.m. Dando inicio de manera oficial, seguido de una breve presentación del ponente e indicaciones de cómo se llevaría a cabo la dinámica del webinar, seguido del espacio para la ponencia con Kevin Bonilla (Debido a las complicaciones antes mencionadas) dando un espacio de 45 minutos de ponencia y 30 minutos para espacio de preguntas y respuestas; finalizando con los agradecimientos al ponente e indicaciones al público, de cómo llenar el cuestionario para verificar la efectividad del webinar.

Sexto objetivo: Presentar un documento con toda la información, especificaciones, particularidades y por menores para el desarrollo de este tipo de gestión cultural en futuras ocasiones.

Se ha logrado de manera satisfactoria se entregarán 3 documentos, explicando el desarrollo y recomendaciones del proyecto a la Escuela de Artes y dos a la biblioteca de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador.

Se considera que es importante, registrar la experiencia adquirida durante este proyecto de gestión, la pandemia ha limitado la organización de eventos presenciales y ha obligado a apoyarse de herramientas digitales, para la comunicación por medio de internet; por tanto, este proyecto es relevante para la comunidad estudiantil en cuanto al uso de plataformas digitales, para la difusión y transmisión de conocimiento en una sociedad más tecnológicamente globalizada.

CAPITULO: V

EJECUCIÓN DEL PROYECTO

V. CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

En vista de los resultados obtenidos en la finalización del proyecto se puede observar un interés por parte de la población estudiantil para continuar con este tipo de actividades, por lo que se sugiere que la Escuela de Artes tome control el desarrollo de la actividad a futuro.

La institución necesita focalizarse en temas de interés para la comunidad estudiantil, por lo que se sugiere realizar encuestas digitales a los estudiantes para determinar contenidos; dichas encuestas, es recomendable que se realicen con seis meses (como mínimo) previos a la ejecución de los webinar; esto permite que se cuente con el tiempo suficiente para buscar ponentes externos a la Escuela de Artes, esto con el objetivo que la comunidad estudiantil pueda conocer experiencias de personas que se desenvuelvan en el ámbito creativo.

Una vez identificados los contenidos se sugiere gestionar la búsqueda y contacto de ponentes que vayan acorde a la actividad a realizar para lo que se sugiere que se realice un perfil profesional, previo en el que se destaque la cualidad que se requieren para un potencial ponente.

Una vez encontrado los ponentes la institución debe verificar que cuente con los recursos necesarios y herramientas para la ejecución y difusión del webinar al mismo tiempo hacer una selección de plataforma que se acople mejor a las herramientas y recursos con los que se cuenta.

Una vez terminado los puntos anteriormente señalados la institución puede gestionar la elaboración y difusión de material publicitario digital e impreso, así como los reconocimientos a ponentes y personas que participan, si así se considera necesario.

Para ejecutar el proyecto de forma óptima se sugiere realizar pruebas técnicas que garanticen la efectividad de la misma, como última recomendación se sugiere una retroalimentación por parte de los participantes y la comunidad estudiantil, para poder determinar cómo se puede mejorar la actividad en años venideros.

Si la institución no cuenta con personal disponible para el desarrollo y continuidad de este proyecto puede apoyarse de estudiantes que estén por realizar su servicio social.

CAPITULO: VI

**CONCLUSION
ES**

VI. CONCLUSIONES.

Durante la realización de este proyecto el grupo de gestión cultural pudo identificar una serie de aspectos que llevaron a concluir en los siguientes puntos:

- **Modalidad se acoplada al contexto:** debido a las circunstancias actuales generadas por la pandemia del COVID-19, la modalidad de webinar se muestra versátil para acoplarse a las necesidades de una ponencia donde respeten las limitaciones de normas sanitarias y distanciamiento social.
- **La modalidad y contenido fue aceptada por la comunidad:** Esto debido a la accesibilidad del evento, temática impartida e interés a la misma.
- **Organización y estrategias que volvieron más práctico el proceso:** Debido a la organización, comunicación, planificación y división de tareas y planteamiento de estrategias por parte del grupo de gestión se pudieron realizar todas las actividades de manera efectiva.
- **Es más práctico enfocar el proyecto a la comunidad estudiantil de la Universidad:** Debido a las circunstancias limitadas por la situación médica actual, así como la naturaleza de los contenidos de carácter creativo que conciernen a la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes, UES.
- **La modalidad es versátil para realizar cambios enfocados a las necesidades de la comunidad:** La modalidad es flexible a cambios de temática sin comprometer las bases del proyecto.
- **La modalidad se presta a la creatividad del grupo que este ejecutando el proyecto tanto al desarrollo de contenidos como de ejecución:** La modalidad le permite al grupo determinar cómo y con qué tipo de elementos va a presentar los contenidos del webinar, desde elementos visuales, auditivos, formas de interacción con el público, etc.
- **Como gestores culturales se concluye que:**
Respecto a la planificación de proyecto el grupo de gestión cultural contaba con experiencias previas respecto a los contenidos, recursos

técnicos y relación cercana con la comunidad y las autoridades de la institución en cuestión, todo esto facilitó que el grupo pudiera planificar la actividad sin mayores limitantes.

Los recursos necesarios para la ejecución eran recursos con los que ya contaba el grupo de gestión y la institución, por lo que no se necesitó realizar mayores gastos.

Sobre a la coordinación al interior del equipo y con los ponentes, se facilitó tanto la interacción como planificación de trabajo, debido a que existía una relación previa tanto entre los miembros del equipo como con los ponentes.

Para concluir el aprendizaje como gestores es que aprendió sobre lo que implica realizar este tipo de actividades de gestión cultural y como afrontar las adversidades que pueden surgir durante el proceso de planificación y ejecución, además de cómo se puede contribuir desarrollo social y cultural de las comunidades a través del arte y la cultura.

CAPITULO: VII

RECOMENDACIONES

VII. RECOMENDACIONES.

En caso que se le continuidad a este proyecto en años venideros, se presenta a continuación una serie de recomendaciones presentadas acorde la estructura del proyecto a manera de que esta información sea de utilidad para los grupos de gestión a cargo de este proyecto.

- **Recolección de información:** 1. Recolectar información por medio de una encuesta en Google Forms 2. Solicitar ayuda de los docentes de cátedra para que los estudiantes llenen las encuestas 3. Tabular los resultados para poder analizarlos mejor. 4. Consultar a los estudiantes cuales son las redes sociales que más utilizan, para determinar los espacios de difusión de publicidad.
- **Selección de tema:** 1. Hacer un listado de posibles temas con sus respectivos contenidos. 2. Consultar con un tercero (que conozca del tema) los contenidos de los temas a desarrollar para determinar si son apropiados o no.
- **Selección de ponentes:** 1. Elaborar un perfil de posible ponente, esto ayudará a delimitar el tipo de profesional que buscan para dar las charlas. 2. Consultar con personas externas al grupo de gestión sobre posibles ponentes. 3. Acercarse a los posibles ponentes de una manera hospitalaria para garantizar una colaboración más amena. 4. Garantizar una buena relación con los posibles ponentes no solo para garantizar su colaboración en el proyecto sino también en otros posibles proyectos. 5. Intentar adaptarse y gestionar lo más posible a los tiempos del ponente. 6. Siempre tener un ponente principal y uno de remplazo.
- **Gestión de recursos:** 1. De manera opcional se recomienda que los recursos técnicos provengan del grupo de gestión o la Escuela de Artes, de ser lo segundo solicitar los permisos a las autoridades encargadas.

2. Solicitar diplomas de reconocimiento tanto para el ponente principal como para el suplente.

- **Pruebas técnicas:** 1. Verificar que los ponentes cuenten con un buen sistema de audio y video. 2. comprobar conexión a internet del equipo de transmisión (velocidad de carga y descarga). 3. Familiarizarse con las plataformas a utilizar. 4. Organizar todo el contenido y material a presentar para poder presentarlo de manera óptima y sin retrasos. 5. Preparar cortinas de espera o para informar inconvenientes técnicos. 6. En caso de tener un integrante del grupo que cuentes con este tipo de conocimientos técnicos, solicitar apoyo con la dirección de la Escuela de Artes.
- **Difusión de webinar:** 1. Ampliar el rango de plataformas para difundir de manera estratégica basándose en las redes sociales que más frecuentan el público meta. 2. Mantener una mayor interacción en redes sociales en horas de mayor tránsito días previos a la ejecución de la actividad. 3. Buscar apoyarse de las demás opciones de carrera de la escuela de artes o de la que se acople mejor a la temática de la actividad. 4. De ser posible realizar afiches para publicidad impresa dentro de la institución. 5. Si se cuenta con el recurso, pagar por publicidad en redes sociales. 6. Una vez terminada la transmisión del webinar dejar alojado el video en la red social donde se transmitió.
- **Ejecución de webinar:** 1. Reunir a todos los involucrados y verificar que todos los componentes estén en orden una hora previa a la ejecución de proyecto. 2. Hacer una convocatoria final en redes sociales previo la ejecución de proyecto. 3. Tener elaborado un guion y lista de puntos a tratar en el webinar. 4. Explicar a los participantes como se llevará a cabo la dinámica del webinar. 5. Definir roles de los miembros del grupo de gestión (Técnico, presentador, moderador, etc.). 6. respetar el tiempo de ejecución de proyecto, por respeto tanto con los miembros del público como con el ponente. 7. Estar pendiente de los comentarios para verificar

dudas o sugerías relacionadas a la temática o la transmisión.

- **Recolección y análisis de datos:** 1. Antes de finalizar la transmisión del webinar se recomienda que se solicite a los participantes que llenen las encuestas para la recolección de datos. 2. Dar un periodo de 3 días para dar por cerrada la encuesta y analizar los resultados. 3. Recolectar los resultados finales de las métricas tras cinco días de haber realizado a transmisión.

BIBLIOGRAFIA

Bobby/berk. (15 junio, 2020) Life After Covid-19: How Interior Design Will Change. Recuperado el 20 de agosto del 2020 de <https://bobbyberk.com/life-after-covid-19-how-interior-design-will-change/>

Ellison, Kaitlyn (2015) The past and future of design trends. 99Design. Recuperado el 13 de septiembre del 2020 de <https://es.99designs.com/blog/trends/the-past-and-future-of-design-trends/#:~:text=In%20design%2C%20we%20talk%20a,the%20direction%20of%20our%20industry.&text=Graphic%20design%20trends%20are%20how,now%2C%20but%20not%20too%20different.>

Givone Veronica. (24 agosto, 2020) NATURE'S WAY: ANTIMICROBIAL MATERIALS. IA/ Interior Architects. <https://interiorarchitects.com/natures-way-antimicrobial-materials/>.

Prisco, Isabella. (03 abril,2020). ANTISEPTIC FLOORS, ANTIBACTERIAL SURFACES...WHAT IF DESIGN WAS THE KEY TO FIGHTING VIRUSES AND BACTERIA?ElleDecor. Recuperado el 03 de abril del 2020 de <https://www.elledecor.com/it/best-of/a31214046/self-cleaning-materials-interior/>

Worldhealtorganization. (17 abril, 2020) Q&A oncoronaviruses (COVID-19) Recuperado el 22 agosto del 2020 de <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/q-a-coronaviruses>

Fundación Salvadoreña para el Desarrollo Económico y Social. (3 de septiembre de 2020). Departamento de Estudios Económicos presenta Informe de Coyuntura Económica.<http://fusades.org/lo-ultimo/noticias/departamento->

de-estudios-econ%C3%B3micos-presenta-informe-de-coyuntura-econ%C3%B3mica-mayo

Anne-christine, C. (julio, 2020) Paris Design Week 2020. Recuperado de <https://www.sortiraparis.com/arts-culture/exposure/articles/54834-paris-design-week-2020/lang/en>

Maltas Rocabert, M. (noviembre, 2020) La Barcelona DesignWeek llama a la acción ante las actuales crisis. Recuperado de <https://elpais.com/espana/catalunya/2020-11-16/la-barcelona-design-week-llama-a-la-accion-ante-las-actuales-crisis.html>

Zappa, G. (septiembre, 2020) Paris Design Week, the federated déco in the time of crisis Recuperado de <https://www.domusweb.it/en/design/2020/09/11/paris-design-week-the-federated-dco-in-the-time-of-crisis.html>

Inmobiliare. (octubre, 2020) Imperdibles de DesignWeek 2020. Recuperado de <https://inmobiliare.com/imperdibles-de-design-week-2020/>

Diccionario panhispánico del español jurídico (junio, 2021) Educación a Distancia Recuperado de <https://dpej.rae.es/lema/educaci%C3%B3n-a-distancia>

GoodwillCommunityFoundation. (junio, 2020) ¿Qué es la educación virtual? Recuperado de <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>

Shah, Devanshi. (mayo, 2020) Tracing the impact of COVID-19 on design education. <https://www.stirworld.com/think-opinions-tracing-the-impact-of-covid-19-on-design-education>

Müller, B. (septiembre, 2020) Teaching Design in Times of Covid-19. Recuperado de <https://borism.medium.com/teaching-design-in-times-of-covid-19-f95081cb2bf4>

Workana LLC. (octubre, 2020) ¿Qué es un webinar? Recuperado de <https://i.workana.com/glosario/webinar/>

ANEXOS

**ANEXOS
ANEXO 1**

OFERTA TECNICA Y ECONÓMICA

Fecha de presentación:

Viernes 04 de junio del 2021

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):

"Simposio sobre emprendedurismo enfocado al diseño de producto para estudiantes de la Escuela de Artes, Universidad de El Salvador, 2021"

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre de ofertantes: Número de carnet:

FRANCO VALLE, JOSÉ ALFREDO	FV15011
GUERRA MEJÍA, ABRAHAM ALEXANDER	GM14080
MONTERROSA TURCIOS, LUIS ERNESTO	MT15001

II. OFERTA TÉCNICA

1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):

Universidad de El Salvador, ubicada en la Final de Av. Héroes y Mártires del 30 de julio, del municipio de San Salvador. Departamento de San Salvador. Dentro de la cual se ubica la

comunidad estudiantil de la Escuela de Artes ubicada en el edificio de Artes. El edificio de la escuela de artes está situado en Plaza de Artes en la Facultad de Humanidades, frente a Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, y al poniente del Campus Universitario.

El número de alumnos oscilaría entre los 1000 a 1200 estudiantes para el año 2020. El personal está estimado entre 20 a 25 personas. La Escuela de Artes pertenece a la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, la cual recibe un aproximado de \$6,052,730 dólares en concepto de presupuesto anual según la Secretaría de transparencia e Información de la Universidad de El Salvador en el año 2019. Actualmente tiene como director al Licenciado Ricardo Sorto Álvarez.

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador divide a sus alumnos de acuerdo a su interés o carrera seleccionada en distintas Opciones (Cerámica, escultura, pintura y diseño) como especialidades, creado una coordinación en cada una de ellas para llevar a cabo múltiples proyectos de interés y aprendizaje para dichas opciones.

2. OBJETIVOS:

2.1 Objetivo general de la asistencia técnica/capacitación

Contribuir al conocimiento de la comunidad estudiantil de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador y personas interesadas, a través de la gestión de un simposio virtual sobre emprendedurismo enfocado al diseño de producto, en el año 2021.

2.2 Objetivos específicos

- Identificar las situaciones o necesidades de la Escuela de Artes referentes al diseño de producto.
- Organizar contenidos acerca del diseño de producto más apropiadas en base a las necesidades encontradas.
- Mediar con especialistas y personas capacitadas para el desarrollo de los contenidos a tratar y su posterior difusión en plataformas digitales.
- Verificar todos los elementos y recursos necesarios para la ejecución del simposio de una manera óptima.
- Ejecución de muestra inicial de simposio virtual de emprendedurismo enfocado al diseño de producto.
- Presentar un documento con toda la información, especificaciones, particularidades y por menores para el desarrollo de este tipo de gestión cultural en futuras ocasiones.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

En general el proceso inicia con la formulación del proyecto del festival, luego, se identifica y selecciona los temas a impartir en el webinar, el siguiente paso es identificar a los posibles ponentes y entablar conversación con los mismos para verificar disponibilidad, horarios, plataformas de trabajo y temas a discutir en el webinar. La tercera fase es comprobar y evaluar las plataformas de inscripción y de

ejecución del webinar para así iniciar con los preparativos de la promoción gráfica y audio visual que ayudaran a generar interés previo al periodo de inscripción (esto incluye el cronograma de publicaciones en las redes sociales). Una vez generada la suficiente atención con dichos contenidos empieza el periodo de inscripciones previo a la ejecución del proyecto.

Durante la ejecución del proyecto se espera que los integrantes del grupo regulen las actividades del webinar para su correcta realización. Una vez concluida la fase de ejecución se da cierre al proyecto e iniciaría el proceso de análisis de resultados que ayudaran a determinar qué cambios competen realizar para proyectos futuros.

El registro de realización de proyecto se dará por medio de capturas de pantalla de reuniones digitales (fotografía en caso que sean presenciales), post en redes sociales, bitácora de simposio y grabaciones de audio y video.

4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN

Producto(s)

Simposio virtual sobre emprendedurismo enfocado al diseño de producto

Prueba piloto de simposio virtual

Documento de informe final.

Informe de resultados, conclusiones y recomendaciones para la elaboración de proyectos (virtuales) en años venideros.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN

10 semanas a partir de la firma del contrato

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS¹

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	EN SEMANAS/HORAS										HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1. Observación del entorno	12										12
2. Identificación de necesidades	12										12

¹ En el caso de capacitación se deberá agregar como anexo la carta didáctica.

3. Diagnóstico de la comunidad		7	8									15
4. Elaboración de lista de posibles temas para webinar			1									12
			2									
5. Aprobación de temas con apoyo de la Escuela de artes			1									12
			2									
6. Selección de especialistas y personas capacitadas en los temas a tratar				1								12
				2								
7. Mediación con ponentes sobre temas, contenidos y horarios de trabajo					1							15
					5							
8. Verificación y prueba de plataformas digitales a utilizar					8							8
9. Elaboración de piezas publicitarias					8	8	8	8				32
10. Ejecución de muestra inicial								6	6			12
11. Envío y recolección de resultados de encuestas a partícipes									6			6
12. Evaluación de resultados										8		8
13. Presentación de resultados										4		4
TOTALES												160

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Anticipo	\$ 1465.00	25%
Monto Restante	\$ 4395.00	75%

TOTAL	\$5860.00	100%
--------------	------------------	------

Monto no incluye IVA e impuestos

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 160 horas efectivas en un plazo no mayor a 10 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
1. Observación del entorno	9	3	12	439.44
2. Identificación de necesidades	6	6	12	439.44
3. Diagnóstico de la comunidad	0	15	15	549.3
4. Elaboración de lista de posibles temas para webinar	0	12	12	439.44
5. Aprobación de temas con apoyo de la Escuela de artes	8	4	12	439.44
6. Selección de especialistas y personas capacitadas en los temas a tratar	4	8	12	439.44
7. Mediación con ponentes sobre temas, contenidos y horarios de trabajo	0	15	15	549.3
8. Verificación y prueba de plataformas digitales a utilizar	0	8	8	292.96
9. Elaboración de piezas publicitarias	0	32	32	1171.84
10. Ejecución de muestra inicial	0	12	12	439.44
11. Envío y recolección de resultados de encuestas a partícipes	0	6	6	219.72
12. Evaluación de resultados	0	8	8	292.96
13. Presentación de resultados	4	0	4	147.28
TOTAL			160	5860.00

4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
1. Observación del entorno	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores	12	439.44
2. Identificación de necesidades	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores	12	439.44
3. Diagnóstico de la comunidad	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores	15	549.3
4. Elaboración de lista de posibles temas para webinar	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores	12	439.44
5. Aprobación de temas con apoyo de la Escuela de artes	Luis, Abraham y Alfredo	Gestores	12	439.44
6. Selección de especialistas y personas capacitadas en los temas a tratar	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores y Gestores	12	439.44
7. Mediación con ponentes sobre temas, contenidos y horarios de trabajo	Luis, Abraham y Alfredo	Abraham: Técnico Luis y Alfredo: Entrevistadores	15	549.3
8. Verificación y prueba de plataformas digitales a utilizar	Luis, Abraham y Alfredo	Técnicos	8	292.96
9. Elaboración de piezas publicitarias	Abraham	Técnico	32	1171.84
10. Ejecución de muestra inicial	Luis y Alfredo	Gestores	12	439.44
11. Envío y recolección de resultados de encuestas a participes	Luis, Abraham y Alfredo	Técnicos	6	219.72
12. Evaluación de resultados	Luis, Abraham y Alfredo	Investigadores	8	292.96

13. Presentación de resultados	Luis, Abraham y Alfredo	Gestores	4	147.28
---------------------------------------	--------------------------------	-----------------	----------	---------------

Nombres de ofertantes.

Estudiante

Estudiante

Luis Ernesto Monterrosa Turcios

Estudiante

Información personal

Nombre	Luis Ernesto Monterrosa Turcios
Estudios en Curso	Artista plástico con especialización en Cerámica
Fecha de nacimiento	07 Enero de 1997
DUI	05468817-7
Licencia de conducir	0614-070197-105-0
Domicilio	Res. San Rafael, senda 3 norte casa 12-C, Santa Tecla
Contacto	
Teléfonos	Celular 7866-2820
Correo Electrónico	monterrosaturcios97@gmail.com

Experiencia laboral:

Logros y reconocimientos

- Facilitador del taller de pintura y realización de mural en la zona de Nahuaterique, departamento de la paz, Honduras, con la asistencia de la embajada de la república de El Salvador en Honduras(2015)
- Expositor en Cuatro exposiciones de escultura de máscara contemporánea "Identidades Latinas" (2015)(2016)(2017)(2018)
- Organizador y expositor de exposición de dibujo y pintura "Modus", en el parque de Antiguo Cuscatlán, en el departamento La libertad, El Salvador(2016).
- Expositor en Tiendas Starbucks El Salvador en proyecto "Comparte tu talento" (2016)
- Elaboración de dos proyectos Muralistas en La Escuela de Posgrados en la Universidad De El Salvador (2018)
- Expositor en 9° Edición de Festival de Arte del Museo Forma (2018)
- Expositor en Exopision Enamorados del Arte en el museo forma (2019)
- Expositor en 10° Edición de Festival de Arte del Museo Forma (2018)
- Expositor en 1° Certamen estudiantil universitario de artes plásticas de la universidad de El salvador (2018)
- Finalista de Bienal de Diseño CONTEMPO 2019
- Expositor en SUMARTE 2019
- Expositor en diversas Exposiciones estudiantiles de la Escuela de Artes de la Universidad de El salvador (2015-2018)
- Expositor del 47 Salón de Arte Miniatura del IHCI (2018)
- Expositor en Inspiraciones del Alma: "Volarte-2020"
- Expositor en Certamen de Arte Sherwin Williams (2020)

Formación Académica Formal:

Estudios Superiores:

Universidad de El Salvador
Carrera Lic. Artes Plásticas con especialización en Cerámica

Educación Básica:

Colegio Champagnat (Primaria)
Colegio Externado de San José (Secundaria—Bachillerato)

Competencias y habilidades:

Experiencia en organización de eventos artísticos en ámbito académico, Capacidades en organización y distribución de tiempo y actividades, análisis y detección de prioridades de trabajo, habilidades creativas y experiencias en el desarrollo de tanto piezas artísticas como de producto cerámicos, eficiente en trabajos grupales, responsable en la realización y presentación de tareas.

Información personal

Nombre	Abraham Alexander Guerra Mejía
Estudios en Curso	Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico
Fecha de nacimiento	22 de Octubre de 1994
DUI	05083729-5
Domicilio	Col. Quezaltepec, pje 6, casa 45 Santa Tecla
Contacto	
Teléfonos	Celular 7768-2136
Correo Electrónico	bramguerra2210@gmail.com

Experiencia laboral:

Logros y reconocimientos

- Elaboración de logotipos para PYMES como: TOK Sushi y P.Phillips.(2016)
- Elaboración de logotipo para el Festival de la FRANCOPHONIE 2017, para el Departamento de Idiomas de la Universidad de El Salvador (2017)
- Participación en exposición: Volarte, “Inspiraciones del Arte 2017”
- Exposición en concurso regional juvenil de pintura del SICA “Centro América... tan pequeña, tan grande” (2017)
- Expositor del 47 Salón de Arte Miniatura del IHCI (2018)
- Participación en exposición “Mini Galería Portico Real 4x4” (2018 - Presente)
- Organización y desarrollo de eventos y actividades en la Pastoral Juvenil de la Parroquia Cristo (2018 - presente)
- Elaboración de catálogo y toma de fotografías para el Museo de la Palabra y la Imagen (MUPI) En el área del Diseño Gráfico (2018-2019)
- Elaboración de audiovisuales y piezas gráficas para medios digitales e impresos de la Parroquia Cristo Resucitado. (2018 - Presente)
- Realización de horas sociales en el manejo de redes sociales y elaboración de audiovisuales y piezas gráficas para medios digitales e impresos de la Opción Cerámica en la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador (2019 - Presente)
- Participación y formación en taller de ilustradores centroamericanos de libros infantiles “Reencontrándonos con los Clásicos” por parte de Centroamérica Cuenta. (2020)
- Certificación de habilidades como freelancer online por parte del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) (2020)

Formación Académica Formal:

Estudios Superiores:

Universidad de El Salvador
Antropología Sociocultural. Universidad de El Salvador. (2014)
Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico (2015-presente)

Educación Básica:

Bachillerato Técnico Industrial, Opción Arquitectura (2013)

Competencias y habilidades:

Trabajo en equipo.

Alto grado de responsabilidad y puntualidad.

Conocimiento de conceptos y tendencias en el área de diseño.

Manejo de software como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, Blender, Sony Vegas Pro, SketchUp, Paint Tool SAI y Microsoft Office. Open Broadcaster Software (OBS Studio) y manejo y preparación de contenido para plataformas sociales como Facebook, Instagram, Youtube; Tik Tok y Twitch.

Habilidades técnicas en Fotografía, Pintura, Grabado y manejo de Plotter.

Información personal

Nombre	José Alfredo Franco Valle
Estudios en Curso	Artista plástico con especialización en Escultura
Fecha de nacimiento	25 de Mayo de 1997
DUI	05634380-4
Domicilio	Col.Miranda c.las Oscuranas, San Antonio Avad, Sn Salvador
Contacto	
Teléfonos	Celular 7661-1210
Correo Electrónico	fredofv97@gmail.com

Experiencia laboral:

Logros y reconocimientos

- Intervención de espacios públicos a través de la realización de piezas escultóricas de busto conmemorativo de los héroes de república dominicana, busto conmemorativo de ex rector Felix Ulloa, escultura de monumento del ex rector y dr. Fabio Castillo, Monumento conmemorativo de Monseñor Romero para las víctimas de la masacre del río Sumpul.
- Expositor en la exposición de escultura de máscara contemporánea "Identidades Latinas" (2018)

Formación Académica Formal:

Estudios Superiores:

Universidad de El Salvador
Carrera Lic. Artes Plásticas con especialización en Escultura

Educación Básica:

Colegio San Agustín Bachillerato General

Competencias y habilidades:

Experiencia en organización de eventos artísticos en ámbito académico, Capacidades analíticas, habilidades en desenvolvimiento social, habilidades de redacción de documentos académicos, habilidades creativas y experiencias en el desarrollo de tanto piezas artísticas como de producto escultórico, eficiente en trabajos grupales, responsable en la realización y presentación de tareas.

ANEXO 2.
EVIDENCIA FOTOGRAFICA.

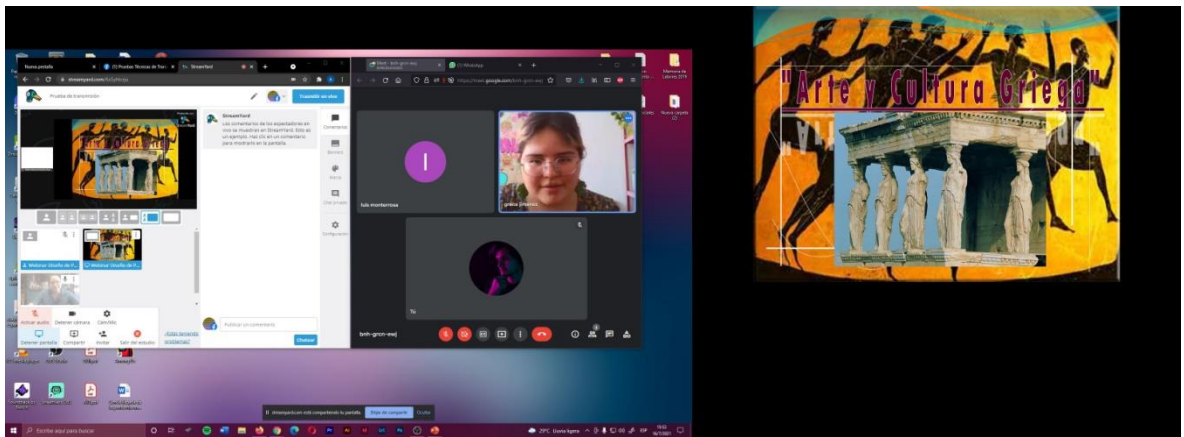
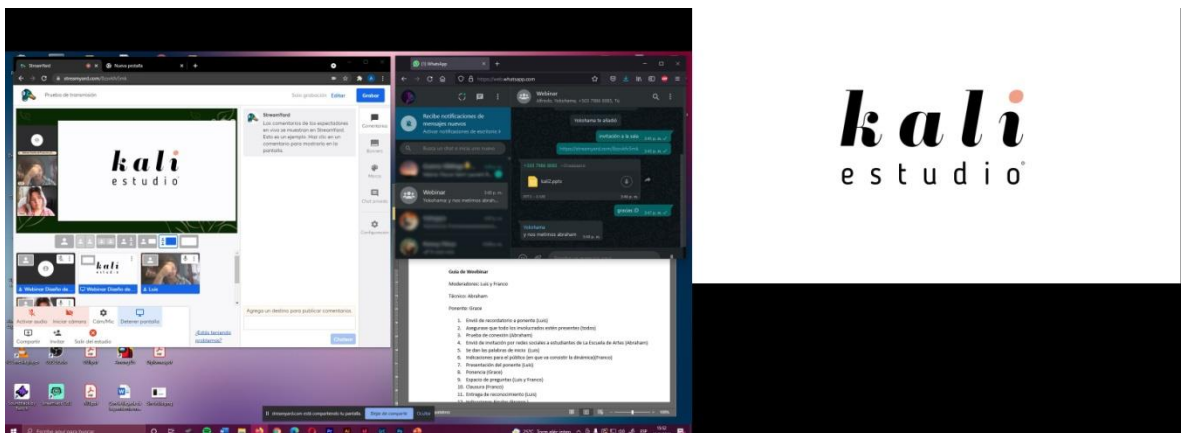


Imagen1: Primeras pruebas técnicas con los miembros del grupo y ponente. Captura de pantalla por Abraham Guerra.



kali
estudio

Imagen 2: Ensayos previos de contenido con miembros del grupo y ponente. Captura de pantalla por Abraham Guerra

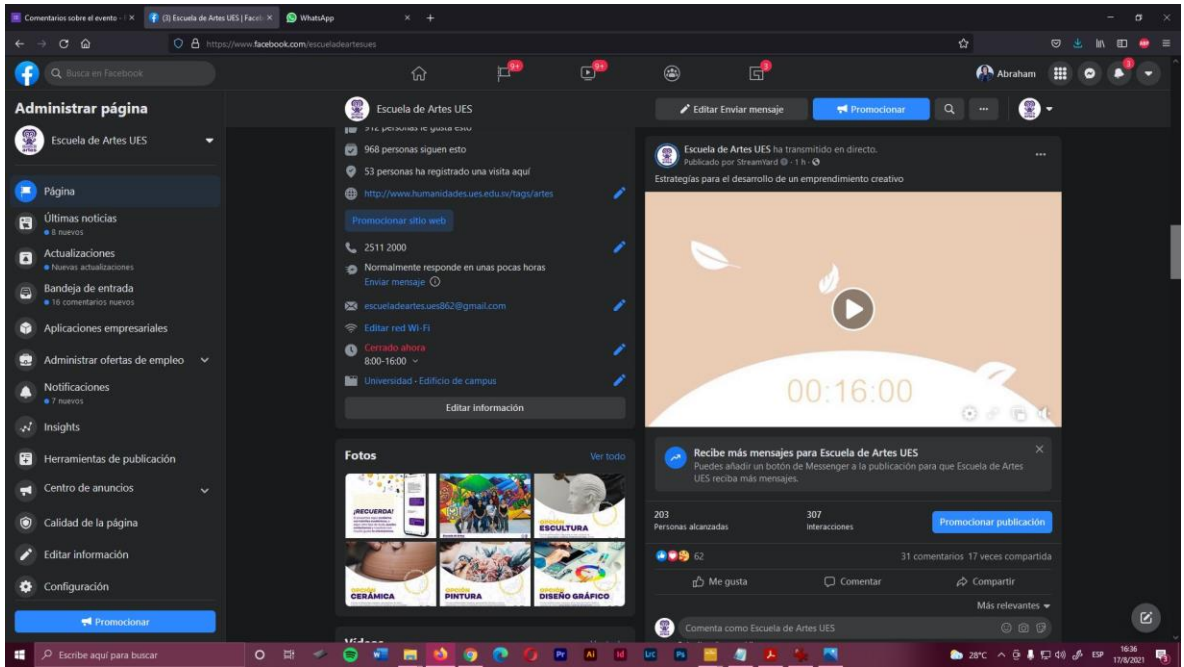


Imagen 3: Pantalla de espera en transmisión en vivo en la paginada "Escuela de Artes UES" en Facebook. Captura de Pantalla por Abraham Guerra

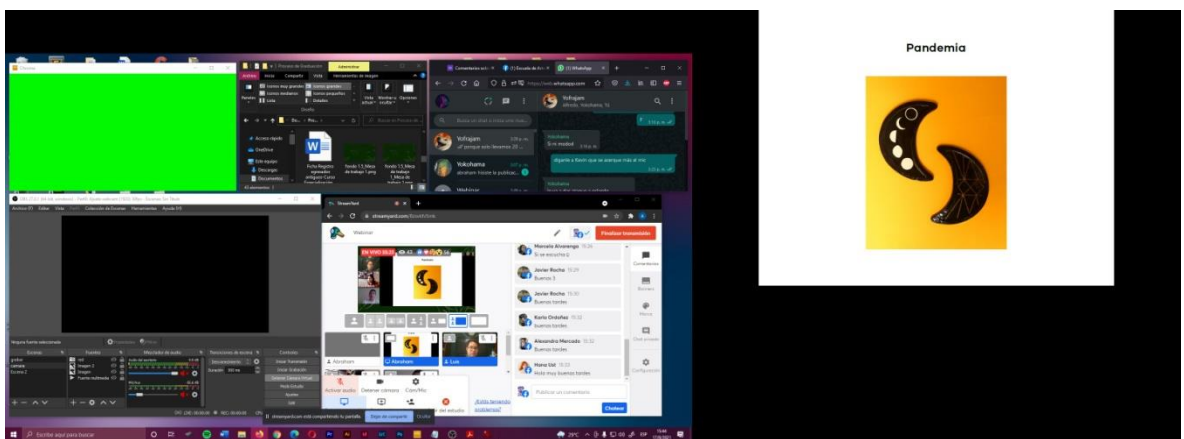


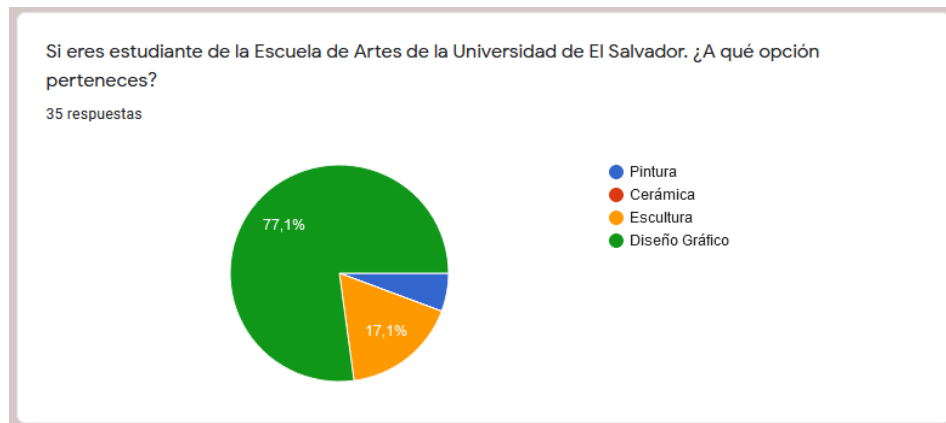
Imagen 4: Control de diversos aspectos del webinar en vivo incluidos OBS Studio y StreamYard. Captura de pantalla por Abraham Guerra

ANEXO 3.

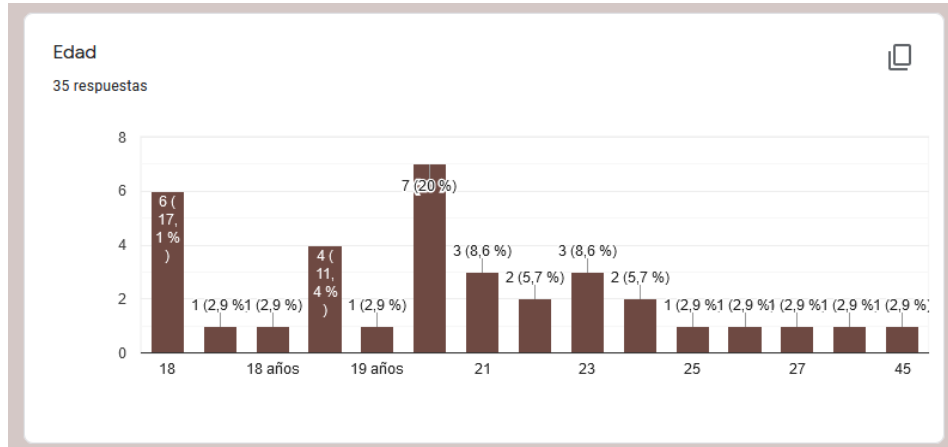
Respuestas a Encuesta de Google Forms sobre resultados del webinar:



Pregunta 1: Sobre ocupación de los participantes. Obtenida de Google Forms



Pregunta 2: Sobre opción en la que se encuentran los participantes. Obtenida de Google Forms



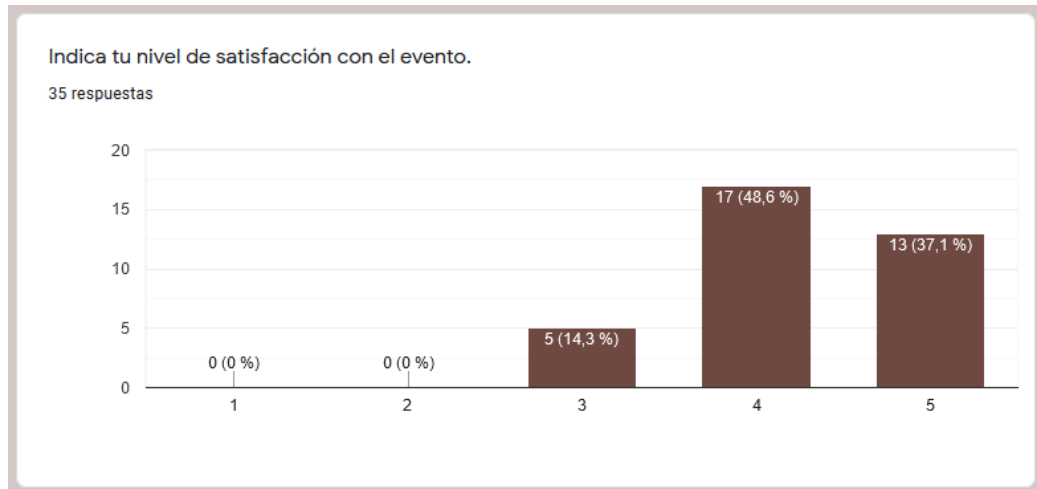
Pregunta 3: Sobre Edades. Obtenida de Google Forms



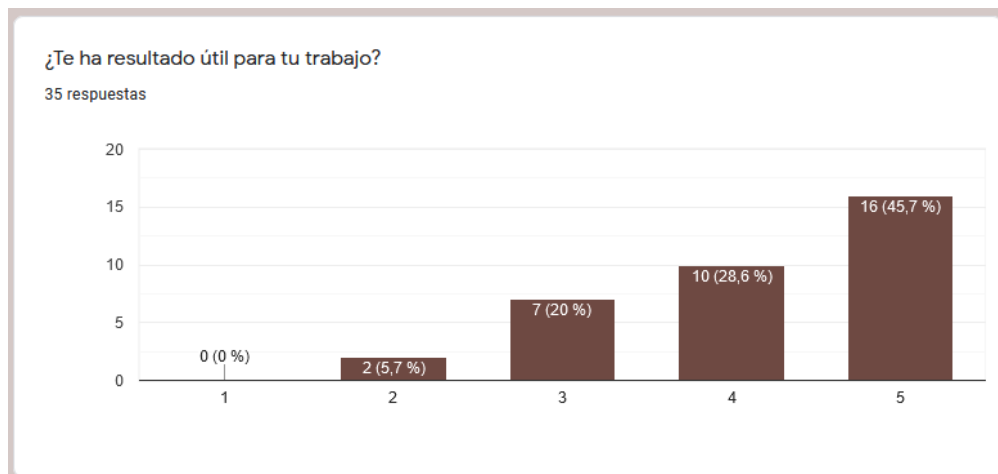
Pregunta 4: Sobre si posee un emprendimiento. Obtenida de Google Forms



Pregunta 5: Sobre importancia de la temática. Obtenida de Google Forms



Pregunta 6: Sobre nivel de satisfacción donde 5 es mayor grado de satisfacción y 1 el menor. Obtenida de Google Forms



Pregunta 7: Sobre grado de utilidad. Obtenida de Google Forms

¿Qué es lo más importante que has aprendido en este evento?

33 respuestas

- Estrategia para iniciar y mantener un emprendimiento
- Cómo llevar una empresa hoy en día como jóvenes y como por poquitos se va creciendo
- La hora de patentar una marca
- Que hay aspectos muy importantes que se deben de tomar en cuenta al momento de tener un emprendimiento
- La importancia del emprendimiento y como llevarlo a cabo
- comprobar que si es posible
- ah nunca rendirse y seguir con tus sueños
- Los aspectos importantes para emprender
- que hav que poner un precio iusto en los productos. ni muy caro ni muy barato

Pregunta 8.1: Sobre lo que han aprendido en el webinar. Obtenida de Google Forms

¿Qué es lo más importante que has aprendido en este evento?

33 respuestas

- Que no se necesita mucho dinero para poder comenzar un emprendimiento.
- Aprendí a como iniciar un negocio, y me inspiró a trabajar en mi propio proyecto
- La importancia de tener conocimiento a serca de la administración de empresas para emprender nuestro propio negocio
- Nuevas formas de realizar un emprendimiento artistico
- Los consejos para la administración.
- A cómo desenvolverme y el tipo de estrategias que puedo usar
- La importancia de seguir en el emprendimiento a pesar de la pandemia
- El apoyo de la Instrucciones
- Ideas bastante buenas

Pregunta 8.2: Sobre lo que han aprendido en el webinar. Obtenida de Google Forms

¿Qué es lo más importante que has aprendido en este evento?
33 respuestas

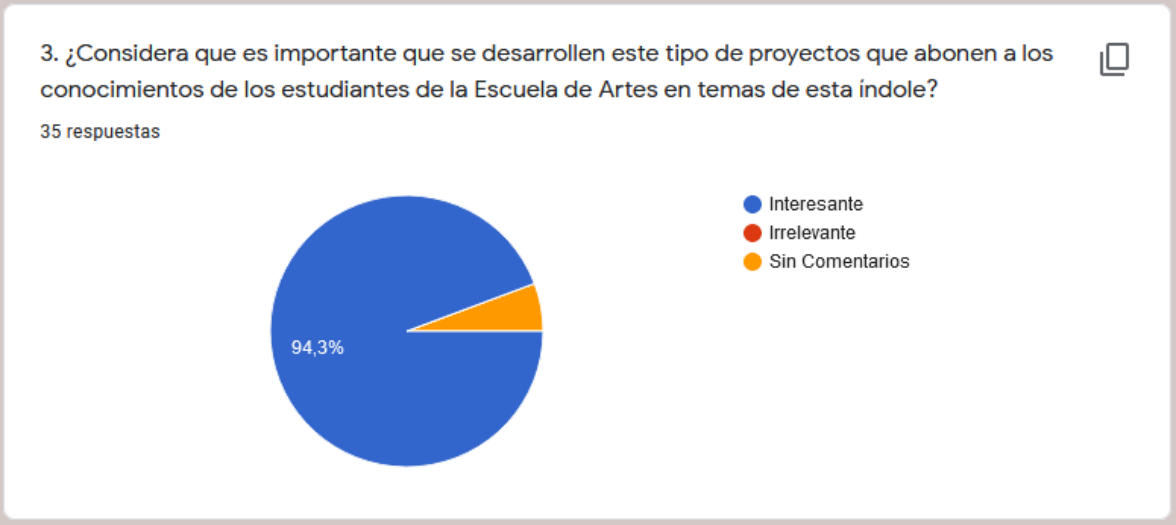
- El uso de redes sociales en particular para la difusión de la marca y producto.
- Cómo dominar las técnicas para realizar la pintura
- Que en cada uno de nosotros puede nacer la idea de emprender y que hay varias herramientas de las que nos podemos reforzar para lograrlo
- La importancia del emprendedurismo
- A como promocionar
- La importancia de tener buena organización para iniciar un emprendimiento
- Tomar la iniciativa sin importar las circunstancias
- A como empezar el emprendimiento
- Pues la verdad las ganas de seguirme superando. tener en mi vida la mentalidad de tener mi neaocio

Pregunta 8.3: Sobre lo que han aprendido en el webinar. Obtenida de Google Forms

¿Qué es lo más importante que has aprendido en este evento?
33 respuestas

- A como empezar el emprendimiento
- Pues la verdad las ganas de seguirme superando, tener en mi vida la mentalidad de tener mi negocio propio con la ayuda de Dios y apoyo de amigos, familia y de mi pareja
- Que con las bases y el apoyo necesario, se puede llevar a cabo un proyecto poco a poco
- A empezar sin importar las dificultades que se pueda tener en el camino
- Darle una personalidad a la marca y dar a conocer el proceso de nuestro producto
- Tener iniciativa
- Que luchemos por lo que queremos.
- El enfoque abierto que tenemos que tener hacia el mercado que, queremos dirigirnos y siempre ser competitivo con marcas parecida a la nuestra.

Pregunta 8.4: Sobre lo que han aprendido en el webinar. Obtenida de Google Forms



Pregunta 9: Sobre relevancia de este tipo de proyectos en la Escuela de Artes. Obtenida de Google Forms

4. ¿Considera que es necesario realizar más webinar de emprendedurismo creativo, a parte del que fue impartido? si la respuesta es "Si" ¿Qué otros temas nos puede sugerir?

35 respuestas

- Si
- Si,institucional que apoyan al inicio y crecimiento de emprendimientos,
- Estrategias de publicidad
- Si, desarrollos de publicidad o más de esta misma rama
- Si, algo relacionado al posicionamiento de una marca
- si, seria bueno que hablaran sobre estrategias de marketing
- si, sobre todo el conocer marcas o empresas que elaboran materia prima para el desarrollo de un emprendimiento, como localizarlas e identificar las mejores, ejm: necesito enviar mis productos a todo el pais, ¿que empresa busco?
- si estrategias de marketing online para mejor las ventas

Pregunta 10.1: Sobre otras posibles temáticas. Obtenida de Google Forms

4. ¿Considera que es necesario realizar más weebinar de emprendedurismo creativo, a parte del que fue impartido? si la respuesta es "SI" ¿Qué otros temas nos puede sugerir?

35 respuestas

- Si -Estrategias de marketing
- Si, el uso eficaz de las redes sociales para promocionar efectivamente un producto o marca
- Creación de marca funcional para emprendedores
- Si, otro tema muy importante y útil seria acerca del marketing online
- Las Oportunidades en nuestro país para los artistas.
- Si. Un buen tema sería publicitar el arte
- Si.
Cómo promover y vender los productos.
- Enseñanza de como crear su emprendimiento, o que consejos nos pueden dar para esos emprendimientos que se a estancado por esto de la pandemia

Pregunta 10.2: Sobre otras posibles temáticas. Obtenida de Google Forms

4. ¿Considera que es necesario realizar más weebinar de emprendedurismo creativo, a parte del que fue impartido? si la respuesta es "SI" ¿Qué otros temas nos puede sugerir?

35 respuestas

- Depende
- Seria bueno escuchar más propuestas.
- Análisis, enfoque y muestreo para desarrollo de productos.
- Importancia del Marketing
- Si, como poder convencer a las marcas o como vender lo que se emprende
- No
- Si, quizá sobre el manejo de capital para el emprendimiento
- Temas relacionados al arte
- Si claro que si, pues por mi parte los temas para cada carrera

Pregunta 10.3: Sobre otras posibles temáticas. Obtenida de Google Forms

4. ¿Considera que es necesario realizar más webinar de emprendedurismo creativo, a parte del que fue impartido? si la respuesta es "SI" ¿Qué otros temas nos puede sugerir?

35 respuestas

Temas relacionados al arte

Si claro que si, pues por mi parte los temas para cada carrera

Quizás el de como hacer emprendedurismo desde las redes sociales

Si, más temas con el fin de ayudar y apoyar a jóvenes con el deseo de superarse

Cualquier tipo de emprendimiento me parece genial

Creación de stickers o procesos de elaboración de algún producto

-

Sí

Si, me gustaría mas similares ayuda mucho.

Pregunta 10.4: Sobre otras posibles temáticas. Obtenida de Google Forms

¿Tienes alguna sugerencia para el desarrollo de futuros eventos similares?

35 respuestas

No

No

Estrategias de publicidad

Que el audio fuera mejor, que casi no se oia la exponencia

mejorar el audio para que se entienda todo a la perfección y no queden dudas

hacerlo un poco mas dinamico, como en un stream de twitch o similares

mejorar el audio del ponente

Ninguno

verificar con anticipación que el volumen del audio del ponente como de los anfitriones tenga la misma intensidad. para evitar que a algunos casi no se les oia v a otros se les oia muy fuerte

Pregunta 11.1: Sobre sugerencias para futuros webianr. Obtenida de Google Forms

¿Tienes alguna sugerencia para el desarrollo de futuros eventos similares?

35 respuestas

- Mayor dinamismo.
- No, fue un evento bien organizado
- Me parece bien que se realicen en directos, como ahora
- Es bueno que hayan este tipo de eventos y seria bueno que se anunciaran en todas las facultades.
- Mas temas sobre emprendimientos asi
- Dar a conocer los emprendimientos de la Universidad de El Salvador
- Incluir mas participantes del mercadito.
- Ningún
- Formas adecuadas de invertir en un emprendimiento

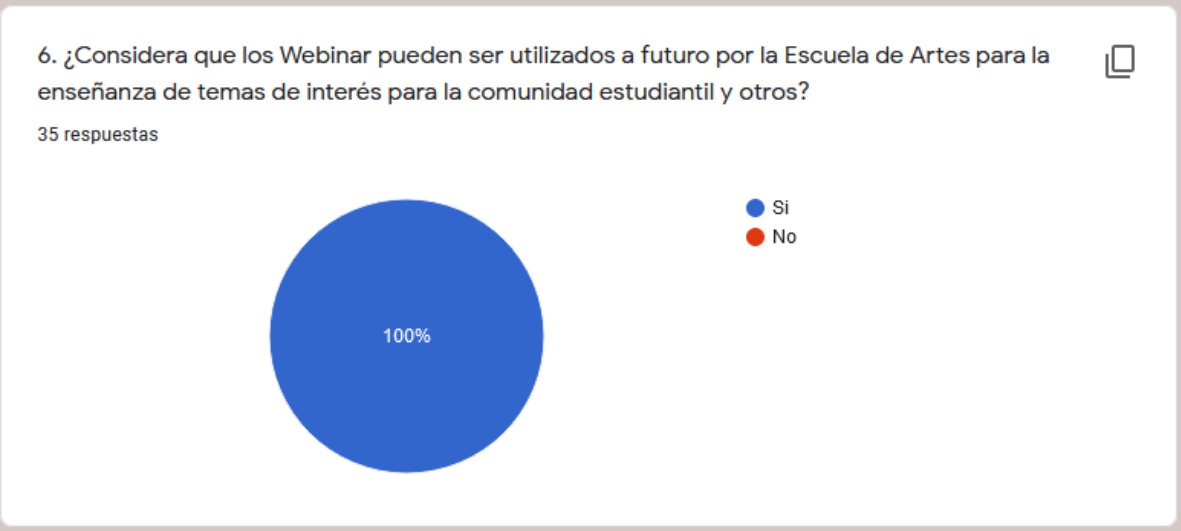
Pregunta 11.2: Sobre sugerencias para futuros webianr. Obtenida de Google Forms

¿Tienes alguna sugerencia para el desarrollo de futuros eventos similares?

35 respuestas

- Ningún
- Formas adecuadas de invertir en un emprendimiento
- Emprendimiento
- Ninguna
- Más proyectos involucrados con el arte, ya que es algo en potencia en el país
- Que cada uno de los que estén en la videollamada/entrevista tengan el mismo volumen de micrófono, hoy casi no le pude escuchar al muchacho :(
-
- Por el momento ninguna
- por el momento no

Pregunta 11.3: Sobre sugerencias para futuros webianr. Obtenida de Google Forms



Pregunta 12: Sobre importancia de continuidad de webinars en la Escuela de Artes.

Obtenida de Google Forms

ANEXO 4.

Estadísticas en redes la página de Facebook "Escuela de Artes UES":

Los resultados de los anuncios se han trasladado
 Toda la información que sueles ver, y mucho más, ahora está en el centro de anuncios. [Ir al centro de anuncios](#) [Más información](#)

Tus 5 publicaciones más recientes [Crear publicación](#)

Alcance: orgánico/pagado Clics en publicaciones Reacciones, comentarios y veces que se ha compartido

Fecha de publicación	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Interacción	Promoción
18/08/2021 12:58	#TomaNota	Imagen	Global	101	0 4	Promocionar publicación
18/08/2021 11:30	¿Ya te vacunast	Imagen	Global	172	14 0	Promocionar publicación
17/08/2021 18:25	¿Asististe al	Imagen	Global	70	5 0	Promocionar publicación
17/08/2021 14:49	LIVE	Video	Global	568	184 239	Promocionar publicación
16/08/2021 15:16		Video	Global	77	5 5	Promocionar publicación

[Ver todas las publicaciones](#)

Páginas en observación [Crear publicación](#)

Compara el rendimiento de tu página y tus publicaciones con el de otras páginas similares de Facebook.

Las páginas en observación te ayudan a comparar el rendimiento de tu página y tus publicaciones con otras páginas similares en Facebook. [Añadir páginas](#) para empezar.

[Añadir páginas](#) Reacciones, comentarios y veces que se ha compartido

Página	Total de Me gusta	De la semana pasada	Publicaciones de esta semana	Interacción de esta semana
TÚ 1 Escuela de Artes UES	915	▲100%	7	547

Insights 1: Alcance del webinar en relación a las últimas 4 publicaciones en la página. Obtenido de Facebook Insights.

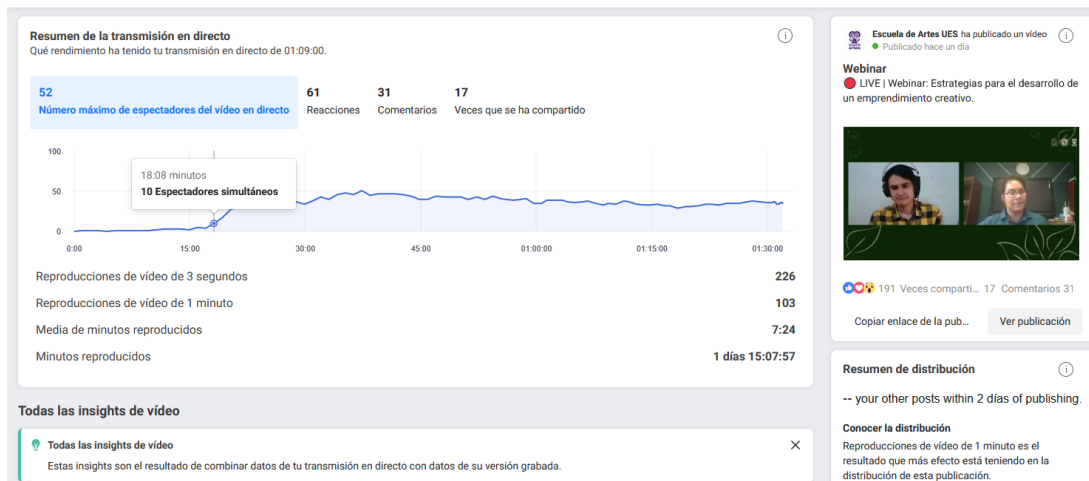
Todas las publicaciones realizadas ➤ Crear publicación

Alcance: orgánico/pagado ■ Clics en publicaciones ■ Reacciones, comentarios y veces que se ha compartido

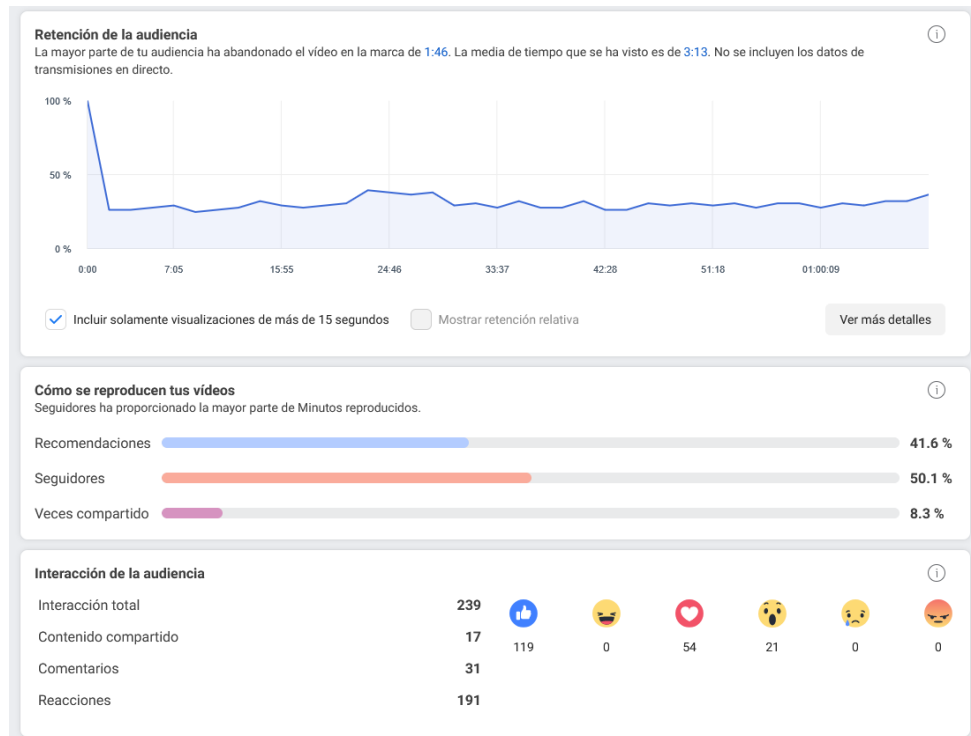
Fecha de publicación	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Interacción	Promoción
18/08/2021 12:56	#TomaNota	📄	🌐	101	0 4	Promocionar publicación
18/08/2021 11:30	¿Ya te vacunast	📄	🌐	172	14 0	Promocionar publicación
17/08/2021 18:25	¿Asististe al	🗣️	🌐	70	5 0	Promocionar publicación
17/08/2021 14:49	LIVE	🎥	🌐	568	184 239	Promocionar publicación
16/08/2021 15:16		🎥	🌐	77	5 5	Promocionar publicación
13/08/2021 12:24		📄	🌐	212	30 7	Promocionar publicación
12/08/2021 7:30	El día de ayer el	🎥	🌐	111	7 5	Promocionar publicación
11/08/2021 12:19		📄	🌐	151	5 1	Promocionar publicación
10/08/2021 12:17	Los detalles	🔗	🌐	70	1 1	Promocionar publicación
09/08/2021 18:58		📄	🌐	131	1 2	Promocionar publicación
09/08/2021 16:01	AVISO	📄	🌐	144	4 2	Promocionar publicación
09/08/2021 17:42		📄	🌐	95	8 2	Promocionar publicación
09/08/2021 11:54	Recuerd	📄	🌐	208	2 7	Promocionar publicación

Insights 2: Alcance del webinar en relación a todas las publicaciones en la página.

Obtenido de Facebook Insights



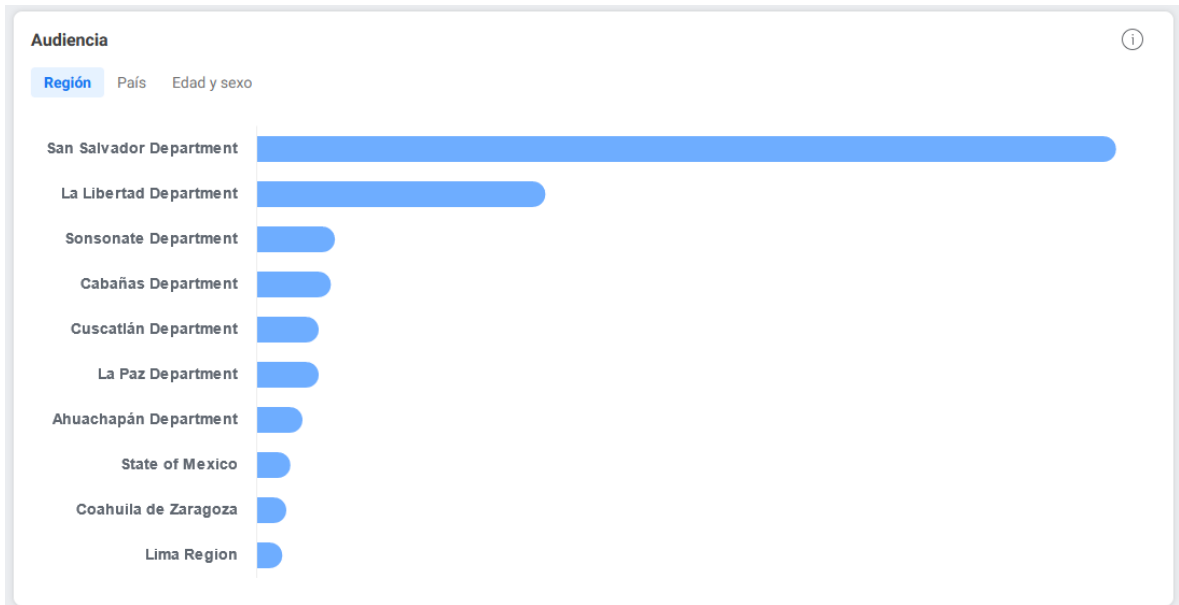
Insights 3: Resumen General de la transmisión. Obtenido de Facebook Insights.



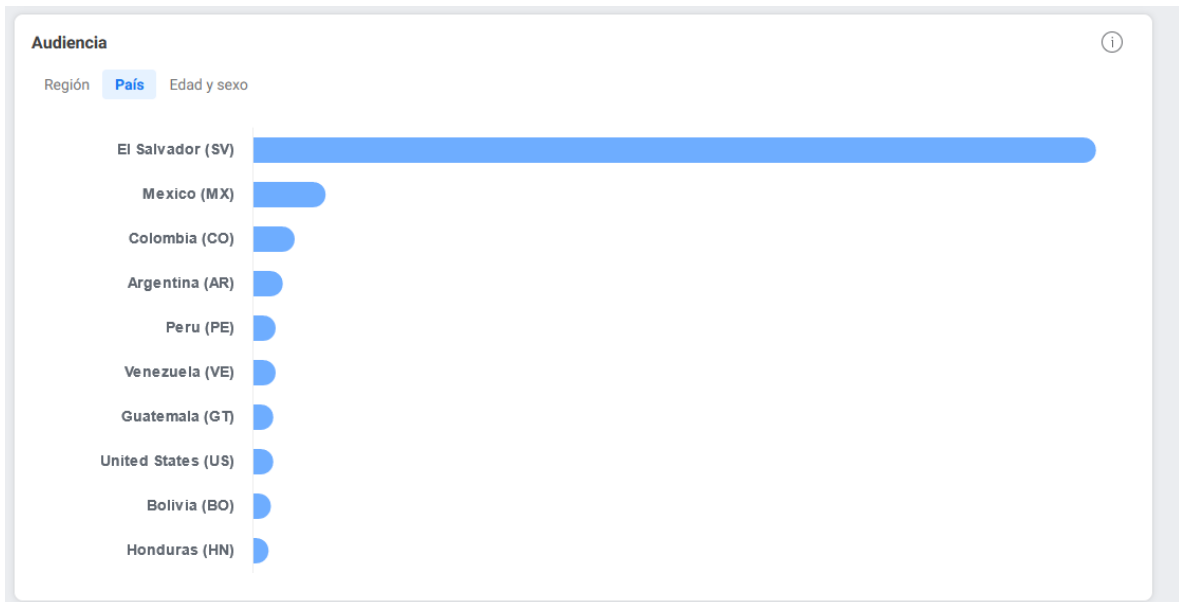
Insights 4: Interacción de la audiencia. Obtenido de Facebook Insights.



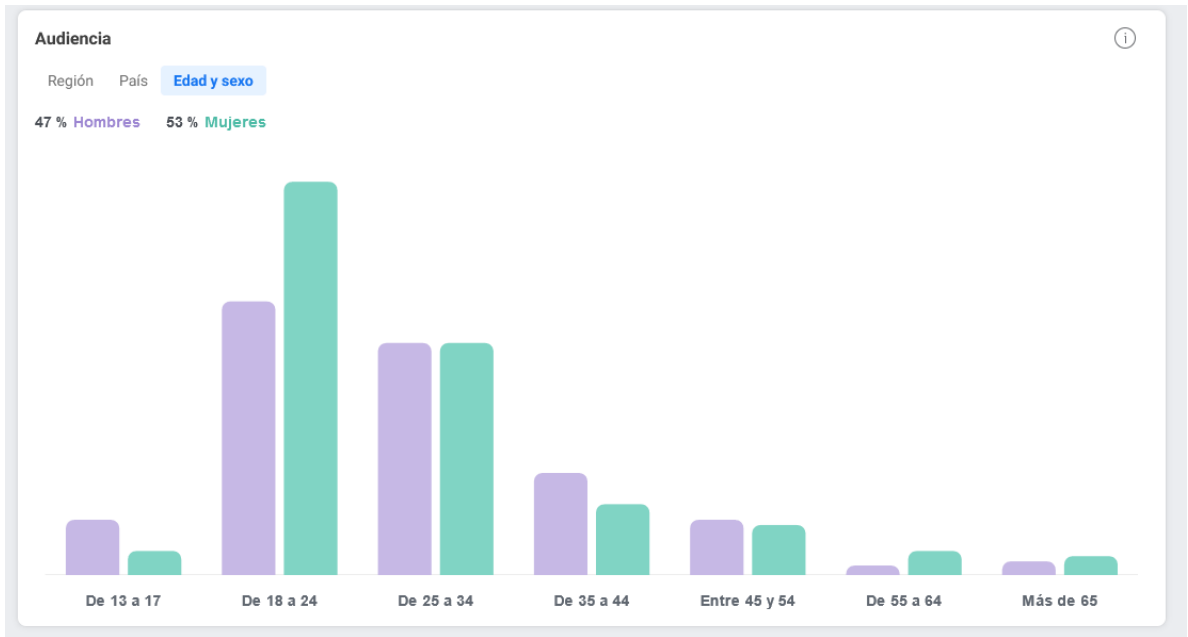
Insights 5: Actividad de los seguidores. Obtenido de Facebook Insights



Insights 6: Audiencia ordenado por región. Obtenido de Facebook Insights



Insights 7: Audiencia ordenada por país. Obtenido de Facebook Insights



Insights 8: Audiencia ordenada por edades. Obtenido de Facebook Insights