

**Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la
ciudad de Tunja**

Luis Enrique Martínez Alba

Marisol Osorio Candela

Directora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Programa de Tecnología en Gestión de Empresas Asociativas y Organizaciones Comunitarias

Escuela de Ciencias Administrativas, Contables, Económicas y de Negocios - ECACEN

2024

Resumen

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" se distingue por su enfoque intergeneracional, integrando a jóvenes y adultos mayores en un espacio compartido de aprendizaje y creatividad. Esta iniciativa no solo aborda la inseguridad y la falta de oportunidades recreativas y educativas en el barrio Altamira, sino que también promueve la cohesión social y el desarrollo personal mediante la oferta de cursos en música, danza, dibujo y pintura. La personalización de la enseñanza, adaptada a las necesidades de cada participante, es un aspecto clave que asegura una experiencia educativa enriquecedora y accesible para todos los miembros de la comunidad, fortaleciendo los lazos entre generaciones.

Otro aspecto diferencial del proyecto es su modelo de sostenibilidad financiera, que combina diversas fuentes de ingresos como matrículas ajustadas, patrocinios, eventos y la venta de productos artísticos. Este enfoque no solo garantiza la viabilidad económica a largo plazo, sino que también contribuye al cumplimiento de varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), incluyendo la educación de calidad, la igualdad de género y la reducción de desigualdades. La capacidad del proyecto para fomentar la inclusión social y fortalecer el tejido comunitario lo posiciona como un modelo replicable de innovación social y educativa, con potencial de ser adoptado por otras comunidades con características similares.

Palabras clave: Educación artística, emprendimiento social, enfoque intergeneracional, fortalecimiento comunitario, participación de adultos mayores.

Abstract

The project "Musical and Artistic Training for Youth and Seniors in the Altamira Neighborhood of the City of Tunja" is distinguished by its intergenerational approach, integrating young people and seniors in a shared space for learning and creativity. This initiative not only addresses insecurity and the lack of recreational and educational opportunities in the Altamira neighborhood but also promotes social cohesion and personal development through courses in music, dance, drawing, and painting. The personalized teaching, adapted to the needs of each participant, is a key aspect that ensures an enriching and accessible educational experience for all community members, strengthening intergenerational bonds.

Another distinguishing aspect of the project is its financial sustainability model, which combines various sources of income such as adjusted tuition fees, sponsorships, events, and the sale of artistic products. This approach not only guarantees long-term economic viability but also contributes to the achievement of several Sustainable Development Goals (SDGs), including quality education, gender equality, and reduced inequalities. The project's ability to foster social inclusion and strengthen the community fabric positions it as a replicable model of social and educational innovation, with the potential to be adopted by other communities with similar characteristics.

Keywords: Artistic education, community strengthening, intergenerational approach, participation of older adults, social entrepreneurship

Tabla de contenido

Introducción	12
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Propuesta de Emprendimiento Social	15
Detalles de la Propuesta.....	15
Nombre de la Propuesta.....	15
Necesidad u Oportunidad que Solucionar	15
Descripción del Proyecto de Emprendimiento y Fuentes de Ingresos que Permitan que sea Autosostenible.....	17
Oferta Educativa.....	17
Fuentes de Ingresos.....	17
Sustento de la Innovación Social del Proyecto	19
Beneficios y Mejoras al Implementar el Proyecto.....	21
ODS al que Aporta el Proyecto.....	22
Matriz de Evaluación.....	25
Descripción del Planteamiento del Problema.....	31
Nombre de la Propuesta	31
Contexto y Problemática.....	31
Contexto.....	31
Problemática.....	36
Descripción del Proyecto de Emprendimiento y Fuentes de Ingresos que Permitan que sea	

Autosostenible.....	37
Fuentes de Ingresos que Permitan que sea Autosostenible.....	38
Sustento de la Innovación Social del Proyecto.....	40
Beneficios Esperados.....	41
Design Thinking.....	42
Etapa Empatía.....	44
Definición.....	45
Ideación.....	46
Testeo.....	48
Canvas.....	50
Atributos y Beneficios del Servicio Desde la Mirada del Cliente.....	58
Propuesta de Valor.....	58
Marca.....	58
Imagen.....	58
Slogan.....	58
Segmentos de Clientes.....	58
Canales.....	58
Relación con el Cliente.....	58
Fuentes de Ingresos.....	59
Estructura de Costos.....	59
Costos Fijos.....	59
Costos Variables.....	60
Resumen Total de Costos.....	60

Métricas Clave	60
Identificación y Caracterización del Grupo Objetivo del Proyecto.....	61
Adolescentes y Jóvenes (12-25 años)	61
Adultos Mayores (60+ años)	61
Padres y Tutores	61
Profesionales del Arte.....	62
Entidades Gubernamentales y ONGs	62
Empresas y Patrocinadores	62
Segmentación.....	62
Criterios de Segmentación	62
Demográfica	62
Geográfica	63
Psicográfica	63
Aplicación de Segmentación.....	63
Identificación de la Competencia.....	64
Escuela Superior de Música de Tunja.....	64
Escuela de Música de COMFABOY Tunja.....	65
Capacidad Única del Negocio.....	67
Estrategia para Diferenciarse	68
Identificación de Aliados.....	68
Entidades Gubernamentales (Alcaldía de Tunja y Secretaría de Cultura	68
Instituciones Educativas (Universidades y colegios).....	69
Organizaciones No Gubernamentales (ONGs) y Fundaciones Culturales	70

Empresas Locales y Patrocinadores	70
Artistas y Profesionales del Arte.....	71
Medios de Comunicación.....	71
Comunidad Local	72
Estrategias de Mercadeo	73
Estrategia de Comunicación.....	73
Estrategia de Posicionamiento	74
Estrategia de Diferenciación	74
Prototipos de Contenidos en Redes Sociales	75
Logo.....	76
Página Wix.....	77
Recursos Operativos y Financieros.....	81
Ficha de Producción del Servicio.....	81
Costos Variables.....	81
Resumen total de Costos	82
Detalle de Profesores y Personal	82
Capacidad Instalada e Infraestructura.....	83
Definición del Precio de Venta, Proyecciones de Ventas y Proyección de Ingresos.....	84
Precio de Venta	84
Proyecciones de Ventas (3 años).....	84
Proyección de Ingresos Anuales	84
Determinación del Capital de Trabajo	85
Sustentación de la Inversión Inicial del Proyecto	85

Inversión Inicial	85
Justificación de la Inversión.....	85
Conclusiones	87
Referencias	89

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Matriz de evaluación</i>	25
Tabla 2 <i>CANVAS del proyecto “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja”</i>	50
Tabla 3 <i>Costos fijos</i>	59
Tabla 4 <i>Costos variables</i>	60
Tabla 5 <i>Resumen total de costos</i>	60
Tabla 6 <i>Costos fijos</i>	81
Tabla 7 <i>Costos variables</i>	82
Tabla 8 <i>Resumen total de costos</i>	82
Tabla 9 <i>Proyecciones de ventas</i>	84
Tabla 10 <i>Proyecciones de ingresos anuales</i>	84
Tabla 11 <i>Inversión inicial</i>	85

Lista de figuras

Figura 1 <i>Mapa Barrio Altamira</i>	31
Figura 2 <i>Estrato Barrio Altamira</i>	31
Figura 3 <i>Datos poblacionales Barrio Altamira</i>	32
Figura 4 <i>Pirámide poblacional Barrio Altamira</i>	33
Figura 5 <i>Densidad de población</i>	33
Figura 6 <i>Índice de Desarrollo Humano</i>	34
Figura 7 <i>Población histórica</i>	34
Figura 8 <i>Indicadores de violencia</i>	35
Figura 9 <i>Indicadores de violencia por mes</i>	35
Figura 10 <i>Desing Thinking etapa empatía</i>	45
Figura 11 <i>Desing Thinking etapa definición</i>	46
Figura 12 <i>Desing Thinking etapa ideación</i>	47
Figura 13 <i>Desing Thinking etapa prototipado</i>	48
Figura 14 <i>Desing Thinking etapa testeo</i>	49
Figura 15 <i>Logo</i>	76
Figura 16 <i>Página en Wix vista principal</i>	77
Figura 17 <i>Página en Wix Sobre nosotros</i>	77
Figura 18 <i>Página en Wix Mantente informado</i>	78
Figura 19 <i>Página en Wix Todos los productos</i>	78
Figura 20 <i>Página en Wix Productos</i>	79
Figura 21 <i>Página en Wix Medio de pago</i>	79
Figura 22 <i>Página en Wix Slogan</i>	80

Figura 23 <i>Página en Wix Imagen</i>	80
Figura 24 <i>Página en Wix Marca</i>	80
Figura 25 <i>Infraestructura</i>	83

Introducción

En el contexto actual donde la dinámica social y económica global enfrenta retos sin precedentes, la innovación y la creatividad emergen como pilares fundamentales para el desarrollo sostenible y la solución de los problemas comunitarios. El presente proyecto de emprendimiento social, titulado "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja", busca abordar diversas problemáticas sociales, económicas y culturales a través del poder transformador del arte y la música.

El barrio Altamira, situado en la ciudad de Tunja, enfrenta desafíos significativos relacionados con la inseguridad y la falta de oportunidades recreativas y educativas, especialmente para los jóvenes y los adultos mayores. Este proyecto pretende no solo ofrecer una alternativa educativa y recreativa para estos grupos demográficos, sino también fomentar la cohesión social, la inclusión y el desarrollo personal mediante la enseñanza de disciplinas artísticas como la música, la danza, el dibujo y la pintura.

A través de una oferta educativa variada y accesible, el proyecto busca proporcionar un espacio seguro y enriquecedor donde los participantes puedan desarrollar sus habilidades artísticas, mejorar su autoestima y fortalecer los lazos comunitarios. La autosostenibilidad del proyecto se garantizará mediante diversas fuentes de ingresos, incluyendo matrículas ajustadas, patrocinios, eventos, talleres y la venta de productos relacionados con las actividades artísticas.

La implementación de este proyecto no solo enriquecerá el tejido cultural del barrio Altamira, sino que también contribuirá al cumplimiento de varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), como la salud y el bienestar, la educación de calidad, la igualdad de género, el trabajo decente y el crecimiento económico, la reducción de las desigualdades y la creación de comunidades sostenibles.

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" representa un caso práctico de cómo los esfuerzos locales pueden concluir con agendas globales de desarrollo, ofreciendo percepciones valiosas sobre la implementación de proyectos sociales con un enfoque artístico y cultural. Este proyecto no solo aspira a enriquecer la vida de los participantes, sino también a generar un impacto positivo duradero en toda la comunidad.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un proyecto de emprendimiento social enfocado en abordar problemáticas sociales específicas mediante la implementación de un programa de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Objetivos Específicos

Identificar las problemáticas sociales del Barrio Altamira de la ciudad de Tunja, determinando las necesidades no cubiertas o las oportunidades de mejora que pueden ser abordadas a través de un proyecto de emprendimiento social.

Desarrollar una propuesta detallada del proyecto de emprendimiento social, incluyendo la conceptualización, diseño, y plan de acción, con especial énfasis en la estrategia de sustentabilidad económica a través de diversas fuentes de ingresos.

Evaluar el impacto potencial del proyecto en términos de innovación social y su contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) adoptados por Colombia, identificando los beneficios directos e indirectos para la comunidad y el entorno.

Propuesta de Emprendimiento Social

Detalles de la Propuesta

Nombre de la propuesta

Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja

Necesidad u oportunidad que solucionar

En la actualidad, el barrio enfrenta desafíos relacionados con la inseguridad y la violencia, afectando particularmente a las mujeres, niños adultos mayores, quienes buscan alternativas para su recreación y el aprendizaje de artes o habilidades que enriquezcan su calidad de vida y les permitan contribuir de manera más significativa a la comunidad.

Asimismo, existe una necesidad imperante de proveer a niños y jóvenes con actividades que llenen su tiempo libre de manera constructiva. A pesar de que muchos de ellos se encuentran estudiando en diferentes instituciones de educación primaria, básica, media y universitaria, es fundamental crear oportunidades dentro del barrio que fomenten el entretenimiento saludable y les aparten de situaciones de riesgo.

Estos retos muestran la importancia de promover espacios seguros y enriquecedores que atiendan a las diversas necesidades de la comunidad, ofreciendo programas que no solo mejoren las competencias individuales, sino que también fortalezcan el tejido social del barrio.

En el barrio Altamira de la ciudad de Tunja, existe una marcada necesidad de fomentar espacios inclusivos de desarrollo cultural, particularmente en las áreas de formación musical y artística, dirigidos a los diferentes sectores de la población. La oferta actual de programas y actividades en estas áreas es limitada o inexistente, lo que representa una oportunidad significativa para impactar positivamente en la comunidad, promoviendo la inclusión social, el desarrollo de habilidades y el bienestar emocional a través del arte.

La población joven del barrio Altamira muestra un creciente interés por explorar y desarrollar sus talentos musicales y artísticos. Sin embargo, la falta de acceso a educación y formación de calidad en estas disciplinas limita sus oportunidades de crecimiento personal y profesional. Por otro lado, los adultos mayores buscan actividades que les permitan mantenerse activos, socializar y expresarse creativamente, contribuyendo así a su salud mental y emocional.

Los adultos mayores en la comunidad carecen de lugares donde puedan relajarse y aprender disciplinas artísticas, como la música, la danza, la pintura, etc., algo que les genera gran interés. Se sienten atraídos por las actividades ofrecidas por la Escuela Popular de Música, proyecto que venimos desarrollando hace ya algún tiempo con los integrantes de la barra del equipo Patriotas, sin embargo, los adultos mayores enfrentan obstáculos como la falta de recursos económicos para adquirir instrumentos o costear las clases. Además, existe la percepción de que, debido a su edad, ya es demasiado tarde para ellos para empezar a aprender un arte o cumplir sus sueños artísticos

Esta necesidad evidencia una oportunidad única para implementar un proyecto comunitario que ofrezca programas de formación musical y artística adaptados a las necesidades y capacidades de ambos grupos. El establecimiento de un centro o programa en el barrio Altamira que brinde acceso a educación musical y artística de calidad no solo potenciará el desarrollo de talentos locales, sino que también fomentará la cohesión social, la expresión cultural y la participación comunitaria. Además, este tipo de iniciativas contribuirá a la revitalización cultural del barrio, promoviendo la inclusión y el acceso equitativo a oportunidades de desarrollo artístico.

En conclusión, la implementación de programas de formación musical y artística en el barrio Altamira responde a una necesidad crítica de promover el desarrollo cultural y social de

sus habitantes, ofreciendo un espacio de encuentro, aprendizaje y expresión para jóvenes y adultos mayores, y fortaleciendo el tejido social de la comunidad.

Descripción del Proyecto de Emprendimiento y Fuentes de Ingresos que Permitan que sea Autosostenible

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" está diseñado para ser una iniciativa autosostenible que ofrece educación en música y artes abarcando disciplinas como la danza, el dibujo y la pintura, además de la formación musical a dos segmentos demográficos clave: los jóvenes y los adultos mayores. Este proyecto busca no solo proporcionar una plataforma de aprendizaje y desarrollo personal a través del arte, sino también establecer una serie de fuentes de ingresos que aseguren su viabilidad a largo plazo.

Oferta Educativa

Música. Incluye clases de instrumentos, teoría musical, composición y ensambles.

Danza: Cursos de diferentes géneros, desde danzas tradicionales hasta contemporáneas, enfocándose en la expresión corporal y el movimiento.

Dibujo y Pintura. Técnicas variadas de dibujo y pintura, desde lo básico hasta avanzado, promoviendo la creatividad y técnicas de expresión visual.

Danza Creativa. Integración de la música con el movimiento, enfocando en la improvisación y creación de coreografías.

Fuentes de Ingresos

Matrículas y mensualidades: Aunque el proyecto pretende ser accesible, se contempla un modelo de cuotas ajustadas según la capacidad de pago de los participantes, asegurando que

nadie quede excluido por motivos económicos. Esto incluiría descuentos o exenciones parciales para aquellos en situaciones vulnerables.

Patrocinios y aportes institucionales: Se buscará el apoyo de entidades locales, empresas privadas y organismos de financiación que estén interesados en promover la cultura y la educación artística en la comunidad. Se presentará el proyecto a la Alcaldía de Tunja, la Gobernación de Boyacá y el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. Estos patrocinios pueden venir en forma de donaciones de instrumentos, aportes económicos o becas para estudiantes destacados.

Presentaciones y eventos: El proyecto organizará eventos y conciertos periódicos donde estudiantes y profesores puedan presentar su trabajo al público. Estos eventos no solo servirán como plataforma de expresión artística, sino también como medio para recaudar fondos a través de la venta de entradas, patrocinios específicos para el evento y venta de alimentos y recuerdos.

Exhibiciones y galería de arte: Organización de eventos donde los estudiantes puedan exhibir y vender sus obras de arte, así como presentaciones de danza que atraigan a un público amplio, con la participación de la Junta de Acción Comunal y el préstamo del Salón social para estas actividades.

Venta de boletas para recitales y presentaciones de danza: Estos eventos no solo serán una vitrina para el talento local, sino también una importante fuente de ingresos.

Talleres y clases magistrales especializadas: con la participación de estudiantes de artes y música de últimos semestres universitarios y voluntariado de profesionales del arte: además de la formación regular, el proyecto ofrecerá talleres y cursos especializados durante el año, abiertos a la comunidad en general, incluyendo talleres intensivos durante vacaciones y cursos de formación en temas específicos dentro de las disciplinas de música, danza, dibujo y pintura.

Mercado creativo de barriada: un espacio para la venta de arte y artesanías creadas por los estudiantes y maestros del proyecto, promoviendo el emprendimiento dentro de la comunidad artística.

Venta de productos relacionados: se contempla la creación de una línea de productos relacionados con el proyecto, como grabaciones de las presentaciones, publicaciones de partituras de los estudiantes y profesores, y artículos publicitarios del proyecto como cachuchas, botones, pocillos, camisetas, entre otros. Estos productos no solo promoverán el proyecto, sino que también contribuirán a su financiamiento.

Alquiler de instrumentos y salón de ensayos: el espacio del proyecto, junto con los instrumentos y equipos se alquilará para eventos externos, ensayos de otros grupos y actividades comunitarias, ofreciendo así una fuente adicional de ingresos.

Sustento de la Innovación Social del Proyecto

Sustentar la innovación social del proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" implica destacar cómo esta iniciativa se alinea con los principios de innovación social, abordando necesidades sociales no cubiertas y generando valor agregado para la comunidad. A continuación, se detallan los aspectos fundamentales que subrayan la innovación social de este proyecto:

Se da respuesta a una necesidad social específica. Este proyecto identifica y aborda una brecha significativa en la oferta cultural y educativa dirigida a poblaciones frecuentemente marginadas en términos de formación artística: los jóvenes y los adultos mayores. Al proporcionar acceso a educación en música, danza, dibujo y pintura, el proyecto no solo enriquece la oferta cultural del barrio Altamira, sino que también atiende a necesidades de inclusión social, desarrollo personal y bienestar emocional.

Se fomenta la cohesión social. Mediante la reunión de jóvenes y adultos mayores en espacios de aprendizaje compartido, el proyecto promueve el intercambio intergeneracional de conocimientos y experiencias. Esta dinámica refuerza los lazos comunitarios, mejora la comprensión mutua entre generaciones y construye una red de apoyo que trasciende las barreras de edad, contribuyendo a una comunidad más unida y resiliente.

Al dotar a los participantes de habilidades en distintas disciplinas artísticas, el proyecto impulsa la autonomía personal y el empoderamiento. Los jóvenes y adultos mayores no solo adquieren conocimientos técnicos, sino que también desarrollan la confianza en sí mismos y la capacidad de expresarse creativamente, lo cual tiene un impacto positivo en su autoestima y percepción de su valor dentro de la sociedad.

Se proyectó la sostenibilidad y autosuficiencia. A través de la implementación de un modelo autosostenible que incluye diversas fuentes de ingresos, como eventos, talleres y la venta de productos artísticos, el proyecto garantiza su viabilidad a largo plazo. Este enfoque no solo asegura la continuidad de la formación ofrecida, sino que también sirve como ejemplo de cómo las iniciativas sociales pueden ser diseñadas para ser financieramente independientes.

El impacto del proyecto se puede extender a la ciudad en general, más allá de los límites del barrio Altamira, el proyecto tiene el potencial de convertirse en un referente de innovación social y educativa en Tunja y otras comunidades. Al compartir sus aprendizajes y éxitos, puede inspirar la réplica de iniciativas similares, ampliando así su impacto social y cultural.

El diseño flexible del proyecto permite su adaptación a diferentes contextos y necesidades, facilitando la inclusión de otras disciplinas artísticas o la expansión a otras comunidades. Esta adaptabilidad es clave para la innovación social, ya que permite que la iniciativa crezca y evolucione en respuesta a nuevas demandas o desafíos.

En general, el proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" cuenta con los principios de la innovación social al abordar necesidades sociales desatendidas, promover la inclusión y el empoderamiento, y demostrar cómo las iniciativas culturales y educativas pueden ser sostenibles, tener un impacto significativo en la comunidad y servir como modelo para otras iniciativas.

Beneficios y Mejoras al Implementar el Proyecto

Entre los principales beneficios y mejoras se incluyen:

Acceso a la educación artística. El proyecto proporciona un acceso inclusivo y equitativo a la educación en música, danza, dibujo y pintura para jóvenes y adultos mayores, poblaciones que a menudo enfrentan barreras para participar en programas de formación artística. Esto democratiza el aprendizaje del arte y la cultura, promoviendo la igualdad de oportunidades.

Desarrollo personal y social pues a través del arte, los participantes tendrán la oportunidad de explorar y desarrollar sus capacidades creativas, mejorar su autoestima y fomentar habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. La expresión artística se convierte en un medio para el crecimiento personal y el desarrollo emocional.

Se fomenta la cohesión e inclusión social en la medida en que el proyecto estimula la interacción y el diálogo entre generaciones, contribuyendo a la cohesión social dentro del barrio. Al reunir a jóvenes y adultos mayores en un espacio compartido de aprendizaje y creatividad, se promueve el respeto mutuo, la comprensión intergeneracional y la inclusión social.

Contribución a la salud mental y física pues al participar en actividades artísticas y musicales se tienen beneficios comprobados para la salud mental, como la reducción de la ansiedad y la depresión, y mejora el bienestar emocional. En el caso de los adultos mayores,

actividades como la danza también pueden contribuir a su salud física, mejorando la movilidad y la coordinación.

Impacto cultural y artístico en la comunidad. El proyecto enriquecerá la oferta cultural del barrio Altamira y de Tunja en general, al generar nuevos espacios para la presentación y difusión de obras artísticas y musicales. Esto no solo eleva el perfil cultural de la comunidad, sino que también atrae el interés y la participación de un público más amplio.

Se estimula la economía local pues las actividades del proyecto, como eventos, exposiciones y venta de productos artísticos, pueden generar ingresos adicionales para los participantes y estimular la economía local. El atractivo cultural del barrio también puede fomentar el turismo y otras actividades comerciales relacionadas.

Al demostrar cómo una iniciativa centrada en la formación artística puede contribuir al bienestar comunitario y ser autosostenible, el proyecto se establece como un modelo replicable de innovación social y educativa, ofreciendo lecciones valiosas para otras comunidades y proyectos.

En conjunto, estos beneficios y mejoras reflejan el potencial transformador del proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja", no solo para los individuos directamente involucrados, sino para toda la comunidad, marcando un paso significativo hacia una sociedad más inclusiva, saludable y culturalmente rica.

ODS al que Aporta el Proyecto

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" contribuye significativamente a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

ODS 3. Salud y bienestar: el proyecto promueve la salud mental y física de los participantes a través de actividades artísticas y musicales. Estudios muestran que la participación en el arte y la música mejora la salud mental, reduce el estrés y la ansiedad, y en el caso de actividades físicas como la danza, contribuye al mantenimiento de una buena salud física. Este impacto es especialmente significativo para los adultos mayores, mejorando su calidad de vida y bienestar general.

ODS 4. Educación de calidad: ofreciendo acceso a formación musical y artística de calidad, el proyecto aborda directamente este ODS. Se centra en la inclusión, la equidad y la promoción de oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida, enfatizando la importancia de la educación cultural y artística. Al hacerlo, también contribuye al desarrollo de habilidades creativas y críticas en los jóvenes y adultos mayores.

ODS 5. Igualdad de género: aunque el proyecto se dirige a todos los miembros de la comunidad, también puede contribuir a la igualdad de género al asegurar la participación equitativa de mujeres y hombres en todas sus actividades. Fomentar el acceso igualitario a la formación artística puede empoderar a las mujeres y las niñas, proporcionándoles plataformas para expresarse y liderar iniciativas dentro y fuera del proyecto.

ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico: El ODS 8 promueve el trabajo decente y el crecimiento económico, y la educación musical se posiciona como un canal clave para alcanzar estos objetivos. Al ofrecer formación en música, se abren múltiples caminos económicos, desde oportunidades de empleo en el sector musical hasta la enseñanza de esta disciplina artística. Esta dinámica no solo impulsa el desarrollo económico a nivel individual sino también a escala comunitaria, dado que el ámbito de la cultura y la creatividad emerge como un sector de empleabilidad y emprendimiento. Alentando la instrucción musical, se nutre el

crecimiento de un ecosistema musical local que tiene el potencial de atraer inversión y turismo, además de elevar el perfil cultural de la región. En consecuencia, la capacitación musical es un vehículo para la diversificación económica y la generación de nuevas plazas de trabajo dentro de la industria creativa.

ODS 10. Reducción de las Desigualdades: el proyecto enfatiza la inclusión de grupos vulnerables y marginados, como los adultos mayores y jóvenes de bajos recursos, promoviendo la igualdad de oportunidades para todos. Al facilitar el acceso a la educación artística y cultural sin discriminación, contribuye a reducir las desigualdades dentro de la comunidad y entre diferentes grupos de edad.

ODS 11. Ciudades y Comunidades Sostenibles: a través de la revitalización cultural y artística del Barrio Altamira, el proyecto aporta a la creación de comunidades inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. La promoción de la cultura y el arte como ejes centrales para el desarrollo comunitario resalta la importancia de preservar el patrimonio cultural y fomentar la cohesión social.

ODS 17. Alianzas para lograr los Objetivos: el proyecto puede servir como un modelo de colaboración entre el sector público, el privado y la sociedad civil, demostrando cómo las alianzas pueden facilitar la consecución de los ODS. La colaboración con escuelas, organizaciones no gubernamentales, empresas locales y otros actores clave puede amplificar su impacto y asegurar su sostenibilidad a largo plazo.

Idea	Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento)	ODS al que le aporta la iniciativa	Objeto Social ¿Cuál cambio genera? Cal. Max. 5	Modelo de negocio sostenible (¿Cuenta con una fuente de ingresos? Cal. Max. 5	Innovación (¿Cuál es el valor que crea?) Cal. Max. 5	Nombre Estudiante	Cal (1 a 15)	Observaciones
		Sostenibles •ODS 17: Alianzas para lograr los Objetivos	La falta de actividades constructivas para niños y jóvenes, incluso aquellos en instituciones educativas, subraya la urgencia de crear espacios que promuevan el entretenimiento saludable y prevengan situaciones de riesgo. La escasa oferta de programas en música y artes limita el desarrollo personal y profesional de la población joven y restringe las oportunidades para que los adultos mayores se mantengan	pintura. Al dirigirse a segmentos demográficos claves como los jóvenes y los adultos mayores, no solo se atienden necesidades educativas y de desarrollo personal a través del arte, sino que también se promueve la inclusión social. Mediante un modelo de pago de mensualidades ajustables, patrocinios, eventos y ventas de productos artísticos, el proyecto asegura su autosostenibilidad financiera, mientras que su enfoque innovador en la integración de	Diferenciándose claramente de otras opciones existentes, su propuesta de valor radica en la combinación única de disciplinas como la música, la danza, el dibujo y la pintura, en un solo proyecto comunitario, facilitando así un espacio de expresión y desarrollo personal sin precedentes. Además, su modelo de autosostenibilidad financiera, a través de una estrategia diversificada de fuentes de ingresos, asegura su viabilidad a largo plazo, resaltando su singularidad		13	comunidad, facilitando así la ampliación de su impacto sobre una base más amplia y diversa de participantes. Diversificación de Beneficiarios: Si bien el proyecto está inicialmente dirigido a jóvenes y adultos mayores, existe la posibilidad de expandir su alcance a otros grupos demográficos vulnerables o marginados. La inclusión de niños, personas con discapacidad o comunidades indígenas podría enriquecer aún más el proyecto, adaptando las actividades artísticas para ser aún más inclusivas y relevantes para un espectro más amplio de la población. Replicabilidad: El modelo de "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores" destaca por su capacidad de ser replicado en otras comunidades, tanto a nivel nacional como internacional. Su éxito en

Idea	Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento)	ODS al que le aporta la iniciativa	Objeto Social ¿Cuál cambio genera? Cal. Max. 5	Modelo de negocio sostenible (¿Cuenta con una fuente de ingresos? Cal. Max. 5	Innovación (¿Cuál es el valor que crea?) Cal. Max. 5	Nombre Estudiante	Cal (1 a 15)	Observaciones
			activos y socialmente integrados. Este contexto destaca la necesidad de implementar proyectos comunitarios que fomenten el desarrollo cultural y social, potenciando talentos locales y fortaleciendo la cohesión comunitaria a través del arte	diversas formas de arte garantiza su contribución al desarrollo cultural y social de la comunidad, destacando su potencial para generar ingresos sostenibles y beneficiar a poblaciones específicas y vulnerables.	frente a alternativas tradicionales y su potencial para enriquecer la vida cultural y social del barrio Altamira.			Altamira podría servir como un caso de estudio o un modelo a seguir, ofreciendo un marco detallado sobre cómo abordar problemas similares de inclusión social y desarrollo cultural en otros entornos. La documentación y difusión de las mejores prácticas y lecciones aprendidas serían fundamentales para facilitar esta replicabilidad. Cada una de estas oportunidades de innovación no solo promete expandir la influencia y sostenibilidad del proyecto, sino que también subraya su papel como un motor para el cambio social y cultural positivo, proporcionando un modelo valioso para la promoción del arte y la música como herramientas de inclusión y desarrollo personal.

Idea	Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento)	ODS al que le aporta la iniciativa	Objeto Social ¿Cuál cambio genera? Cal. Max. 5	Modelo de negocio sostenible (¿Cuenta con una fuente de ingresos? Cal. Max. 5	Innovación (¿Cuál es el valor que crea?) Cal. Max. 5	Nombre Estudiante	Cal (1 a 15)	Observaciones
1	Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja	<ul style="list-style-type: none"> •ODS 3: Salud y Bienestar •ODS 4: Educación de Calidad •ODS 5: Igualdad de género •ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico •ODS 10: Reducción de las Desigualdades •ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles •ODS 17: Alianzas para lograr los Objetivos 	El barrio Altamira en Tunja enfrenta desafíos significativos de inseguridad y violencia, afectando especialmente a mujeres, niños y adultos quienes carecen de oportunidades para su recreación y aprendizaje en artes que mejoren su calidad de vida. La falta de actividades constructivas para niños y jóvenes, incluso aquellos en instituciones educativas, subraya la urgencia de crear espacios que promuevan	El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" se identifica como un emprendimiento social económicamente viable y sostenible, enfocado en brindar educación en disciplinas como música, danza, dibujo y pintura. Al dirigirse a segmentos demográficos claves como los jóvenes y los adultos mayores, no solo se atienden necesidades educativas y de desarrollo	La propuesta "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" representa una alternativa innovadora, al integrar un enfoque inclusivo y multidisciplinario en la educación artística, dirigido a grupos demográficos a menudo marginados. Diferenciándose claramente de otras opciones existentes, su propuesta de valor radica en la combinación única de disciplinas como la música, la danza, el dibujo y la pintura, en un	Luis Enrique Martínez Alba	15	Para el proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja", las oportunidades de innovación se presentan en diversos aspectos clave:
							14	Escalabilidad del Proyecto: Esta iniciativa posee un gran potencial de escalabilidad, pudiendo extenderse para abarcar más áreas dentro de Tunja o adaptarse a diferentes contextos urbanos y rurales. Su diseño flexible permite ajustar la oferta educativa según las necesidades culturales y socioeconómicas de cada comunidad, facilitando así la ampliación de su impacto sobre una base más amplia y diversa de participantes.
							15	Diversificación de Beneficiarios: Si bien el proyecto está inicialmente dirigido a jóvenes y adultos mayores, existe la
							13	

Idea	Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento)	ODS al que le aporta la iniciativa	Objeto Social ¿Cuál cambio genera? Cal. Max. 5	Modelo de negocio sostenible (¿Cuenta con una fuente de ingresos? Cal. Max. 5	Innovación (¿Cuál es el valor que crea?) Cal. Max. 5	Nombre Estudiante	Cal (1 a 15)	Observaciones
			el entretenimiento saludable y prevengan situaciones de riesgo. La escasa oferta de programas en música y artes limita el desarrollo personal y profesional de la población joven y restringe las oportunidades para que los adultos mayores se mantengan activos y socialmente integrados. Este contexto destaca la necesidad de implementar proyectos comunitarios que fomenten el desarrollo cultural y	personal a través del arte, sino que también se promueve la inclusión social. Mediante un modelo de pago de mensualidades ajustables, patrocinios, eventos y ventas de productos artísticos, el proyecto asegura su autosostenibilidad financiera, mientras que su enfoque innovador en la integración de diversas formas de arte garantiza su contribución al desarrollo cultural y social de la comunidad, destacando su potencial para generar ingresos sostenibles y beneficiar a poblaciones	solo proyecto comunitario, facilitando así un espacio de expresión y desarrollo personal sin precedentes. Además, su modelo de autosostenibilidad financiera, a través de una estrategia diversificada de fuentes de ingresos, asegura su viabilidad a largo plazo, resaltando su singularidad frente a alternativas tradicionales y su potencial para enriquecer la vida cultural y social del barrio Altamira.			posibilidad de expandir su alcance a otros grupos demográficos vulnerables o marginados. La inclusión de niños, personas con discapacidad o comunidades indígenas podría enriquecer aún más el proyecto, adaptando las actividades artísticas para ser aún más inclusivas y relevantes para un espectro más amplio de la población. Replicabilidad: El modelo de "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores" destaca por su capacidad de ser replicado en otras comunidades, tanto a nivel nacional como internacional. Su éxito en Altamira podría servir como un caso de estudio o un modelo a seguir, ofreciendo un marco detallado sobre cómo abordar problemas similares de inclusión social y desarrollo cultural en otros entornos. La

Idea	Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento)	ODS al que le aporta la iniciativa	Objeto Social ¿Cuál cambio genera? Cal. Max. 5	Modelo de negocio sostenible (¿Cuenta con una fuente de ingresos? Cal. Max. 5	Innovación (¿Cuál es el valor que crea?) Cal. Max. 5	Nombre Estudiante	Cal (1 a 15)	Observaciones
			social, potenciando talentos locales y fortaleciendo la cohesión comunitaria a través del arte	específicas y vulnerables.				documentación y difusión de las mejores prácticas y lecciones aprendidas serían fundamentales para facilitar esta replicabilidad. Cada una de estas oportunidades de innovación no solo promete expandir la influencia y sostenibilidad del proyecto, sino que también subraya su papel como un motor para el cambio social y cultural positivo, proporcionando un modelo valioso para la promoción del arte y la música como herramientas de inclusión y desarrollo personal.

Nota. En la matriz de evaluación se presentan los aspectos fundamentales que se tuvieron en cuenta para tomar la decisión de adoptar el proyecto “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja” frente a otras ideas planteadas. Se consideraron: Iniciativa (Descripción general del proyecto de emprendimiento), ODS al que le aporta la iniciativa, Objeto Social, Modelo de negocio sostenible, Innovación, Calificación y observaciones, entre otros.

Descripción del Planteamiento del Problema

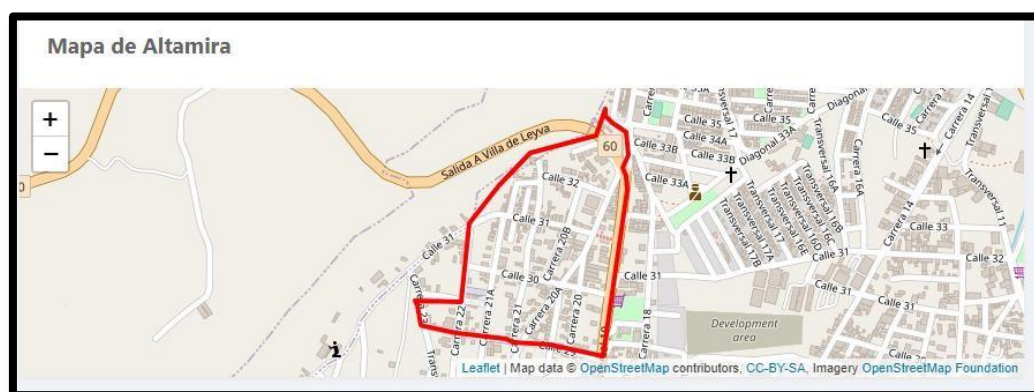
Nombre de la propuesta: Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja

Contexto y Problemática

Contexto. El Barrio Altamira está situado en la zona occidental de Tunja

Figura 1

Mapa Barrio Altamira



Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja (2024)

El ochenta por ciento de los habitantes pertenece al estrato socioeconómico 1

Figura 2

Estrato Barrio Altamira

ESTRATO PREDOMINANTE POR BARRIOS DECRETO 0192/98. DE ACUERDO A LA METODOLOGÍA DE PLANEACION NACIONAL.			
ESTRATO UNO			
No	BARRIO	ESTRATO	PORCENTAJE
1	ALTAMIRA	1	80
2	CIUDAD JARDÍN	1	100
3	CORTIJO	1	70
4	EL CURUBAL	1	99
5	EL DORADO	1	70
6	EL MILAGRO	1	80
7	EL TRIUNFO	1	70
8	LA COLORADA	1	60
9	LA CONCEPCIÓN	1	70
10	LAS PENITAS	1	70
11	LOS LANCEROS	1	60
12	PINOS DE ORIENTE	1	100
13	SAN CARLOS	1	70
14	SAN LAZARO	1	99
15	TUNJUELITO	1	60

Fuente: Rios (2024) Datos de estrato

La mediana de edad en la comunidad del Barrio Altamira es de 25,4 años, coincidiendo con la media de Tunja y Boyacá. En detalle, la edad mediana para los hombres es de 24,5 años, mientras que para las mujeres asciende a 26,3 años.

Figura 3

Datos poblacionales Barrio Altamira

Ubicación	Edad Mediana	Edad Media (Hombre)	Edad Media (Mujer)
Altamira, Tunja, Colombia	25,4 años	24,5 años	26,3 años
Tunja	25,4 años	24,5 años	26,3 años
Boyacá	25,4 años	24,5 años	26,3 años

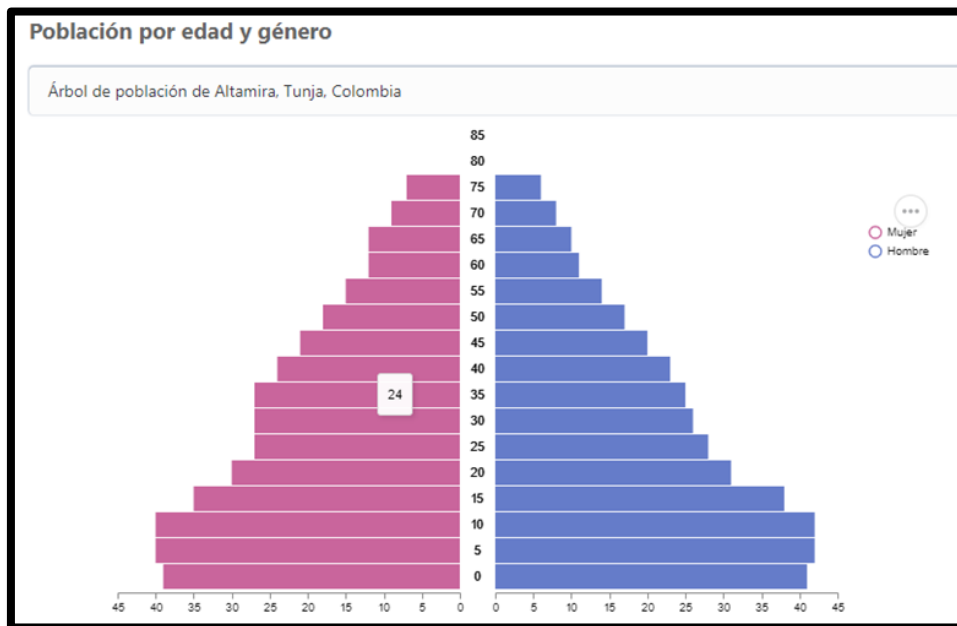
Fuentes: CIESIN (Centro de Información sobre Ciencias de la Tierra Internacionales)

Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja

La pirámide poblacional del área muestra una disminución en el segmento de 0 a 5 años, expandiéndose en el rango de 5 a 10 años, correspondiente a niños en edad escolar. Se observa un decrecimiento poblacional entre los 15 y los 20 años, con un incremento notable en el grupo de 25 a 35 años. También hay una presencia significativa de individuos de ambos géneros de 40 a 55 años. Además, la población de adultos mayores está comenzando a ser una parte importante de la comunidad.

Figura 4

Pirámide poblacional Barrio Altamira



Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja

Se presenta la siguiente densidad de población:

Figura 5

Densidad de población

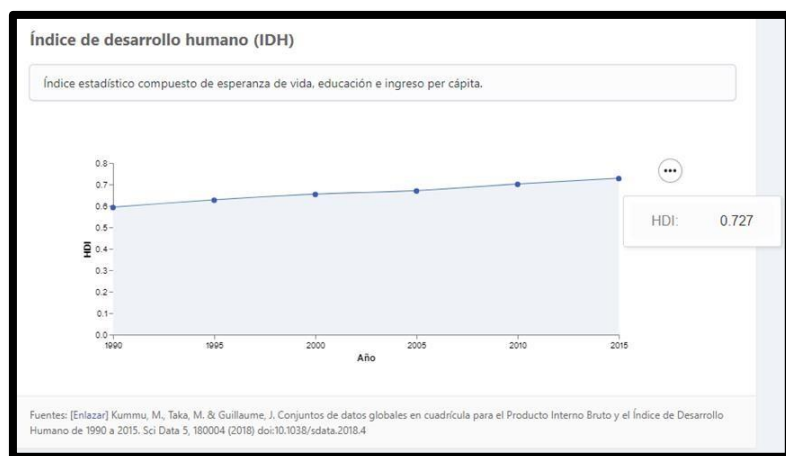


Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja

El Índice de Desarrollo Humano (IDH) del barrio se sitúa en 0,727, señalando un grado de desarrollo humano considerablemente alto en comparación con otras zonas de la ciudad. Esto se traduce en una expectativa de vida más prolongada, un nivel educativo superior y un ingreso per cápita más alto entre sus residentes.

Figura 6

Índice de Desarrollo Humano

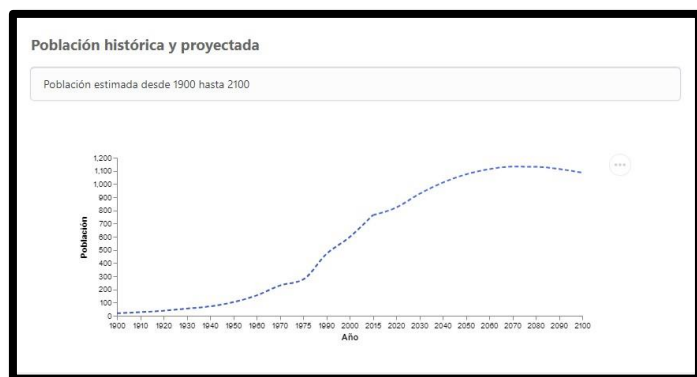


Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja

Respecto a las proyecciones de la población histórica, se espera un crecimiento que, para el año 2030, aproximará la cifra de los 1000 residentes.

Figura 7

Población histórica

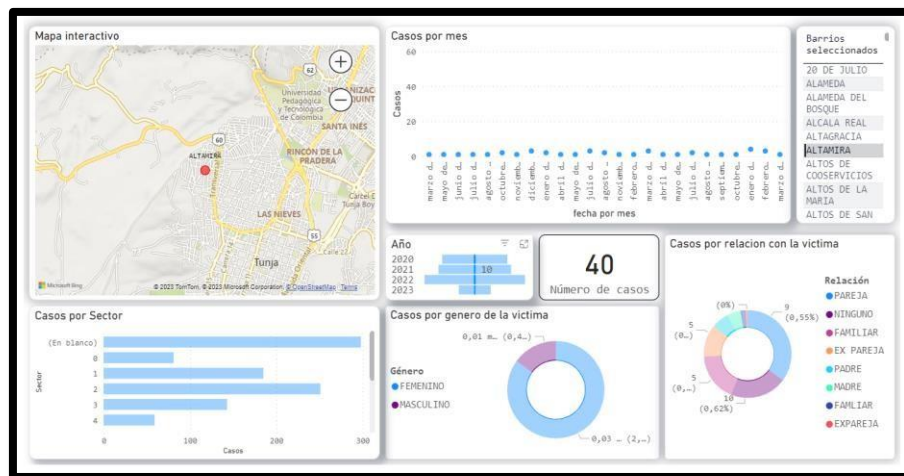


Fuente. City-facts (2024) Datos Barrio Altamira Tunja

En relación con los incidentes de violencia registrados entre 2020 y 2023, se han documentado 40 casos, siendo la violencia contra la mujer la de mayor prevalencia.

Figura 8

Indicadores de violencia



Fuente. Alcaldía de Tunja, Secretaría de Protección Social. Datos violencia barrio Altamira (2024)

En términos de salud mental, se han reportado 15 intentos de suicidio desde 2020 hasta 2023, con una mayoría significativa de estos casos ocurriendo entre mujeres.

Figura 9

Indicadores de violencia por mes



Fuente. Alcaldía de Tunja, Secretaría de Protección Social. Datos violencia barrio Altamira (2024)

Problemática. Actualmente, el barrio Altamira en Tunja se ve afectado por problemas de inseguridad y violencia, impactando especialmente a mujeres, niños y adultos mayores. Estos grupos buscan opciones de recreación y aprendizaje en áreas artísticas que mejoren su vida y su participación comunitaria. Se observa una urgente necesidad de brindar a los jóvenes y niños actividades constructivas para su tiempo libre, que les alejen de riesgos y promuevan un ocio saludable, incluso para aquellos que ya están inscritos en niveles educativos variados. Es esencial establecer zonas seguras que satisfagan las diversas necesidades de los residentes, mediante programas que no solo aumenten las habilidades individuales, sino que también consoliden la comunidad.

En este contexto, se identifica una necesidad destacada de impulsar iniciativas culturales inclusivas, especialmente en formación musical y artística, que actualmente son escasas o nulas. Tal vacío representa una oportunidad notable para influir positivamente en la comunidad, fomentando la inclusión y el desarrollo de habilidades a través del arte. La juventud de Altamira muestra un interés creciente en cultivar sus capacidades musicales y artísticas, pero se ve limitada por la falta de acceso a una formación de calidad, mientras que los adultos mayores desean mantenerse activos y conectados socialmente a través del arte, a pesar de los desafíos financieros y la percepción de que es demasiado tarde para aprender.

Este escenario subraya la importancia de lanzar un proyecto comunitario que provea programas de formación adaptados a estas necesidades. La creación de un centro que ofrezca acceso a educación artística de calidad en Altamira no solo desarrollará el talento local, sino que también fortalecerá la cohesión y la actividad cultural, además de impulsar la inclusión y oportunidades equitativas de crecimiento artístico.

Descripción del Proyecto de Emprendimiento y Fuentes de Ingresos que Permitan que sea Autosostenible

El proyecto denominado "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja" se concibe como una propuesta integral y autosuficiente, destinada a brindar formación en diversas áreas del arte y la música. Este programa educativo está específicamente diseñado para atender a dos grupos prioritarios dentro de la comunidad: los jóvenes y los adultos mayores, ofreciéndoles no solo habilidades artísticas y musicales, sino también una valiosa oportunidad para el desarrollo personal y el enriquecimiento cultural.

La iniciativa abarca una amplia gama de disciplinas artísticas, procurando cubrir desde las más tradicionales hasta las más modernas expresiones del arte, con el objetivo de fomentar la diversidad creativa y la expresión individual. Entre la oferta educativa destacan:

Música: Este componente del proyecto incluye enseñanza en el manejo de diferentes instrumentos musicales, teoría musical, composición y la participación en ensambles, buscando desarrollar tanto las habilidades técnicas como la sensibilidad artística de los participantes.

Danza: Se ofrecen cursos que exploran una variedad de géneros danzarios, desde los más arraigados en la tradición hasta los estilos contemporáneos, enfatizando la importancia de la expresión corporal y el movimiento como formas de comunicación y arte.

Dibujo y pintura: Con un enfoque en las técnicas variadas de dibujo y pintura, este aspecto del programa va desde lo básico a lo avanzado, promoviendo no solo la habilidad técnica sino también el desarrollo de un lenguaje visual propio y la exploración creativa.

Danza Creativa: Este curso único integra la música con el movimiento, poniendo especial énfasis en la improvisación y la creación de coreografías, invitando a los participantes a explorar nuevas formas de expresión artística a través de la fusión de diferentes disciplinas.

Además de proporcionar una educación artística de calidad, el proyecto se ha diseñado con un enfoque hacia la autosostenibilidad económica. Mediante la implementación de diversas fuentes de ingresos, como matrículas ajustadas, patrocinios, presentaciones públicas, y la venta de arte y recuerdos relacionados con las actividades del proyecto, se busca asegurar la continuidad y expansión del programa a largo plazo. De este modo, "Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores" no solo enriquece la vida cultural del Barrio Altamira, sino que también establece un modelo replicable de cómo las artes pueden ser un vehículo para el desarrollo comunitario y el bienestar individual.

Fuentes de Ingresos que Permitan que sea Autosostenible

Para garantizar la accesibilidad y la inclusión dentro del proyecto "Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira", se ha establecido una estructura de tarifas escalonadas para las inscripciones y pagos mensuales, ajustadas a la situación financiera de los inscritos. Esto permitirá que participantes de distintas capacidades económicas accedan al programa, ofreciendo reducciones y exenciones tarifarias para los más vulnerables.

En búsqueda de respaldo financiero, nos acercaremos a entidades gubernamentales, negocios locales y fundaciones interesadas en el fomento de la cultura y las artes, incluyendo propuestas ante la Alcaldía de Tunja, el gobierno de Boyacá y el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. Dicha asistencia podría materializarse en forma de contribuciones financieras, donativos de materiales o becas para alumnos destacados.

El proyecto contempla la realización de diversas actividades públicas, como conciertos y exposiciones, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de mostrar sus habilidades, actuando estos eventos no solo como escaparate cultural sino también como una vía para generar fondos mediante entradas, patrocinios y ventas relacionadas.

Se planificarán también exposiciones en una galería de arte y presentaciones de danza, contando con la colaboración de la Junta de Acción Comunal y el uso del salón social, para que los estudiantes puedan exponer y comercializar sus creaciones, atrayendo a un amplio espectro de visitantes.

La venta de entradas para recitales y funciones de danza representará otra fuente de ingresos, destacando el talento local y apoyando financieramente al proyecto.

Adicionalmente, se organizarán talleres y clases especializadas, dirigidos por estudiantes avanzados de artes y profesionales voluntarios, abiertos a toda la comunidad, incluyendo sesiones intensivas durante los periodos vacacionales, centradas en áreas específicas de la música, la danza, el dibujo y la pintura.

Un "mercado creativo" en el barrio servirá como plataforma para la venta de obras artísticas y artesanías realizadas por participantes y educadores del proyecto, incentivando el espíritu emprendedor en el ámbito artístico.

La comercialización de productos derivados del proyecto, como grabaciones de actuaciones, compilaciones de partituras y mercancía promocional (gorras, camisetas, tazas, etc.), contribuirá igualmente al autofinanciamiento del proyecto.

Finalmente, el alquiler del espacio del proyecto y los equipos a terceros para ensayos y eventos proporcionará ingresos adicionales, reafirmando la sostenibilidad económica de la iniciativa.

Sustento de la Innovación Social del Proyecto

La fundamentación de la innovación social en el proyecto "Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de Tunja" resalta su compromiso con los valores de la innovación social, especialmente en la manera en que satisface carencias sociales y contribuye valor a la comunidad. Este proyecto destaca por varios aspectos innovadores:

El proyecto aborda directamente un vacío en la oferta de servicios culturales y educativos, especialmente dirigidos a segmentos de la población como los jóvenes y adultos mayores que suelen ser marginados en el acceso a la formación artística. La iniciativa no solo diversifica la cultura local, sino que también promueve la inclusión, el desarrollo personal y el bienestar emocional.

Al unir a jóvenes y adultos mayores en entornos de aprendizaje comunes, se facilita el intercambio de saberes y experiencias entre generaciones. Esta interacción fortalece los vínculos sociales y fomenta una comunidad más integrada y resiliente.

Proporcionando herramientas en diversas áreas del arte, el proyecto empodera a sus participantes, permitiéndoles adquirir habilidades técnicas y expresivas que potencian su autoestima y su percepción de contribución social.

Mediante la implementación de estrategias autosostenibles que generan ingresos, como la organización de eventos y la venta de arte, el proyecto asegura su perpetuidad y se erige como ejemplo de independencia financiera en iniciativas sociales.

Con capacidad de influir más allá de Altamira, el proyecto se puede posicionar como un emblema de innovación educativa y social en Tunja, motivando la replicación de proyectos similares y extendiendo su beneficio social y cultural.

Su diseño adaptable permite la inclusión de nuevas disciplinas artísticas y la posibilidad de extender el proyecto a nuevas comunidades, lo que es fundamental para la innovación social, respondiendo dinámicamente a desafíos emergentes y a la evolución de las necesidades comunitarias.

Beneficios Esperados

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" trae consigo una serie de beneficios:

Ofrece una oportunidad equitativa y abierta para que jóvenes y adultos mayores, que comúnmente encuentran obstáculos para acceder a la formación en artes, puedan involucrarse en disciplinas como la música, la danza, el dibujo y la pintura. Este enfoque igualitario en el aprendizaje artístico favorece la democratización de la cultura y el arte, asegurando la igualdad de oportunidades para todos.

Mediante el arte, se brinda a los participantes la posibilidad de potenciar su creatividad, elevar su autoestima y cultivar habilidades sociales esenciales como la comunicación y la empatía. Así, la expresión artística se transforma en una herramienta poderosa para el crecimiento individual y emocional.

El proyecto incentiva la interacción entre distintas generaciones, reforzando el tejido social del barrio. Al propiciar espacios comunes de aprendizaje y creatividad para jóvenes y adultos mayores, se fomenta un ambiente de respeto y comprensión mutua, afianzando la integración social.

La participación en las actividades artísticas y musicales ofrece beneficios demostrados para la salud mental, tales como la disminución del estrés y el fomento del bienestar emocional.

Para los adultos mayores, la práctica de la danza y otras disciplinas artísticas contribuye también a su bienestar físico, favoreciendo la movilidad y coordinación.

Al introducir nuevos espacios de expresión artística, el proyecto potencia la oferta cultural de Altamira y, por extensión, de toda Tunja, elevando el perfil cultural de la comunidad y captando el interés de audiencias diversas.

Las distintas actividades organizadas por el proyecto, incluyendo eventos y la comercialización de arte, pueden traducirse en ingresos adicionales para sus participantes y, a su vez, dinamizar la economía local. La proyección cultural del barrio puede igualmente atraer turismo y dinamizar sectores comerciales afines.

Al evidenciar cómo una iniciativa artística puede ser beneficiosa para la comunidad y autosostenible económicamente, el proyecto se establece como un referente de innovación social y educativa, proporcionando un ejemplo valioso para replicar en otras comunidades.

Design Thinking

La actividad desde el enfoque Design Thinking se realiza para el proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja. Se consideran las etapas de empatía, definición, ideación, prototipado y testeo.

El Design Thinking es una metodología de resolución de problemas que se centra en comprender y satisfacer las necesidades de los usuarios. Esta herramienta se caracteriza por su enfoque en la creatividad y la innovación, fomentando la colaboración interdisciplinaria y la iteración constante. La funcionalidad del Design Thinking se despliega a través de sus cinco etapas principales: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo. A continuación, se detalla la funcionalidad de cada una de estas etapas:

Empatía: su objetivo es comprender profundamente las necesidades, deseos y comportamientos de los usuarios finales, a través de herramientas y técnicas como entrevistas, observaciones, diarios de usuario, ¿qué? ¿Cómo? ¿por qué? y mapas de empatía, entre otras. Permite obtener percepciones cualitativas sobre los usuarios, identificando problemas y oportunidades a partir de su perspectiva. Esta etapa garantiza que las soluciones se diseñen centradas en las personas, considerando sus experiencias y emociones.

Definición: su objetivo es sintetizar y analizar la información obtenida durante la fase de empatía para definir claramente el problema a resolver, a través de herramientas y técnicas como mapas de afinidad, matriz de motivaciones, análisis de causa raíz, y creación de un enunciado del problema. Ayuda a focalizar el esfuerzo creativo en un problema concreto y bien definido, lo cual es crucial para desarrollar soluciones efectivas. Se traduce la información cualitativa en necesidades y objetivos específicos.

Ideación: su objetivo es generar una amplia variedad de ideas y posibles soluciones para el problema definido. Se utilizan herramientas y técnicas como: Lluvia de ideas, seis sombreros para pensar, pensamiento lateral, mapas mentales entre otras. Fomenta la creatividad y la innovación, alentando a pensar fuera de lo convencional. Permite explorar múltiples enfoques y seleccionar las ideas más prometedoras para el desarrollo posterior.

Prototipado: su objetivo es crear prototipos tangibles de las ideas seleccionadas para explorar su viabilidad y funcionalidad. Se utilizan herramientas y técnicas tales como: matriz RACI, modelos físicos, storyboards, maquetas. Facilita la visualización y el ensayo de las ideas en una forma tangible y manipulable. Permite detectar fallos y áreas de mejora antes de la implementación final, ahorrando tiempo y recursos.

Testeo: su objetivo es evaluar los prototipos en situaciones reales, obteniendo retroalimentación directa de los usuarios. Se utilizan herramientas y técnicas como: pruebas de usuario, encuestas, entrevistas, y análisis de feedback, evaluación de valor entre otras. Proporciona datos reales sobre cómo los usuarios interactúan con la solución propuesta, permitiendo iterar y mejorar continuamente. Asegura que el producto final sea funcional, deseable y viable desde la perspectiva del usuario.

La funcionalidad del Design Thinking reside en su capacidad para transformar la manera en que se abordan los problemas, poniendo a los usuarios en el centro del proceso de diseño. A través de sus etapas, se fomenta una comprensión profunda de las necesidades humanas, se impulsan la creatividad y la innovación, y se asegura que las soluciones desarrolladas sean efectivas y relevantes. Este enfoque iterativo y centrado en el usuario no solo mejora la calidad de las soluciones, sino que también aumenta la probabilidad de éxito al implementar cambios significativos en cualquier contexto, desde productos y servicios hasta procesos y estrategias organizacionales.

A continuación, se desarrollan cada una de las etapas aplicadas al proyecto: “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja”.

Etapas Empatía

A continuación, se desarrolla la etapa de empatía desde el enfoque de Design Thinking del proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Para el desarrollo de esta etapa se seleccionó la herramienta: ¿qué? ¿Cómo? ¿por qué? Orientada a la observación e identificación, además de hacer suposiciones que con posterioridad se convalidarán con los usuarios.

Figura 10

Desing Thinking etapa empatía



¿Qué, cómo, por qué?
Objetivo:
Aumentar la capacidad de observación e identificar suposiciones que deberán contrastarse con los usuarios.

00:20 + 👤 👤 👤 +



+ Información

Proyecto: Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja	Versión:
Equipo: Diplomado de profundización	Fecha: 10 mayo de 2024
Observaciones:	

Fotos	¿Qué está sucediendo?	¿Cómo está sucediendo?	¿Por qué está sucediendo?
	El barrio Altamira en Tunja enfrenta desafíos significativos de inseguridad y violencia que afectan especialmente a mujeres, niños y adultos mayores, quienes carecen de oportunidades para su recreación y aprendizaje en artes. Esto resalta la urgencia de crear espacios que promuevan el entretenimiento saludable y prevengan situaciones de riesgo.	En el barrio Altamira en Tunja, está ocurriendo un aumento de la inseguridad y la violencia que afecta especialmente a mujeres, niños y adultos mayores, quienes no tienen acceso a oportunidades de recreación y aprendizaje en artes, lo que podría mejorar su calidad de vida.	Esto está sucediendo en el barrio Altamira en Tunja debido a la falta de infraestructura adecuada y programas comunitarios que ofrezcan oportunidades de recreación y aprendizaje en artes para mujeres, niños y adultos mayores. La carencia de estos espacios contribuye al aumento de la inseguridad y la violencia en la zona.
	La falta de actividades constructivas para niños y jóvenes, incluso aquellos en instituciones educativas, subraya la necesidad de implementar programas que promuevan el desarrollo personal y profesional de la población joven, así como la integración social de los adultos mayores a través de la música y las artes.	Está sucediendo que la falta de actividades constructivas para niños y jóvenes, incluidos aquellos en instituciones educativas, resalta la urgencia de crear espacios que promuevan entretenimiento saludable y prevengan situaciones de riesgo, abordando así las necesidades recreativas y educativas de la comunidad.	La situación ocurre porque no existen suficientes actividades constructivas y programas educativos enfocados en niños y jóvenes, lo que deja a esta población vulnerable sin opciones saludables para su desarrollo y entretenimiento. Esta falta de opciones contribuye a un ambiente donde pueden surgir situaciones de riesgo.
	La escasa oferta de programas en música y artes en el barrio Altamira en Tunja limita el desarrollo de talentos locales y la cohesión social. Esta situación pone de manifiesto la importancia de desarrollar proyectos comunitarios que fomenten el desarrollo cultural y social, mejorando la calidad de vida de los residentes de Altamira.	La escasa oferta de programas en música y artes está limitando el desarrollo personal y profesional de los jóvenes y restringiendo las oportunidades para que los adultos mayores se mantengan activos y socialmente integrados. Esta situación destaca la necesidad de implementar proyectos comunitarios que fortalezcan la cohesión social y cultural del barrio.	Esto está ocurriendo debido a la insuficiente oferta de programas en música y artes en el barrio Altamira. Esta carencia no solo limita su crecimiento, sino que también reduce las oportunidades para que los adultos mayores se mantengan activos y socialmente integrados. Además, la ausencia de actividades recreativas y educativas adecuadas puede conducir a un aumento de la violencia y la inseguridad, ya que niños y jóvenes no tienen espacios constructivos donde invertir su tiempo. Para mejorar la situación, es crucial que se implementen proyectos comunitarios que fomenten el desarrollo cultural, promuevan la integración social y proporcionen alternativas saludables y constructivas para toda la población, social en el barrio Altamira.

www.dinngo.es



www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.



Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NonCommercial-SinDerivados/Atribución 4.0 Internacional.

Fuente. Tomado de Desing Thinking (2024)

Definición

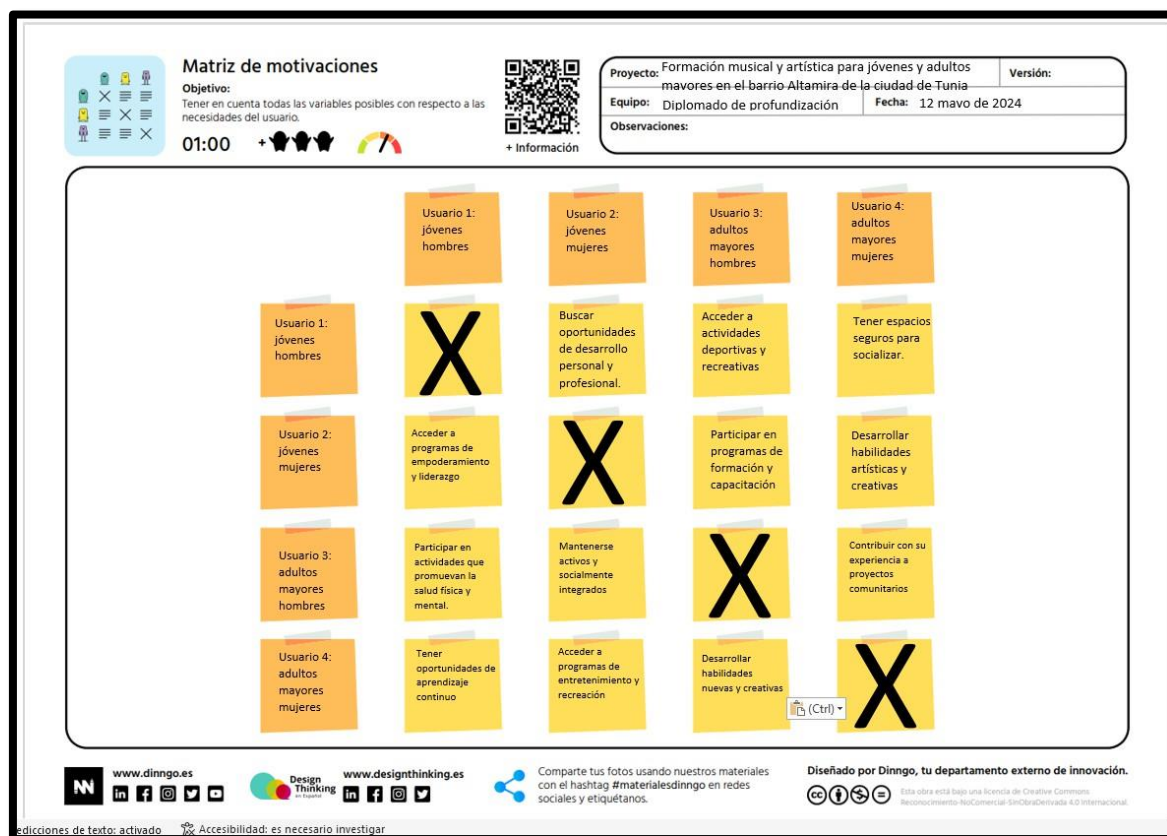
En segunda instancia, se desarrolla la etapa de definición del proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Para el desarrollo de esta etapa se seleccionó la herramienta: matriz de motivaciones que permite entender las motivaciones de cada uno de los actores objetivo que conforman el proyecto para ofrecer soluciones que se adapten a sus expectativas y necesidades

“Al conocer que impulsa y motiva a cada individuo se pueden adaptar las estrategias y diseñar productos y servicios que aborden sus necesidades y resuelvan sus problemas...” (Desing Thinking, 2024)

Figura 11

Desing Thinking etapa definición



Fuente. Tomado de Desing Thinking (2024)

Ideación

En un tercer momento, se desarrolla la etapa de ideación del proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Para el desarrollo de la etapa se selecciona la técnica de seis sombreros para pensar pues aporta diferentes miradas al proyecto tales como la objetividad y neutralidad (sombrero blanco), la emoción y la intuición (rojo), crítica y cautela (negro), creatividad y pensamiento constructivo (amarillo), creatividad y generación de ideas (verde), organización y control (azul). “intenta poner en orden el “caos” de la generación de ideas mediante la asignación de roles o puntos de

vista a casa persona del equipo...En la técnica de Edward de Bono... estos roles son asignados de forma deliberada, creando alternancia entre las personas que participan en la generación de ideas innovadoras”.

Figura 12

Desing Thinking etapa ideación

Seis sombreros para pensar
 Objetivo: Analizar desde diferentes puntos de vista un problema, ya sea en grupo o individualmente.
 00:40

Proyecto: Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja	Versión:
Equipo: Diplomado de profundización	Fecha: 12 mayo de 2024
Observaciones:	

Blanco
Objetividad y neutralidad
Datos demográficos: La pirámide poblacional del área revela una disminución en el grupo de 0 a 5 años, seguida de una expansión en el rango de 5 a 10 años, que corresponde a los niños en edad escolar. Entre los 15 y 20 años, se observa un decrecimiento poblacional, mientras que hay un aumento notable en el grupo de 25 a 35 años. Además, hay una presencia significativa de personas de ambos géneros entre 40 y 55 años. La población de adultos mayores también está comenzando a convertirse en una parte importante de la comunidad. **Necesidades identificadas:** Falta de programas culturales y recreativos, y su impacto en el desarrollo personal y social de los residentes. **Recursos disponibles:** Instalaciones existentes que podrían ser utilizadas para actividades musicales y artísticas, como centros comunitarios, escuelas y espacios al aire libre: en este aspecto desde el liderazgo de la barra de Patriotas Boyacá y el mío se alquiló una casa para el proyecto

Rojo
Emoción e intuición
Sentimientos de los residentes: Emociones positivas: la comunidad al participar en actividades musicales y artísticas, demuestra alegría, satisfacción y un sentido de pertenencia. **Preocupaciones:** miedo a la inseguridad, dudas sobre la efectividad de los programas y posibles resistencias iniciales. **Pasiones y motivaciones:** El amor por la música y las artes, tanto del gestor del proyecto como de los jóvenes y adultos y el deseo de tener un impacto positivo en la comunidad.

Negro
Crítica y cautela
Desafíos: falta de financiamiento, recursos limitados, y posibles dificultades en la organización y gestión de los programas. **Riesgos:** Baja participación inicial, problemas de seguridad, y la necesidad de asegurar la sostenibilidad a largo plazo. **Posibles obstáculos:** Resistencia de algunos miembros de la comunidad y la necesidad de formación de instructores capacitados.

Amarillo
Creatividad y pensamiento constructivo
Beneficios: mejora del desarrollo personal y profesional de los jóvenes, integración social de los adultos mayores, y fortalecimiento de la cohesión comunitaria. **Oportunidades:** descubrimiento y desarrollo de talentos locales, creación de un entorno más seguro y enriquecedor, y aumento del sentido de pertenencia y orgullo en la comunidad. **Impacto positivo:** reducción de la violencia e inseguridad, mejor salud mental y física, y promoción de la inclusión social.

Verde
Creatividad y generación de ideas
Ideas innovadoras: talleres colaborativos de música y arte entre jóvenes y adultos mayores, programas de mentoría donde adultos mayores enseñen a los jóvenes, y festivales comunitarios para mostrar el talento local. **Actividades creativas:** creación de una banda comunitaria, fortalecimiento de la murga del abuelo, clases de instrumentos musicales y arte, y proyectos artísticos comunitarios como murales y exposiciones. **Tecnología y multimedia:** uso de herramientas digitales para la enseñanza de música y arte, y plataformas en línea para compartir y promover el trabajo de los participantes.

Azul
Organización y control
Planificación: se han definido objetivos claros, etapas del proyecto, y un cronograma detallado para la implementación que se fortalecerán en este curso. **Gestión del proyecto:** formación de un equipo de trabajo dedicado el cual es coordinado por gji, asignación de roles y responsabilidades, y establecimiento de mecanismos de seguimiento y evaluación. **Sostenibilidad:** se han identificado como fuentes de financiamiento el Ministerio de Cultura, la Alcaldía municipal, y se están proyectando alianzas con organizaciones locales y nacionales, con diputados a ala asamblea y desarrollo de estrategias para asegurar la continuidad del programa a largo plazo.

www.dinngo.es | Design Thinking | www.designthinking.es | Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos. | Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinDerivada 4.0 Internacional.

Fuente. Tomado de Desing Thinking (2024)

Prototipado


A continuación, se aborda la cuarta etapa de prototipado del proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Para el desarrollo de la etapa se selecciona la técnica de la matriz RACI la cual clarifica los roles y responsabilidades dentro del proyecto, asegurando una gestión eficiente y


colaborativa. Este enfoque estructurado ayudará a garantizar que todas las partes interesadas estén adecuadamente involucradas y que el proyecto de formación musical y artística en el barrio Altamira sea exitoso y sostenible

Figura 13

Desing Thinking etapa prototipado



Matriz R.A.C.I.
Objetivo:
Definir las responsabilidades de los participantes en un proyecto.
00:40



+ Información

Proyecto: Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja	Versión:
Equipo: Diplomado de profundización	Fecha: 15 mayo de 2024
Observaciones:	

Responsable/s de desarrollo
(Responsible)

Actividad/Responsabilidad	Responsables (R)
Planificación del Proyecto	Coordinador del Proyecto
Desarrollo del Programa	Equipo de Desarrollo
Presupuesto y Financiamiento	Gerente de Finanzas
Implementación de Actividades	Instructores de Música y Arte
Evaluación y <u>Feedback</u>	Equipo de Evaluación
Comunicación y Promoción	Equipo de Comunicación
Sostenibilidad del Proyecto	Coordinador del Proyecto

Aprobador/es del proyecto
(Accountable)

Actividad/Responsabilidad	Aprobadores (A)
Planificación del Proyecto	Consejo Comunitario o Junta de Acción Comunal
Desarrollo del Programa	Coordinador del Proyecto
Presupuesto y Financiamiento	Consejo Comunitario o Junta de Acción Comunal
Implementación de Actividades	Coordinador del Proyecto
Evaluación y <u>Feedback</u>	Coordinador del Proyecto
Comunicación y Promoción	Coordinador del Proyecto
Sostenibilidad del Proyecto	Consejo Comunitario o Junta de Acción Comunal


Consultado/s
(Consulted)

Actividad/Responsabilidad	Consultados (C)
Planificación del Proyecto	Expertos en Educación – Profesores UNAD
Desarrollo del Programa	Profesores de Música y Arte
Presupuesto y Financiamiento	Patrocinadores: Alcaldía, Ministerio de Cultura
Implementación de Actividades	Líderes Comunitarios y coordinadores Barra Patriotas Boyacá
Evaluación y <u>Feedback</u>	Participantes del Programa
Comunicación y Promoción	Medios de Comunicación: emisoras, <u>Televisión</u> , redes sociales
Sostenibilidad del Proyecto	Organizaciones Aliadas: Patriotas Boyacá, Alcaldía, Asamblea de Boyacá


Informado/s
(Informed)

Actividad/Responsabilidad	Informados (I)
Planificación del Proyecto	Residentes del Barrio
Desarrollo del Programa	Consejo Comunitario o Junta de Acción Comunal
Presupuesto y Financiamiento	Equipo del Proyecto
Implementación de Actividades	Participantes del Programa
Evaluación y <u>Feedback</u>	Consejo Comunitario o Junta de Acción Comunal
Comunicación y Promoción	Comunidad en General
Sostenibilidad del Proyecto	Equipo del Proyecto


www.dinngo.es



Design Thinking




www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NonCommercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Fuente. Tomado de Desing Thinking (2024)

Testeo


A continuación, se aborda la quinta etapa de testeo del proyecto de formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja.

Para el desarrollo de la etapa se selecciona la técnica de evaluación de valor cuya intencionalidad se encuentra en la confirmación del valor que se aportó con el proyecto a la comunidad. La técnica seleccionada se centra en:


Contrastar si las soluciones que estamos desarrollando aportan un valor real y perceptible a nuestros usuarios finales, según las áreas de oportunidad que hayamos identificado en la investigación de nuestro proyecto de innovación. Se materializa en una tabla en donde las personas usuarias pueden asignar una puntuación a cada aspecto a evaluar según el valor que les aporte. (Desing Thinking, 2024)


Figura 14

Desing Thinking etapa testeo



Evaluación del valor
Objetivo:
Confirmar que aportamos valor a nuestros usuarios con las soluciones que estamos desarrollando.


01:30 + 




+ Información

Proyecto: Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja	Versión:
Equipo: Diplomado de profundización	Fecha: 18 mayo de 2024
Observaciones:	


<i>Insights</i> Aspectos a evaluar	1 (Muy Bajo)	2 (Bajo)	3 (Medio)	4 (Alto)	5 (Muy Alto)	Σ TOTAL
1. Impacto en el Desarrollo Personal				4		4
2. Integración Social					5	5
3. Participación Comunitaria			3			3
4. Sostenibilidad Financiera			3			3
5. Calidad de la Educación Artística					5	5
6. Accesibilidad e Inclusión				4		4
7. Potenciación del Talento Local					5	5
8. Mejora de la Seguridad				4		4



www.dinngo.es




www.designthinking.es



Comparte tus fotos usando nuestros materiales con el hashtag #materialesdinngo en redes sociales y etiquétanos.

Diseñado por Dinngo, tu departamento externo de innovación.

 Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NonCommercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

Fuente. Tomado de Desing Thinking (2024)

Canvas

A continuación, se presenta el CANVAS del proyecto “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja”.

Tabla 2

CANVAS del proyecto “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja”

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva	Segmentos de clientes
El barrio Altamira en Tunja enfrenta problemas de inseguridad y violencia que afectan especialmente a mujeres, niños y adultos mayores. Estos grupos buscan opciones de recreación y aprendizaje en áreas artísticas que mejoren su vida y participación comunitaria. Es crucial ofrecer actividades constructivas para jóvenes y niños, alejándolos de riesgos y promoviendo un ocio saludable, incluso para quienes ya están escolarizados. Es esencial establecer zonas seguras que satisfagan las necesidades de los residentes mediante programas que mejoren habilidades individuales y consoliden la comunidad. La falta de iniciativas culturales inclusivas, especialmente en formación musical y	Se plantea como solución el proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" el cual es una propuesta integral y autosuficiente que busca ofrecer formación en diversas áreas del arte y la música. Diseñado para jóvenes y adultos mayores, el programa ofrece habilidades artísticas y musicales, así como oportunidades para el desarrollo personal y enriquecimiento cultural. La iniciativa incluye: Música: enseñanza de instrumentos, teoría musical, composición y participación en ensambles para desarrollar habilidades técnicas y sensibilidad artística. Danza: cursos de géneros tradicionales y	La propuesta única de valor del proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" se centra en ofrecer una experiencia educativa artística y musical integral que no solo desarrolla habilidades técnicas, sino que también fomenta el crecimiento personal y la cohesión comunitaria. Nuestro enfoque es brindar un ambiente inclusivo y seguro donde cada participante pueda explorar y expandir su creatividad, sin importar su nivel de habilidad o experiencia previa. Para asegurar la fidelización de nuestros clientes, implementamos	Líder del mercado: Escuela superior de música de Tunja Características: Reconocimiento de marca: amplia trayectoria y reconocimiento en la comunidad (cerca de 500 estudiantes actualmente). Amplia oferta educativa: variedad de cursos en diferentes disciplinas artísticas. Instalaciones de calidad: equipos y espacios modernos y bien equipados. Profesores calificados: instructores con amplia experiencia y formación académica. Red de contactos: conexiones con instituciones y eventos culturales importantes. Programas acreditados: certificaciones y programas avalados por la secretaria de educación municipal.	1. Adolescentes y jóvenes (12-25 años): este segmento incluye adolescentes y jóvenes que buscan desarrollar sus habilidades artísticas y musicales. Están interesados en explorar su creatividad y expresarse a través del arte. Tienen necesidad de realizar actividades recreativas y constructivas, desarrollo de habilidades artísticas, oportunidades de socialización, y alejamiento de entornos de riesgo. Se caracterizan por ser estudiantes de secundaria y universidad con interés en la música, la danza, y las artes visuales. Buscan mejorar sus competencias para actividades extracurriculares. 2. Adultos mayores (60+ años): son personas mayores

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva	Segmentos de clientes
artística, presenta una oportunidad notable para influir positivamente en la comunidad.	<p>contemporáneos, destacando la expresión corporal y el movimiento.</p> <p>Dibujo y pintura: Desde técnicas básicas hasta avanzadas, promoviendo la habilidad técnica y el lenguaje visual propio.</p> <p>Danza creativa: Integración de música y movimiento, enfocada en la improvisación y creación de coreografías.</p> <p>El proyecto también se enfoca en la autosostenibilidad económica mediante matrículas ajustadas, patrocinios, presentaciones públicas y venta de arte y recuerdos. Así, se asegura la continuidad y expansión del programa, enriqueciendo la vida cultural del barrio Altamira y estableciendo un modelo replicable para el desarrollo comunitario y el bienestar individual.</p>	<p>los siguientes elementos clave:</p> <p>Programa personalizado en donde cada participante recibe un plan de estudios adaptado a sus intereses y necesidades, permitiendo un progreso personalizado y significativo en su formación artística y musical.</p> <p>Comunidades de práctica creando grupos de práctica y ensambles que permiten a los participantes colaborar y aprender juntos, fortaleciendo los lazos comunitarios y promoviendo un sentido de pertenencia.</p> <p>Eventos y exposiciones organizando regularmente conciertos y presentaciones donde los participantes pueden mostrar su progreso y talento, obteniendo reconocimiento y validación de su comunidad.</p> <p>Beneficios exclusivos ofreciendo descuentos y acceso prioritario a eventos, talleres especializados y</p>	<p>Estudiantes destacados: exalumnos que han alcanzado éxito en el ámbito artístico.</p> <p>Eventos de prestigio: Organización de eventos y presentaciones de alto nivel.</p> <p>Diversidad de géneros artísticos: oferta que incluye tanto artes tradicionales como modernas.</p> <p>Becas y apoyos: programas de apoyo financiero y becas para estudiantes destacados.</p> <p>Competidor directo: Escuela de música de COMFABOY Tunja</p> <p>Características:</p> <p>Innovación en métodos: métodos de enseñanza innovadores y tecnológicos.</p> <p>Enfoque en creatividad: fuerte énfasis en la creatividad y la autoexpresión.</p> <p>Ambiente inclusivo: política de inclusión y diversidad en sus programas.</p> <p>Programas flexibles: horarios y programas adaptables a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Talleres y seminarios: oferta de talleres y seminarios con artistas invitados.</p> <p>Redes sociales activas: presencia activa y fuerte en redes sociales.</p> <p>Exposiciones y concursos: organización de exposiciones y concursos internos.</p>	<p>que desean mantenerse activas y conectadas socialmente a través del arte y la música. Buscan nuevas oportunidades de aprendizaje y formas de expresión personal.</p> <p>Necesitan actividades que promuevan el bienestar físico y mental, oportunidades para socializar y mantenerse activos, desarrollo de nuevas habilidades.</p> <p>Se caracterizan por ser jubilados o personas semi - retiradas.</p> <p>Se interesan en actividades recreativas que les permitan mantenerse activos. Tienen deseo de conectarse con otros y formar parte de una comunidad.</p> <p>3. Padres y tutores: de los jóvenes inscritos en el programa. Este segmento busca actividades seguras y educativas para sus hijos.</p> <p>Necesitan seguridad, educación de calidad, desarrollo integral de sus hijos, y horarios compatibles con sus rutinas.</p> <p>Se caracterizan por buscar programas extracurriculares para sus hijos. Están interesados en el desarrollo artístico y personal de sus</p>

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva	Segmentos de clientes
		<p>materiales de arte a los miembros recurrentes, incentivando su continuidad en el programa.</p> <p>Programa de recompensas implementando un sistema de puntos que los participantes pueden acumular y canjear por clases adicionales, asesorías personalizadas o productos artísticos.</p> <p>Apoyo continuo: proporcionando seguimiento y asesoramiento constante, asegurando que cada participante se sienta apoyado y motivado a lo largo de su proceso de aprendizaje.</p> <p>Con esta propuesta única de valor, buscamos no solo impartir conocimientos y habilidades artísticas, sino también construir una comunidad participativa que valore y apoye el arte como una herramienta de desarrollo personal y social.</p>	<p>Desarrollo personal: enfoque en el desarrollo personal y emocional a través del arte.</p> <p>Comunidad activa: creación de una comunidad activa y participativa.</p> <p>Accesibilidad financiera: precios accesibles y opciones de financiamiento.</p> <p>Proyecto en desarrollo: Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en Altamira</p> <p>Características:</p> <p>Enfoque intergeneracional: programa diseñado para jóvenes y adultos mayores.</p> <p>Integración comunitaria: fuerte enfoque en la integración y cohesión comunitaria.</p> <p>Personalización de la enseñanza: planes de estudio personalizados para cada participante.</p> <p>Actividades inclusivas: programas inclusivos que consideran las capacidades de todos los participantes.</p> <p>Eventos locales: organización de eventos y presentaciones comunitarias.</p> <p>Apoyo continuo: seguimiento y asesoramiento constante a los participantes.</p> <p>Programa de recompensas: sistema de puntos para recompensas y beneficios.</p>	<p>hijos y se preocupación por la seguridad y la calidad educativa.</p> <p>4. Profesionales del arte: son artistas y profesionales del arte que buscan perfeccionar sus habilidades o adquirir nuevas competencias en diferentes disciplinas artísticas.</p> <p>Necesitan formación continua, acceso a recursos y equipos de calidad, oportunidades para exhibir su trabajo y colaborar con otros artistas.</p> <p>Se caracterizan por ser profesionales que trabajan en el ámbito artístico y buscan perfeccionar sus técnicas y expandir su repertorio.</p> <p>Se interesan en buscar oportunidades de networking y colaboración.</p> <p>5. Entidades Gubernamentales y ONGs: organizaciones interesadas en apoyar proyectos comunitarios y culturales que promuevan el bienestar social y cultural en la comunidad.</p> <p>Necesitan programas que fomenten la inclusión social, el desarrollo comunitario, y la participación cultural.</p>

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva	Segmentos de clientes
		<p>Autosostenibilidad económica: modelos de ingreso diversificados para garantizar la sostenibilidad.</p> <p>Promoción del talento local: fomento y promoción del talento artístico local.</p> <p>Beneficios exclusivos: descuentos y acceso prioritario a talleres y eventos.</p> <p><i>Análisis de Contraste</i></p> <p>Características comunes entre competidores</p> <p>Variedad de cursos: Todas las academias ofrecen una amplia gama de disciplinas artísticas.</p> <p>Profesores calificados: todos tienen instructores bien formados y experimentados.</p> <p>Eventos y exposiciones: organización de eventos y presentaciones artísticas.</p> <p>Ambiente inclusivo: políticas inclusivas que promueven la diversidad.</p> <p>Desarrollo personal: programas que no solo enseñan arte, sino también desarrollo personal.</p> <p><i>Atributos únicos del emprendimiento</i></p> <p>Enfoque intergeneracional: único en atender tanto a jóvenes como a adultos mayores.</p> <p>Personalización de la enseñanza: planes de estudio adaptados a las necesidades individuales.</p>	<p>Autosostenibilidad económica: modelos de ingreso diversificados para garantizar la sostenibilidad.</p> <p>Promoción del talento local: fomento y promoción del talento artístico local.</p> <p>Beneficios exclusivos: descuentos y acceso prioritario a talleres y eventos.</p> <p><i>Análisis de Contraste</i></p> <p>Características comunes entre competidores</p> <p>Variedad de cursos: Todas las academias ofrecen una amplia gama de disciplinas artísticas.</p> <p>Profesores calificados: todos tienen instructores bien formados y experimentados.</p> <p>Eventos y exposiciones: organización de eventos y presentaciones artísticas.</p> <p>Ambiente inclusivo: políticas inclusivas que promueven la diversidad.</p> <p>Desarrollo personal: programas que no solo enseñan arte, sino también desarrollo personal.</p> <p><i>Atributos únicos del emprendimiento</i></p> <p>Enfoque intergeneracional: único en atender tanto a jóvenes como a adultos mayores.</p> <p>Personalización de la enseñanza: planes de estudio adaptados a las necesidades individuales.</p>	<p>Se caracterizan por su interés en financiar y apoyar proyectos que promuevan el arte y la cultura.</p> <p>Tienen un enfoque en el desarrollo sostenible y la cohesión social.</p> <p>Buscan asociaciones con iniciativas locales para maximizar el impacto.</p> <p>6. Empresas y patrocinadores: Empresas locales y patrocinadores que desean invertir en proyectos culturales y comunitarios como parte de su responsabilidad social empresarial (RSE).</p> <p>Necesitan oportunidades de patrocinio, visibilidad y reconocimiento, impacto positivo en la comunidad.</p> <p>Se caracterizan por tener programas de Responsabilidad Social Empresarial</p> <p>RSE enfocados en la cultura y el arte. Se interesan en mejorar su imagen pública y contribuir al desarrollo comunitario.</p> <p>Buscan proyectos con un impacto tangible y positivo en la comunidad.</p>

Problema	Solución	Propuesta única de valor	Ventaja competitiva	Segmentos de clientes
			<p>Apoyo continuo: seguimiento constante para asegurar el progreso de los estudiantes.</p> <p>Autosostenibilidad económica: diversificación de fuentes de ingresos para garantizar la continuidad.</p> <p>Programa de recompensas: sistema de puntos para incentivar la participación y fidelización.</p> <p><i>Capacidad única del negocio</i> La capacidad del negocio que posiblemente no sea fácil de adquirir ni copiar para los competidores es el enfoque intergeneracional combinado con la personalización de la enseñanza, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y comunitario que atiende específicamente a las necesidades de jóvenes y adultos mayores. Esta capacidad permite una cohesión comunitaria y un desarrollo personal profundo que otros competidores no pueden igualar fácilmente.</p> <p><i>Frase que identifica el emprendimiento</i> Enfoque intergeneracional combinado con la personalización de la enseñanza</p>	

Métricas	Canales
<p>1. Adquisición Las métricas de adquisición nos permiten evaluar cuán efectivamente estamos atrayendo nuevos clientes y participantes a nuestro programa. Visitas al sitio web: número de visitantes únicos al sitio web del proyecto. Tasa de conversión de visitantes a inscritos: Porcentaje de visitantes del sitio web que se inscriben en los cursos. Inscripciones iniciales: número total de nuevas inscripciones en los programas cada mes. Tasa de conversión de redes sociales: Porcentaje de seguidores de redes sociales que se convierten en inscritos. Costo de adquisición de clientes: costo promedio invertido en marketing y publicidad dividido por el número de nuevos inscritos.</p> <p>2. Activación Las métricas de activación nos ayudan a entender cómo los nuevos usuarios comienzan a interactuar y participar en nuestros programas. Tasa de asistencia inicial: porcentaje de nuevos inscritos que asisten a sus primeras clases. Compromiso en la primera semana: nivel de participación de los nuevos usuarios durante su primera semana en el programa. Porcentaje de nuevos inscritos que completan su primera actividad o taller. Satisfacción inicial: calificación promedio de satisfacción de los nuevos participantes después de su primera semana. Tasa de activación: Porcentaje de nuevos usuarios que completan una serie de acciones clave (por ejemplo, asistir a clases, participar en eventos) en su primer mes.</p> <p>3. Retención Las métricas de retención nos indican cuán bien estamos manteniendo a nuestros clientes y participantes comprometidos a largo plazo. Tasa de retención mensual: porcentaje de usuarios que continúan participando en los programas mes tras mes. Frecuencia de asistencia: número promedio de veces que los participantes asisten a clases o eventos por mes. Participación en eventos especiales: Porcentaje de usuarios que participan en eventos adicionales, como conciertos o exposiciones. Tasa de renovación de inscripciones: Porcentaje de participantes que renuevan su inscripción al finalizar su curso o periodo de suscripción. Ingreso promedio generado por un cliente durante toda su relación con el proyecto.</p> <p>4. Beneficios y Referencias</p>	<p>1. Sitio Web accesibilidad y centralización: el sitio web es un punto de acceso crucial que está disponible todo el tiempo y centraliza toda la información relevante sobre el proyecto, facilitando el acceso y la inscripción.</p> <p>2. Redes sociales amplio alcance e interacción: las redes sociales permiten llegar a una amplia audiencia y mantener una comunicación directa y en tiempo real con los participantes, compartiendo contenido visual atractivo que aumenta el compromiso y la visibilidad.</p> <p>3. Eventos y presentaciones locales visibilidad directa y experiencia práctica: Estos eventos permiten interactuar directamente con la comunidad, mostrando en vivo lo que el proyecto ofrece y fomentando el sentido de comunidad y pertenencia.</p> <p>4. Colaboraciones con Instituciones Educativas acceso a públicos objetivos y credibilidad: las asociaciones con instituciones educativas ayudan a alcanzar a los jóvenes y sus familias, además de aumentar la credibilidad del proyecto al estar asociado con entidades establecidas.</p> <p>5. Boletines y correo electrónico comunicación directa y fidelización: el envío de boletines y correos electrónicos personalizados mantiene informados a los participantes y refuerza su compromiso con el proyecto, creando una relación continua y cercana.</p> <p>6. Publicidad local</p>

Las métricas de beneficios y referencias nos muestran cómo los clientes actuales están contribuyendo al crecimiento del proyecto y generando valor adicional.

Referidos: Índice que mide la disposición de los participantes a recomendar el programa a otros.

Número de referencias: número de nuevos participantes que se inscriben gracias a las recomendaciones de los clientes actuales.

Tasa de participación en programas de recompensas: Porcentaje de usuarios que participan activamente en el programa de recompensas y canjean sus puntos.

Ingresos generados por referidos: ingreso total generado a partir de clientes que llegaron por referencias.

Testimonios y opiniones positivas: número de testimonios y reseñas positivas dejadas por los participantes en plataformas de evaluación y redes sociales.

enfoque geográfico y diversificación de canales: la publicidad local permite un enfoque específico en la comunidad del barrio Altamira y Tunja, complementando los esfuerzos online con presencia física en la vida diaria de los residentes.

7. Redes de referencias

confianza y bajo costo: aprovechar las recomendaciones de los participantes actuales es una forma efectiva y económica de adquirir nuevos clientes, fomentando el crecimiento orgánico del proyecto mediante el boca a boca.

Estructura de costos

Costos fijos		
Concepto	Costo mensual	Costo anual
Alquiler del local	\$3,000,000	\$36,000,000
Salarios del personal	\$8,000,000	\$96,000,000
Servicios públicos	\$800,000	\$9,600,000
Mantenimiento	\$500,000	\$6,000,000
Seguro del local	\$200,000	\$2,400,000
Marketing básico	\$500,000	\$6,000,000
Total Costos Fijos	\$13,000,000	\$156,000,000
Costos variables		
Materiales Didácticos	\$1,000,000	\$12,000,000
Insumos para Talleres	\$700,000	\$8,400,000
Publicidad y Promoción	\$1,500,000	\$18,000,000
Honorarios de Profesores Invitados	\$2,000,000	\$24,000,000
Equipos y Herramientas	\$800,000	\$9,600,000
Eventos y Exposiciones	\$1,000,000	\$12,000,000
Total Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000
Resumen total de costos		
Categoría	Costo mensual	Costo anual
Total Costos Fijos	\$13,000,000	\$156,000,000
Total Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000
Total General	\$20,000,000	\$240,000,000

Fuente de Ingresos	Ingresos	
	Ingreso Mensual	Ingreso Anual
Inscripciones y pagos mensuales	\$10,000,000	\$120,000,000
Subvenciones y donativos	\$5,000,000	\$60,000,000
Entradas para eventos públicos	\$2,000,000	\$24,000,000
Venta de obras artísticas y artesanías	\$1,500,000	\$18,000,000
Talleres y clases especializadas	\$1,200,000	\$14,400,000
Mercado Creativo	\$800,000	\$9,600,000
Comercialización de productos derivados	\$1,000,000	\$12,000,000
Alquiler de Espacios y Equipos	\$1,000,000	\$12,000,000
Total de Ingresos	\$22,500,000	\$270,000,000

Nota. Se presenta el CANVAS del proyecto de emprendimiento social que incluye: problema, solución, propuesta única de valor, ventaja

competitiva, segmentos de clientes, Métricas, canales, estructura de costos, lo cual permite observar el proyecto en su conjunto

Atributos y Beneficios del Servicio Desde la Mirada del Cliente

A continuación, se describen los atributos y beneficios del proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja", desde la mirada del cliente.

Propuesta de Valor

Marca. El proyecto se posiciona como una iniciativa comunitaria integral bajo el nombre "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en Altamira".

Imagen. Representa un ambiente inclusivo, seguro y culturalmente enriquecedor, que promueve el arte como herramienta de desarrollo personal y social.

Slogan. "Expande tu creatividad, fortalece tu comunidad".

Segmentos de Clientes

Adolescentes y Jóvenes (12-25 años): interesados en desarrollar habilidades artísticas. Necesitan actividades extracurriculares seguras y enriquecedoras.

Adultos Mayores (60+ años): buscan mantenerse activos y socialmente conectados. Interesados en aprender y expresarse a través del arte.

Padres y tutores: preocupados por la educación y desarrollo integral de sus hijos. Buscan programas educativos seguros y de calidad.

Canales. Sitio Web y redes sociales: acceso fácil a información y comunicación directa.

Eventos locales y presentaciones: demostraciones en vivo para atraer y comprometer a la comunidad.

Colaboraciones con instituciones educativas: credibilidad y acceso a públicos objetivos.

Boletines y correo electrónico: comunicación personalizada para fidelización.

Relación con el Cliente. Programa personalizado: planes de estudio adaptados.

Comunidad de práctica: grupos de ensamble y colaboración.

Eventos y exposiciones: reconocimiento y validación de la comunidad.

Fuentes de Ingresos. Inscripciones y pagos mensuales: principal fuente de ingresos recurrentes.

Subvenciones y donativos: apoyo financiero externo.

Eventos públicos y venta de arte: Ingresos por eventos y productos culturales.

Estructura de Costos. Costos Fijos: Alquiler, salarios, servicios públicos.

Costos Fijos. Son los costos que no varían.

Tabla 3

Costos fijos

Concepto	Costo mensual	Costo anual
Alquiler del local	\$3,000,000	\$36,000,000
Salarios del personal	\$8,000,000	\$96,000,000
Servicios públicos	\$800,000	\$9,600,000
Mantenimiento	\$500,000	\$6,000,000
Seguro del local	\$200,000	\$2,400,000
Marketing básico	\$500,000	\$6,000,000
Total Costos Fijos	\$13,000,000	\$156,000,000

Nota. Se presentan los costos fijos del proyecto cuantificados de manera mensual y anual.

Costos Variables: Materiales, publicidad, eventos.

Costos Variables. Estos costos pueden variar

Tabla 4

Costos variables

Concepto	Costo mensual	Costo anual
Materiales Didácticos	\$1,000,000	\$12,000,000
Insumos para Talleres	\$700,000	\$8,400,000
Publicidad y Promoción	\$1,500,000	\$18,000,000
Honorarios de Profesores	\$2,000,000	\$24,000,000
Invitados		
Equipos y Herramientas	\$800,000	\$9,600,000
Eventos y Exposiciones	\$1,000,000	\$12,000,000
Total Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000

Nota. Se presentan los costos variables del proyecto cuantificados de manera mensual y anual

Resumen Total de Costos. Son todos los costos que implica el proyecto.

Tabla 5

Resumen total de costos

Categoría	Costo mensual	Costo anual
Total, Costos Fijos	\$13,000,000	\$156,000,000
Total, Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000
Total, General	\$20,000,000	\$240,000,000

Nota. Se presentan los costos totales del proyecto cuantificados de manera mensual y anual

Métricas Clave. Adquisición, activación, retención, beneficios y referencias

Adquisición: visitas al sitio web, tasa de conversión.

Activación: asistencia inicial, satisfacción inicial.

Retención: tasa de retención, frecuencia de asistencia.

Beneficios y referencias: referidos, ingresos generados por referidos.

Identificación y Caracterización del Grupo Objetivo del Proyecto

El grupo objetivo del proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" se caracteriza por diferentes segmentos de consumidores con capacidades y motivaciones específicas:

Adolescentes y Jóvenes (12-25 años)

Estudiantes de secundaria y universidad interesados en desarrollar habilidades artísticas.

Tienen capacidad de compra limitada directamente, dependen de sus padres o tutores para financiar actividades extracurriculares.

Motivaciones incluyen el desarrollo personal, socialización, y mejorar sus competencias artísticas.

Adultos Mayores (60+ años)

Jubilados o semi-retirados con tiempo disponible para actividades enriquecedoras.

Pueden financiar directamente su participación en el programa.

Buscan mantenerse activos física y mentalmente, así como conectarse socialmente a través del arte y la música.

Padres y Tutores

Interesados en programas educativos y seguros para sus hijos adolescentes.

Tienen la capacidad de compra para financiar las actividades de sus hijos.

Valoran la calidad educativa, la seguridad y el desarrollo integral de sus hijos.

Profesionales del Arte

Artistas y profesionales del sector artístico en busca de desarrollo y perfeccionamiento de habilidades.

Tienen capacidad de compra para invertir en formación continua y acceso a recursos de calidad.

Motivados por la mejora profesional, oportunidades de networking y colaboración.

Entidades Gubernamentales y ONGs

Organizaciones interesadas en apoyar proyectos comunitarios y culturales.

Tienen capacidad de financiar programas que promuevan el bienestar social y cultural.

Motivados por el impacto social y la promoción de la cultura y el arte en la comunidad.

Empresas y Patrocinadores

Empresas locales interesadas en la Responsabilidad Social Empresarial (RSE).

Tienen capacidad financiera para invertir en proyectos comunitarios y culturales.

Motivados por mejorar su imagen pública y contribuir al desarrollo local.

Cada segmento dentro del grupo objetivo tiene distintas capacidades de compra y motivaciones específicas para participar en el proyecto. Las estrategias de marketing y comunicación son muy importantes para captar la atención de la población objetivo de acuerdo con las características y maximizar la participación y el apoyo al proyecto en el barrio Altamira de Tunja.

Segmentación

Criterios de Segmentación. A continuación, se presentan los diversos criterios.

Demográfica. Refiere a las características de la población.

Edad: Adolescentes y jóvenes (12-25 años) versus adultos mayores (60+ años).

Género. puede haber diferencias en la participación según género.

Estado civil aunque menos relevante, puede influir en las preferencias de participación.

Geográfica. Residentes del barrio Altamira en Tunja y áreas circundantes que puedan acceder fácilmente al centro.

Psicográfica. Encierra el estilo de vida, valores, beneficios, ocupación, etc.

Estilo de vida intereses en la música, arte y cultura como parte de su estilo de vida. Valores: valoración de la educación artística y comunitaria.

Comportamental

Beneficios buscados: Motivaciones específicas como desarrollo personal, socialización, o mejora de habilidades.

Frecuencia de uso: Participantes regulares versus ocasionales en actividades artísticas.

Nivel socioeconómico

Ingresos: capacidad de compra para pagar matrículas o inscripciones.

Ocupación: profesionales del arte versus estudiantes o jubilados.

Aplicación de Segmentación. Es la segmentación demográfica, geográfica, psicográfica, comportamental y socioeconómica de los beneficiarios.

Segmentación demográfica: dividir entre jóvenes y adultos mayores permite adaptar los programas educativos y las actividades de acuerdo con sus necesidades y preferencias.

Segmentación geográfica: enfocarse en residentes específicos del barrio Altamira asegura que el proyecto responda directamente a las necesidades locales y promueva un sentido de comunidad.

Segmentación psicográfica: identificar y dirigirse a aquellos que valoran el arte y la música como parte integral de su vida y que buscan oportunidades para desarrollar estas habilidades.

Segmentación comportamental: adaptar la oferta a aquellos que buscan beneficios específicos como desarrollo personal, socialización o simplemente la diversión y el aprendizaje continuo.

Nivel socioeconómico: ofrecer opciones de financiamiento o becas para aquellos con ingresos limitados, mientras que se posiciona como una opción de calidad para aquellos con mayores recursos.

La combinación de estos criterios permite una segmentación más precisa y efectiva, asegurando que el proyecto pueda satisfacer las necesidades y deseos diversos de los diferentes grupos dentro del mercado objetivo en Altamira, Tunja.

Identificación de la competencia

Para identificar a los competidores del proyecto “Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de la Ciudad de Tunja”, se analizaron las organizaciones y programas que ya están satisfaciendo la misma necesidad en la región. Los posibles competidores son:

Escuela Superior de Música de Tunja. Características:

Reconocimiento de marca: Amplia trayectoria y reconocimiento en la comunidad (cerca de 500 estudiantes actualmente).

Amplia oferta educativa variedad de cursos en diferentes disciplinas artísticas. Instalaciones de calidad: Equipos y espacios modernos y bien equipados.

Profesores calificados instructores con amplia experiencia y formación académica.

Red de contactos conexiones con instituciones y eventos culturales importantes.

Programas acreditados: Certificaciones y programas avalados por la Secretaría de Educación Municipal.

Estudiantes destacados: Exalumnos que han alcanzado éxito en el ámbito artístico.

Eventos de prestigio: Organización de eventos y presentaciones de alto nivel.

Diversidad de géneros artísticos: Oferta que incluye tanto artes tradicionales como modernas.

Becas y apoyos: Programas de apoyo financiero y becas para estudiantes destacados.

Ventajas:

Alto reconocimiento y prestigio en la comunidad.

Amplia red de contactos y colaboraciones con instituciones importantes.

Instalaciones y equipo de alta calidad.

Escuela de Música de COMFABOY Tunja. Características:

Innovación en métodos: Métodos de enseñanza innovadores y tecnológicos. Enfoque en creatividad: Fuerte énfasis en la creatividad y la autoexpresión. Ambiente inclusivo: Política de inclusión y diversidad en sus programas.

Programas flexibles: Horarios y programas adaptables a las necesidades de los estudiantes.

Talleres y seminarios: Oferta de talleres y seminarios con artistas invitados.

Redes sociales activas: Presencia activa y fuerte en redes sociales.

Exposiciones y concursos: Organización de exposiciones y concursos internos.

Desarrollo personal: Enfoque en el desarrollo personal y emocional a través del arte.

Comunidad activa: Creación de una comunidad activa y participativa.

Accesibilidad financiera: Precios accesibles y opciones de financiamiento.

Ventajas:

Innovación en métodos de enseñanza.

Ambiente inclusivo y flexible que se adapta a las necesidades de los estudiantes.

Fuerte presencia y actividad en redes sociales.

Instituciones y Organizaciones Locales

Además de las dos principales escuelas de música mencionadas, existen otras organizaciones locales que podrían considerarse competidores indirectos debido a que también ofrecen programas culturales y artísticos:

Casa de la Cultura de Tunja:

Ofrece cursos y talleres en diversas disciplinas artísticas.

Organiza eventos culturales y festivales locales.

Colabora con artistas locales para promover el arte y la cultura en la comunidad.

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC):

Programas de extensión cultural que incluyen talleres y cursos de arte y música.

Ofrece actividades culturales abiertas a la comunidad.

Cuenta con instalaciones adecuadas para la enseñanza artística.

Institutos y Academias Privadas:

Varias pequeñas academias y estudios que ofrecen clases de música, danza, y artes plásticas.

Enfoque en la enseñanza personalizada y a pequeña escala.

Flexibilidad en horarios y programas adaptados a las necesidades de los estudiantes.

Comparación y Oportunidades

Características comunes entre competidores:

Variedad de cursos: Todas las academias ofrecen una amplia gama de disciplinas artísticas.

Profesores calificados: Todos tienen instructores bien formados y experimentados.

Eventos y exposiciones: Organización de eventos y presentaciones artísticas.

Ambiente inclusivo: Políticas inclusivas que promueven la diversidad.

Desarrollo personal: Programas que no solo enseñan arte, sino también desarrollo personal.

Atributos únicos del emprendimiento:

Enfoque intergeneracional: Único en atender tanto a jóvenes como a adultos mayores.

Personalización de la enseñanza: Planes de estudio adaptados a las necesidades individuales.

Apoyo continuo: Seguimiento constante para asegurar el progreso de los estudiantes.

Autosostenibilidad económica: Diversificación de fuentes de ingresos para garantizar la continuidad.

Programa de recompensas: Sistema de puntos para incentivar la participación y fidelización.

Capacidad Única del Negocio. La capacidad del negocio que posiblemente no sea fácil de adquirir ni copiar para los competidores es el enfoque intergeneracional combinado con la personalización de la enseñanza, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y comunitario que atiende específicamente a las necesidades de jóvenes y adultos mayores. Esta capacidad permite una cohesión comunitaria y un desarrollo personal profundo que otros competidores no pueden igualar fácilmente.

Estrategia para Diferenciarse. Para destacar entre los competidores, el proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" puede centrarse en:

Crear un fuerte sentido de comunidad: Organizar eventos comunitarios y actividades que integren a diferentes generaciones.

Ofrecer programas personalizados: Asegurar que cada participante reciba un plan de estudios adaptado a sus intereses y necesidades.

Fomentar la autosostenibilidad económica: Diversificar las fuentes de ingresos para garantizar la continuidad y expansión del proyecto.

Promover el talento local: Dar visibilidad a los artistas locales y crear oportunidades para que muestren su trabajo.

Con esta estrategia, el proyecto puede posicionarse como una opción única y valiosa en el ámbito cultural y artístico de Tunja, satisfaciendo una necesidad específica de la comunidad y diferenciándose claramente de los competidores existentes.

Identificación de Aliados

Para el proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja", es crucial identificar aliados clave y proponer acciones de cooperación mediante alianzas estratégicas. A continuación, se detallan los posibles aliados, sus aportes concretos y las acciones de cooperación.

Entidades Gubernamentales (Alcaldía de Tunja y Secretaría de Cultura. Aportes concretos:

Financiamiento: subvenciones y fondos para proyectos culturales y comunitarios.

Infraestructura: acceso a espacios públicos para eventos y clases.

Promoción: difusión del proyecto a través de canales oficiales y redes sociales.

Regulación y permisos: facilitar los trámites administrativos necesarios para el funcionamiento del proyecto.

Acciones de cooperación:

Propuesta de colaboración: Presentar un proyecto detallado y buscar apoyo en términos de financiamiento y uso de instalaciones.

Eventos conjuntos: Organizar eventos culturales en colaboración con la Alcaldía y la Secretaría de Cultura.

Campañas de promoción: Utilizar los canales de comunicación oficiales para promover el proyecto y atraer participantes.

Instituciones Educativas (Universidades y colegios). Universidades: UPTC, UNAD, Fundación Universitaria Juan de Castellanos, Universidad Santo Tomas

Colegios: Colegio de Boyacá, Normal Superior de Señoritas de Tunja, INEM Carlos Arturo Torres, Normal Masculina

Aportes concretos:

Voluntariado: Estudiantes y profesores pueden ofrecer su tiempo y conocimientos como voluntarios.

Espacios: Uso de instalaciones para clases y eventos.

Difusión: Promoción del proyecto entre estudiantes y sus familias.

Investigación y evaluación: Apoyo en la evaluación y mejora del proyecto a través de investigaciones académicas.

Acciones de cooperación:

Programas de servicio social: crear convenios para que estudiantes universitarios participen en el proyecto como parte de su servicio social.

Intercambio de conocimientos: realizar talleres y seminarios en conjunto con instituciones educativas.

Investigación colaborativa: colaborar en investigaciones sobre el impacto del arte y la música en la comunidad.

Organizaciones no Gubernamentales (ONGs) y Fundaciones Culturales. Aportes concretos:

Financiamiento: Apoyo económico y recursos materiales.

Capacitación: Talleres y formación para los instructores del proyecto.

Redes de contacto: conexiones con otros proyectos y organizaciones similares.

Experiencia: asesoramiento y apoyo en la gestión del proyecto.

Acciones de cooperación:

Proyectos conjuntos: desarrollar iniciativas conjuntas que potencien el impacto social y cultural.

Capacitación y formación: participar en programas de formación ofrecidos por ONGs.

Redes y eventos: asistir a eventos y reuniones organizadas por ONGs para ampliar la red de contactos y oportunidades de colaboración.

Empresas Locales y Patrocinadores. Aportes concretos:

Financiamiento: patrocinios y donaciones para el proyecto.

Materiales y equipos: donación de instrumentos musicales, materiales artísticos y otros recursos necesarios.

Espacios y logística: facilitar el uso de sus instalaciones para eventos y actividades del proyecto.

Difusión: promoción del proyecto a través de sus redes de comunicación y marketing.

Acciones de cooperación:

Responsabilidad Social Empresarial (RSE): Integrar el proyecto en los programas de RSE de las empresas locales.

Patrocinios y donaciones: crear paquetes de patrocinio que ofrezcan visibilidad y beneficios a las empresas colaboradoras.

Eventos corporativos: organizar eventos artísticos y culturales patrocinados por empresas locales.

Artistas y Profesionales del Arte. Aportes concretos:

Voluntariado: participación como instructores o mentores en el proyecto.

Talleres y seminarios: organización de talleres especializados y seminarios.

Eventos y exhibiciones: participación en eventos y exposiciones para promover el proyecto.

Mentoría: apoyo en el desarrollo artístico de los participantes.

Acciones de cooperación:

Colaboraciones artísticas: invitar a artistas locales a colaborar en talleres y eventos.

Mentoría y tutorías: implementar programas de mentoría donde artistas profesionales guíen a los participantes.

Exhibiciones y presentaciones: organizar exposiciones y presentaciones donde los artistas puedan mostrar su trabajo y colaborar con el proyecto.

Medios de Comunicación. Aportes concretos:

Difusión: cobertura de eventos y actividades del proyecto.

Promoción: espacios publicitarios y reportajes sobre el proyecto.

Concienciación: campañas de sensibilización sobre la importancia del arte y la cultura en la comunidad.

Acciones de cooperación:

Campañas mediáticas: colaborar en la creación de campañas de promoción y sensibilización.

Cobertura de eventos: invitar a medios locales a cubrir eventos y actividades del proyecto.

Entrevistas y artículos: proporcionar información y contenido para entrevistas y artículos sobre el proyecto.

Comunidad Local. Aportes concretos:

Participación activa: inscripción y participación en los programas del proyecto.

Promoción boca a boca: Recomendaciones y difusión del proyecto entre vecinos y conocidos.

Apoyo logístico: voluntariado en eventos y actividades comunitarias.

Acciones de cooperación:

Encuentros comunitarios: organizar reuniones y encuentros para involucrar a la comunidad en la planificación y desarrollo del proyecto.

Voluntariado: crear un programa de voluntariado para que los miembros de la comunidad puedan contribuir activamente.

Feedback constante: Mantener canales abiertos de comunicación para recibir sugerencias y comentarios de la comunidad.

Con estas alianzas estratégicas, el proyecto puede fortalecerse y lograr un impacto más significativo en la comunidad del barrio Altamira en Tunja, mejorando la calidad de vida de sus habitantes a través de la formación artística y musical.

Estrategias de Mercadeo

Para el proyecto “Formación Musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el Barrio Altamira de Tunja”, se pueden implementar diversas estrategias de mercadeo tanto tradicionales como digitales para comunicar y cautivar al mercado específico. Aquí se presentan acciones concretas para cada tipo de estrategia:

Estrategia de Comunicación. Acción tradicional:

Talleres y charlas comunitarias: organizar talleres y charlas en el barrio Altamira y en otras partes de Tunja, en centros comunitarios y escuelas, para presentar el proyecto. Estos eventos pueden incluir demostraciones en vivo de música y arte, así como testimonios de participantes actuales.

Propósito: esta acción busca crear conciencia sobre el proyecto a nivel local, permitiendo a la comunidad conocer de primera mano los beneficios y oportunidades que ofrece, fomentando así la participación y el apoyo comunitario.

Acción digital:

Campañas de Email Marketing: Enviar boletines electrónicos mensuales a una lista de contactos segmentada que incluya residentes del barrio, padres, tutores, y profesionales del arte. Los boletines deben contener información sobre los próximos eventos, historias de éxito, y oportunidades de inscripción.

Propósito: Mantener a la comunidad informada y comprometida con las actividades del proyecto, incentivando la inscripción y la asistencia a eventos.

Estrategia de Posicionamiento. Acción tradicional:

Participación en ferias y eventos culturales locales: Tener un stand en ferias y eventos culturales donde se pueda interactuar con los asistentes, ofrecer información detallada del proyecto y realizar inscripciones en el lugar.

Propósito: posicionar el proyecto como una opción destacada en la oferta cultural y educativa de Tunja, incrementando su visibilidad y reputación en la comunidad.

Acción digital:

Optimización de SEO y publicidad en Google Ads: Crear y optimizar un sitio web con contenido relevante y optimizado para motores de búsqueda (SEO), acompañado de campañas de publicidad en Google Ads dirigidas a palabras clave relacionadas con educación musical y artística en Tunja.

Propósito: asegurar que el proyecto aparezca en los primeros resultados de búsqueda cuando potenciales participantes busquen programas de formación musical y artística, aumentando así el tráfico al sitio web y las inscripciones.

Estrategia de Diferenciación. Acción tradicional:

Programa de recompensas y referidos: implementar un programa que ofrezca descuentos y beneficios exclusivos a aquellos participantes que refieran a nuevos inscritos o que acumulen puntos por su participación continua.

Propósito: diferenciar el proyecto mediante la creación de una comunidad leal y comprometida, incentivando la participación activa y la recomendación boca a boca.

Acción digital:

Contenidos personalizados en redes sociales: crear contenido en redes sociales que destaque las historias personales de los participantes, mostrando su progreso y experiencias

únicas en el proyecto. Utilizar formatos como videos cortos, infografías y testimonios en primera persona.

Propósito: mostrar el impacto positivo del proyecto en la vida de los participantes, resaltando su enfoque personalizado y su valor comunitario, lo que lo distingue de otros programas.

Prototipos de Contenidos en Redes Sociales

YouTube

Video de historia de éxito: Un video de 3-5 minutos que narre la historia de un participante destacado, mostrando su evolución desde que ingresó al proyecto hasta su logro actual.

Propósito: Inspirar a otros a unirse al proyecto y mostrar el impacto transformador del programa.

LinkedIn

Artículo sobre el impacto social del proyecto: un artículo de 800-1000 palabras destacando los beneficios sociales y comunitarios del proyecto, incluyendo datos y testimonios.

Propósito: atraer la atención de profesionales del arte, educadores y posibles patrocinadores interesados en proyectos de impacto social.

Facebook

Evento en vivo: transmisión en vivo de una clase o presentación artística donde los seguidores puedan interactuar y hacer preguntas en tiempo real.

Propósito: fomentar la interacción y el compromiso con la comunidad, mostrando la calidad de las actividades en tiempo real.

Twitter

Hilo de testimonios: un hilo de tweets con testimonios cortos de participantes y fotos de sus actividades, acompañado de hashtags relevantes.

Propósito: crear una conversación sobre el proyecto, generando visibilidad y compartibilidad rápida y eficiente en la plataforma.

Implementando estas estrategias, el proyecto no solo comunicará de manera efectiva su propuesta de valor, sino que también se posicionará sólidamente en el mercado y diferenciará de sus competidores, atrayendo y cautivando a su público objetivo.

Logo

Figura 15

Logo



Fuente. OpenAI. (2024). *ChatGPT* (modelo GPT-4).

El logo refleja el sentido de comunidad del Altamira, incorpora elementos de música, arte y símbolos de la comunidad, con una paleta de colores vibrante y acogedora.

Página Wix

Figura 16

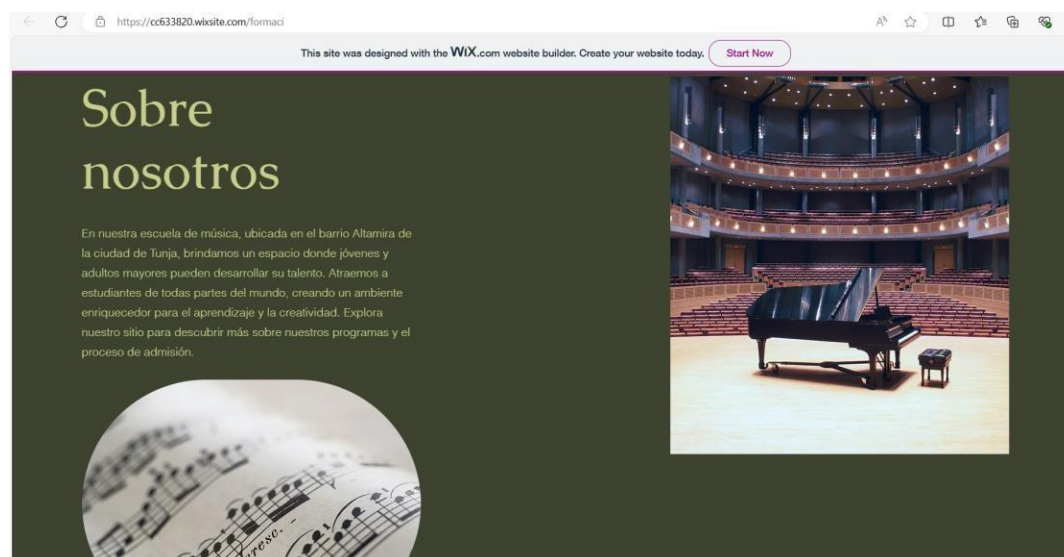
Página en Wix vista principal



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 17

Página en Wix Sobre nosotros



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 18

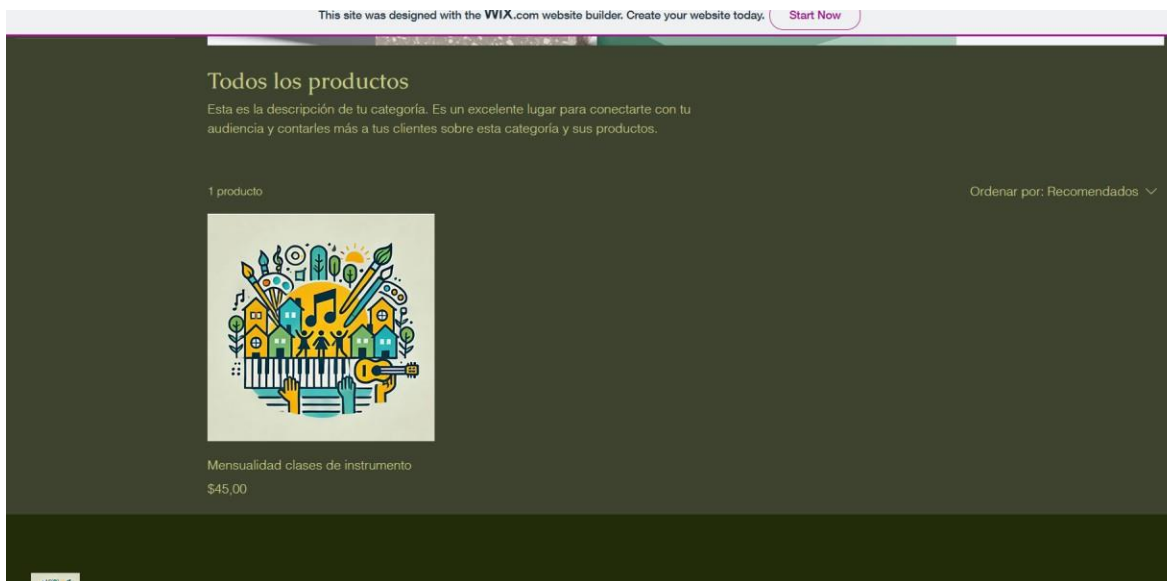
Página en Wix Mantente informado



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 19

Página en Wix Todos los productos



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 20

Página en Wix Productos

Productos 1 Más acciones + Nuevo producto

Convierte a tus seguidores en clientes con un link en bio

Crea un link en bio que se integre a la perfección con tu tienda de Wix. Dirige tráfico a tu tienda permitiendo a tus seguidores acceder fácilmente a tus productos, cupones y más.

Instalar Hopp Leer más

Todos los product... (1) Administrar vista

Nombre	Tipo	SKU	Precio	Inventario
Mensualidad clases d... 2 variantes	Físico	364215376135191	45,00 COP	Disponible

Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 21

Página en Wix Medio de pago

PayU Colombia
Te permite aceptar pagos con tarjetas de crédito o débito. Conectar

PayPal
Te permite aceptar pagos con PayPal. Conectar

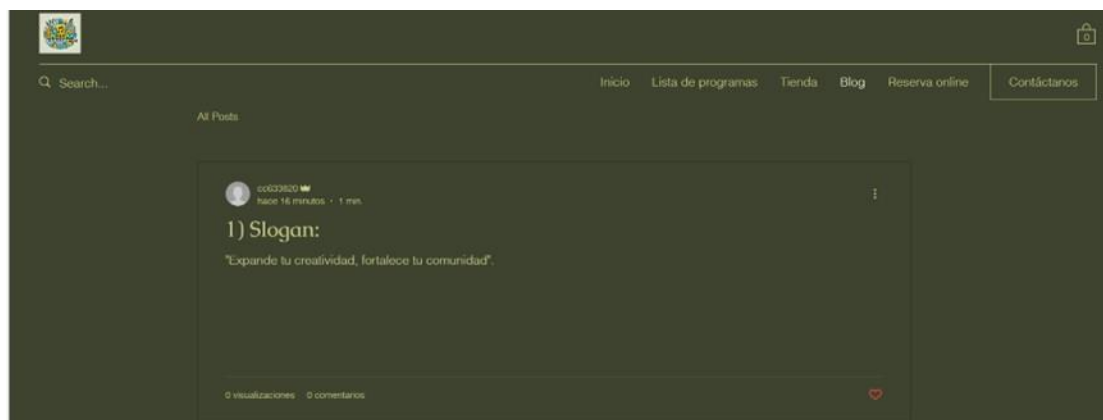
MercadoPago
Proveedor de pagos: Mercado Pago
Te permite aceptar tarjetas de crédito, Boleto Bancário, OXXO y otros métodos de pago locales. Conectar

Pagos manuales
Te permite aceptar efectivo, cheques u otras formas de pago personalizadas. Conectar

Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 22

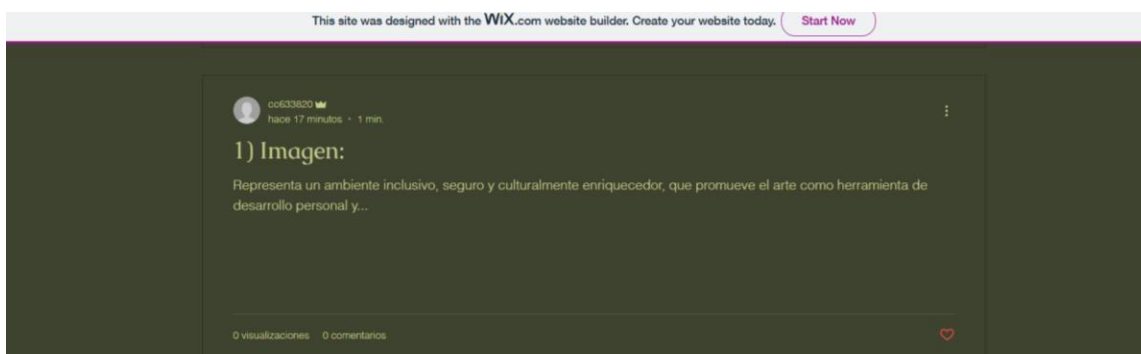
Página en Wix Slogan



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 23

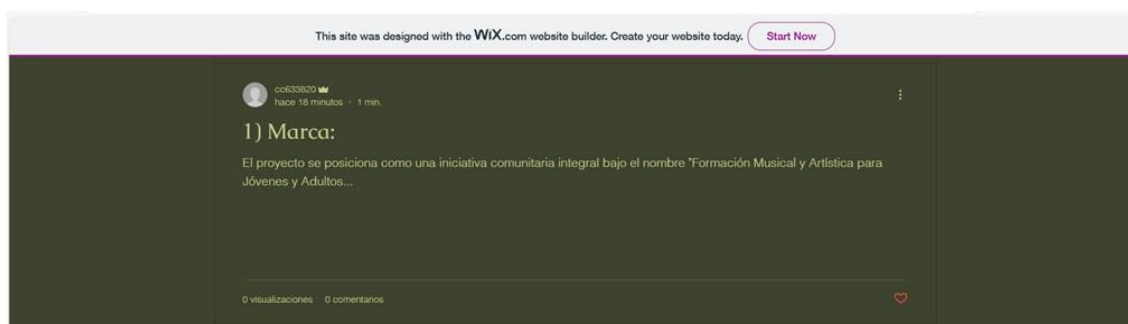
Página en Wix Imagen



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Figura 24

Página en Wix Marca



Fuente. Autoría propia en la plataforma Wix

Recursos Operativos y Financieros

A continuación, se presenta los recursos operativos y financieros para el proyecto “Formación musical y artística para jóvenes y adultos mayores en el barrio Altamira de la ciudad de Tunja”.

Ficha de Producción del Servicio.

Tabla 6

Costos fijos

Concepto	Costo Mensual	Costo Anual
Alquiler del local	\$3,000,000	\$36,000,000
Salarios del personal	\$8,000,000	\$96,000,000
- Director del proyecto	\$3,000,000	\$36,000,000
- Coordinador de programas	\$2,000,000	\$24,000,000
- Profesores (5)	\$2,500,000	\$30,000,000
- Personal de apoyo (2)	\$500,000	\$6,000,000
Servicios públicos	\$ 800,00	\$9,600,000
Mantenimiento	\$ 500,00	\$6,000,000
Marketing básico	\$ 500,00	\$6,000,000
- Publicidad en medios locales	\$ 300,00	\$3,600,000
- Gestión de redes sociales	\$ 200,00	\$2,400,000
Total, Costos Fijos	\$13,300,000	\$159,600,000

Nota. Se presentan los costos fijos correspondientes a la ficha de producción del servicio que tiene que ver con los costos de alquiler de local, salarios de personal, servicios públicos, mantenimiento, marketing básico y la cuantificación total de costos fijos mensuales y anuales.

Costos Variables. Costos que pueden variar según el funcionamiento del proyecto.

Tabla 7*Costos variables*

Concepto	Costo Mensual	Costo Anual
Materiales Didácticos	\$1,000,000	\$12,000,000
Insumos para Talleres	\$700,000	\$8,400,000
Publicidad y Promoción	\$1,500,000	\$18,000,000
Honorarios de Profesores Invitados (4)	\$2,000,000	\$24,000,000
Equipos y Herramientas	\$800,000	\$9,600,000
Eventos y Exposiciones	\$1,000,000	\$12,000,000
Total, Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000

Nota. Se presentan los costos variables correspondientes a la ficha de producción del servicio que tiene que ver con los materiales didácticos, insumos para talleres, publicidad y promoción, honorarios de profesionales invitados, equipos y herramientas, eventos y exposiciones y la cuantificación total de costos variables mensuales y anuales.

Resumen Total de Costos. Todos los costos calculados.

Tabla 8*Resumen total de costos*

Categoría	Costo mensual	Costo anual
Total, Costos Fijos	\$13,300,000	\$159,600,000
Total, Costos Variables	\$7,000,000	\$84,000,000
Total, General	\$20,300,000	\$243,600,000

Nota. Se presenta el resumen total de costos correspondientes a la ficha de producción del servicio que tiene que ver con el total de costos fijos, total de costos variables, total general y la cuantificación mensual y anual.

Detalle de Profesores y Personal. Todo el personal de apoyo

Profesores de Música: 2

Profesores de Danza: 2

Profesor de Dibujo y Pintura: 1

Personal de Apoyo: 2

Capacidad Instalada e Infraestructura. Tanto la capacidad instalada como la infraestructura.

Capacidad Instalada:

Número de clases semanales: 20

Capacidad de alumnos por clase: 20

Total, de alumnos mensuales: 400

Infraestructura:

Figura 25

Infraestructura



Fuente. OpenAI. (2024). *ChatGPT* (modelo GPT-4).

- Aulas equipadas con instrumentos musicales y materiales de arte
- Salón de usos múltiples para eventos y presentaciones
- Oficina administrativa
- Área de descanso y cafetería

- Espacios exteriores para actividades al aire libre

Definición del Precio de Venta, Proyecciones de Ventas y Proyección de Ingresos

Precio de Venta

Es el valor de la matrícula por mes. Matrícula mensual:

\$50,000 por participante

Proyecciones de Ventas (3 años)

Tabla 9

Proyecciones de ventas

Año	Número de Inscritos	Ingreso por Matrículas	Otros Ingresos	Ingreso Total
1	400	\$240,000,000	\$30,000,000	\$270,000,000
2	500	\$300,000,000	\$40,000,000	\$340,000,000
3	600	\$360,000,000	\$50,000,000	\$410,000,000

Nota. Se presenta la proyección de ventas para tres años de ingresos por matrículas, otros

ingresos e ingresos totales

Proyección de Ingresos Anuales. Los ingresos que se espera tener por año.

Tabla 10

Proyecciones de ingresos anuales

Fuente de Ingresos	Ingreso Mensual	Ingreso Anual
Inscripciones y pagos mensuales	\$10,000,000	\$120,000,000
Subvenciones y donativos	\$5,000,000	\$60,000,000
Entradas para eventos públicos (2 eventos/mes)	\$2,000,000	\$24,000,000
Venta de obras artísticas y artesanías	\$1,500,000	\$18,000,000
Talleres y clases especializadas	\$1,200,000	\$14,400,000
Mercado Creativo (1 feria/semestre)	\$800,000	\$9,600,000
Comercialización de productos derivados	\$1,000,000	\$12,000,000
Alquiler de Espacios y Equipos	\$1,000,000	\$12,000,000
Total de Ingresos	\$22,500,000	\$270,000,000

Nota. Se presenta la proyección de ingresos anuales del proyecto considerando las diferentes

fuentes identificadas a partir del estudio realizado.

Determinación del Capital de Trabajo. El capital de trabajo necesario para operar el proyecto es la suma de los costos fijos y variables mensuales.

Capital de trabajo mensual: \$20,300,000

Capital de trabajo para los primeros 3 meses (considerando un margen de seguridad):
\$60,900,000

Sustentación de la Inversión Inicial del Proyecto. El total de recursos económicos que se requiere.

Inversión Inicial

Tabla 11

Inversión inicial

Concepto	Monto
Equipamiento de aulas	\$40,000,000
Materiales didácticos iniciales	\$10,000,000
Marketing y publicidad inicial	\$15,000,000
Adecuación del local	\$25,000,000
Capital de trabajo (3 meses)	\$60,900,000
Total Inversión Inicial	\$150,900,000

Nota. Se presenta la inversión inicial del proyecto teniendo en cuenta el equipamiento, materiales didácticos, marketing y publicidad, adecuación del local y capital de trabajo para tres meses.

Justificación de la Inversión. Estas son las razones que explican el ¿Por qué? de los recursos

Equipamiento de aulas: necesario para proporcionar un entorno de aprendizaje adecuado y atractivo.

Materiales didácticos iniciales: esenciales para el inicio de las clases y talleres.

Marketing y publicidad inicial: vital para dar a conocer el proyecto y atraer a los primeros participantes.

Adecuación del local: fundamental para asegurar que el espacio sea funcional y acogedor.

Capital de trabajo: garantiza la estabilidad financiera en los primeros meses de operación.

La inversión inicial permitirá establecer una base sólida para el proyecto, asegurando la calidad de los servicios ofrecidos y atrayendo a una cantidad significativa de participantes desde el inicio. Con una gestión adecuada, el proyecto puede alcanzar la sostenibilidad financiera y generar un impacto positivo en la comunidad del barrio Altamira de Tunja.

Conclusiones

El proyecto "Formación Musical y Artística para Jóvenes y Adultos Mayores en el Barrio Altamira de Tunja" aborda las problemáticas de inseguridad y falta de oportunidades recreativas y educativas en el Barrio Altamira, ofreciendo formación en música, danza, dibujo y pintura para jóvenes y adultos mayores. A través de una oferta educativa accesible y variada, se busca fomentar la cohesión social, la inclusión y el desarrollo personal de los participantes.

La implementación de este proyecto no solo enriquece la vida cultural del barrio, sino que también contribuye al cumplimiento de varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Destacan la salud y el bienestar, la educación de calidad, la igualdad de género, y la reducción de desigualdades. La autosostenibilidad del proyecto se garantiza mediante diversas fuentes de ingresos, como matrículas ajustadas, patrocinios y eventos.

Se ha logrado plenamente el objetivo de diseñar un proyecto de emprendimiento social enfocado en abordar problemáticas sociales específicas mediante la implementación de un programa de formación musical y artística. Se ha detallado una propuesta integral y sostenible, alineada con las necesidades de la comunidad del Barrio Altamira.

El proyecto contribuye significativamente al desarrollo personal y social de los participantes, promoviendo la interacción intergeneracional y mejorando la cohesión comunitaria. Además, establece un modelo replicable de innovación social y educativa que puede ser adoptado en otras comunidades, enriqueciendo el tejido cultural y fomentando la inclusión social.

Este proyecto puede servir como un modelo para otras iniciativas de emprendimiento social en comunidades con características similares. La documentación y las mejores prácticas

identificadas pueden ser utilizadas por otras organizaciones y comunidades para implementar proyectos artísticos y culturales sostenibles que promuevan el desarrollo comunitario.

La realización de este proyecto ha sido una experiencia enriquecedora que ha permitido entender mejor las necesidades y potencialidades de la comunidad del Barrio Altamira. La satisfacción de haber contribuido a una causa tan noble y ver los beneficios tangibles que puede traer a los participantes y a la comunidad en general es inmensa. Este trabajo reafirma el poder transformador del arte y la música en la construcción de sociedades más inclusivas y cohesionadas

Referencias

- City-facts. (2024). Altamira, Tunja, Colombia. <https://es.city-facts.com/altamira-tunja/population>
- Design Thinking. (2024). ¿Qué, cómo, por qué? Barajas "Dinámicas Creativas - Habilidades para el éxito": <https://designthinking.es/que-como-por-que/>
- Galindo, G. (2019). El Desing Thinking. Una técnica que conquista nuevos mercados. Revista de Estudios en Comunicación(01), 1-17.
<https://publicacionescientificas.uces.edu.ar/index.php/grado/article/view/858/821>
- OpenAI. (2024). ChatGPT (versión del 15 de julio). [Modelo de lenguaje de gran tamaño]:
<https://chat.openai.com/chat>
- Rios, D. (2024). Barrios de Tunja Por Estrato. <https://es.scribd.com/doc/61808201/Barrios-de-Tunja-Por-Estrato>