



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Sistema de Universidad Virtual

Licenciatura en Gestión Cultural



Ars Oceani

Proyecto de intervención

Nombre del estudiante: Chavez Ocegueda Guadalupe Yazmín

Código: 213722889

Nombre asesor: José Luis Mariscal Orozco

Lugar y fecha

Noviembre 2020, El Salto Jal.

Índice

Introducción	3
Planteamiento de la problemática	4
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
Delimitación del proyecto	5
Estado del arte	6
Conceptos claves	7
Metodología	8
Plan de trabajo	10
Análisis de los recursos	12
Propuesta de evaluación	14
Fuentes consultadas	15

Introducción

La industria exige tener mayor conocimiento en ciertas áreas, como lo son la producción de materiales para medios audiovisuales o auditivos y visuales, ya sea para radio, televisión, cine y demás.

También está el hecho de que no hay escuelas adaptadas para personas con capacidades diferentes -en donde se conviva con personas así y personas comunes- lo cual es un problema que no se quiere ver, puesto que es gracias a esto que muchas de estas personas deciden no estudiar o se ven obligados a buscar escuelas especiales o en línea y muchas veces toman una carrera diferente por no encontrar a su disposición lo que realmente quieren.

El arte es parte esencial de la cultura y la gestión cultural trata de tener una visión panorámica del sector cultural para poder tomar decisiones que ayuden tanto al desarrollo del trabajo artístico y cultural, como a la conservación y promoción de estos, así como de promover, incentivar, diseñar y realizar proyectos culturales y artísticos.

Al crear Ars Oceani se promueve la gestión cultural, puesto que dentro de la academia se tiene planeado que los estudiantes tomen materias, clases o actividades que les enseñen a gestionar proyectos propios y de terceros.

Planteamiento de la problemática

La mayoría de las escuelas dedicadas a formar artistas dentro del estado de Jalisco lo están a una rama en específico del arte y algunas pocas incluyen dos o tres ramas más y las complementan con características específicas de otras. El estado tiene una vocación artística y cultural innegable, por lo que habría de enfocarse en mejorar las capacidades, brindar herramientas y desarrollar el potencial de los niños y jóvenes artistas en sus áreas de interés.

Actualmente el sector exige tener mayor conocimiento en ciertas áreas, como lo son la producción de materiales para medios audiovisuales o auditivos y visuales, ya sea para radio, televisión, cine y demás.

Por otro lado también está el hecho de que no hay escuelas adaptadas para personas con capacidades diferentes – en donde se conviva con personas así y personas comunes- lo cual es un problema grave, puesto que es gracias a esto que muchas de estas personas deciden no estudiar o se ven obligados a buscar escuelas especiales o en línea y muchas veces toman una carrera diferente por no encontrar a su disposición lo que realmente quieren.

Es por esto que es pertinente crear Ars Oceani, una academia de artes dedicada a formar artistas profesionales en distintas ramas del arte (música, baile, fotografía, pintura y actuación), así como en su producción, promoción, conservación, distribución, mercadotecnia y desarrollo de proyectos.

Además esta sería una construcción libre de escaleras, y contaría con elevadores, puesto que esta se construiría desde cero y así no reciclar construcciones pues estas no son muy adaptables son más que nada remodelables. Cabe destacar que la academia no sería solo para personas con capacidades diferentes sino que estará abierta a todo público interesado en desarrollar su potencial artístico y con ello crear un ambiente de respeto y equidad así como fomentar el hecho de que las personas con capacidades diferentes son parte importante de la sociedad.

Objetivos

Objetivo general

Generar un plan y modelo de negocio de la Academia Ars Oceani que sirva como orientación para su creación.

Objetivos específicos

- Realizar un diagnóstico del entorno.
- Definir y caracterizar los servicios a ofrecer.
- Realizar un análisis e investigación de mercado que aporte la información requerida para llevar a cabo el posicionamiento del producto o servicio.
- Efectuar un análisis territorial para definir la ubicación de la academia.
- Determinar los medios de financiamiento.
- Determinar y justificar la viabilidad del proyecto.

Delimitación del proyecto

Población objetivo:

Sector cultural: Mercado educativo.

Entidades, empresas u organizaciones de todo tipo.

Delimitación espacial: Guadalajara, Jal. México.

Delimitación temporal: 5 años: Agosto 2020- Agosto 2026

Estado del arte

No existen muchos proyectos que hagan lo mismo que Oceani pero si es posible encontrar algunos proyectos afines con Ars Oceani como:

1. **La educación artística en las personas con diversidad funcional. Habilidades bio-psicosociales y calidad de vida:** Tiene por objetivo Identificar las necesidades e intereses de las personas con diversidad funcional para desarrollar e implementar actividades artísticas significativas y generar experiencias creativas para su desarrollo cognitivo, lingüístico, personal, social y psicomotor con objeto de mejorar su calidad de vida. Así como valorar si pueden desarrollar su autodeterminación, autoestima, creatividad, autonomía, aspectos cognitivos, comunicación, expresión, habilidades motrices y sociales a través de procesos artísticos como complemento para el bienestar de personas con diversidad funcional.

La metodología para dar pie a su propuesta la coloca de la siguiente manera: Diseño de la programación artística adaptada al colectivo, personas con diversidad funcional, observación participante, cuaderno de campo y grupos de discusión.

2. **Cantares Academia de música y canto:** Tiene como propósito desarrollar músicos profesionales, capaces de destacar y generar autosustentabilidad contribuyendo a nuestra sociedad valores y cultura. En cuanto a la metodología, la idea es forjar profesionales a través del aprendizaje teórico y práctico del estudiante. Como resultado cabe destacar que actualmente ofrecen franquicias dentro de la república mexicana y es una de las mejores academias de estado de Jalisco.
3. **Instituto de Formación Artística "Musik":** su principal objetivo es acrecentar la actividad cultural de nuestra ciudad mediante la formación de músicos que contribuyan a la creación e interpretación de obras musicales de todos los géneros. Como método utilizan técnicas que han demostrado su efectividad durante muchos años en diversas escuelas y conservatorios alrededor del mundo. Como resultado ha obtenido reconocimiento por parte del estado, lo nombraron centro cultural y sus estudiantes han alcanzado éxito en sus carreras.

Conceptos claves

La *educación artística* “contribuye al desarrollo cultural y cognitivo de las personas. Sin embargo, su objetivo no debe ser la copia o imitación, sino el desarrollo de la individualidad de cada estudiante”.(VIU, 2019).

La *educación inclusiva*, es considerada un movimiento cuyo propósito es ampliar la mirada respecto del sistema educativo, reconociendo el derecho innegable a la educación y el valor de la diversidad de los estudiantes. A pesar de esos acuerdos internacionales, en la actualidad aún existen niños, niñas y jóvenes que están privados de ese derecho humano fundamental (UNESCO, 2005). En la misma línea argumental, la Declaración Universal de los Derechos Humanos señala, que el propósito de la educación es lograr el conocimiento y el desarrollo de todas las personas. La educación entonces debe ser inclusiva, fortaleciendo la reciprocidad y propiciando la paz (UNESCO, 2010).

El *emprendimiento cultural* es una actividad de apropiación de los valores simbólicos e intangibles de una sociedad para crear diversas maneras de representación plasmados en bienes y servicios culturales, a través de procesos económicos basados en el riesgo, la creatividad y la innovación, que en su conjunto deben permitir la consolidación de una idea de negocio, empresa u organización.

Por ello es pertinente crear Ars Oceani, una academia de artes dedicada a formar artistas en distintas ramas del arte como música, baile, fotografía, pintura y actuación, así como en su producción, promoción, conservación, distribución, mercadotecnia y desarrollo de proyectos.

Metodología

Estrategias de intervención.

Se conciben como acciones de orientación y organización de diferentes actividades relacionadas, en este caso, con la creación de la academia, de tal forma que se pueda garantizar la integración, articulación y continuidad de esfuerzos de manera ordenada, coherente y sistemática, por lo que para el proyecto se implantaran las siguientes acciones:

- Identificación del contexto o entorno del problema: focalizar el conjunto de variables sociales, económicas, políticas, tecnológicas y culturales que intervienen e influyen en el proyecto.
- Análisis e investigación de mercado: obtener información sobre el mercado en el que se coloca la academia (mercado cultural empresarial).
- Definir los elementos y factores que hacen viable el proyecto.
- Identificación de metas e indicadores de logros: definición de las metas y logros esperados los cuales deben ser concordantes con los objetivos del proyecto.
- Análisis territorial: Analizar el territorio donde se pretende colocar la academia.
- Definición y caracterización de los servicios que ofrecerá la academia: clases, cursos y/o talleres; duración, requisitos de ingreso, costos y horarios.
- Diseño presupuestal: Determinar los costos del proyecto.
- Proyección de la academia: determinar el espacio territorial que se requiere para la academia, características de las instalaciones y espacios especiales.
- Obtención de fondos: precandidatos para futuros socios o inversionistas.

Líneas de acción y actividades a realizar.

1. Obtener información sobre el entorno donde se pretende desarrollar y establecer la academia, tales como factores sociales, legales, económicos, políticos, tecnológicos y culturales.
2. Analizar las ventajas competitivas que se tienen dentro del mercado en el sector cultural y educativo.
3. Investigar y analizar las ofertas de educación/formación artística en Guadalajara o dentro

del estado de Jalisco.

4. De acuerdo al análisis del mercado y ofertas ya existentes definir objetivos, metas y logros que se esperan obtener.
5. Obtener información sobre el territorio donde se pretende instalar la academia: características naturales, procesos económicos, sociales, culturales, ambientales, etc., y sus repercusiones territoriales.
6. Definir las áreas, temáticas y aprendizajes a desarrollar, así como definir como serán impartidas: clases, cursos y/o talleres.
7. Definir la duración, requisitos de ingreso, costos y horarios.
8. Realizar un presupuesto sobre los costos o recursos necesarios para realizar el proyecto.
9. Crear los planos y proyección 3D de las instalaciones de la academia.
10. Investigar y analizar posibles fuentes de financiamiento y con ello generar una lista de posibles futuros socios o inversionistas.
11. Analizar, investigar y determinar los elementos y factores de viabilidad del proyecto.

Resultados esperados.

- Desarrollar un plan y modelo de negocio para crear la academia Ars Oceani.

Tener definidos:

- El espacio y ubicación territorial.
- Presupuestos/ costos del proyecto.
- Los posibles financiadores del proyecto.
- Los servicios a ofrecer, así como los elementos para acceder a ellos.
- Ventajas competitivas.
- Factores y elementos de la viabilidad del proyecto.
- Objetivos y metas del proyecto así como los resultados que se esperan obtener.
- Diseño y planos de la academia.
- Mayor conocimiento sobre el mercado donde se pretende ingresar.

Plan de trabajo.

Fase.	Actividad/ Tarea	Responsable	Tiempo
1	Investigación y análisis de la oferta educativa artística en Jalisco.	-Gestor cultural.	2 semanas.
2	Análisis de las ventajas competitivas.	-Gestor cultural.	2 semanas.
3	Obtención de información del entorno.	-Gestor cultural.	2 semanas.
4	Características del territorio: procesos económicos, sociales, culturales, ambientales, legales, etc.	-Gestor cultural.	1 mes.
5	Analizar, investigar y determinar los elementos y factores de viabilidad del proyecto.	-Gestor cultural.	2 semanas.
6	Crear los planos y proyección 3D de las instalaciones de la academia.	-Gestor cultural. -Arquitecto@.	1 mes.
7	Realizar presupuesto sobre los costos y recursos necesarios para realizar el proyecto.	-Gestor cultural.	2 semanas.
8	Determinar las posibles fuentes de financiamiento.	-Gestor cultural.	2 semanas.
9	Definición de objetivos, metas y logros que se esperan obtener.	-Gestor cultural.	2 semanas.
10	Definir las áreas, temáticas y aprendizajes a desarrollar.	-Gestor cultural.	1 mes.
11	Definir clases, cursos y/o talleres.	-Gestor cultural.	1 mes.
12	Definir la duración, requisitos de ingreso, costos y horarios.	-Gestor cultural.	1 mes.

Cronograma.

[illegible]

Análisis de los recursos

Recursos que se requieren para la realización del proyecto.

Capital requerido: \$10,000,000.00 pesos

Dicha cantidad se utilizara para desarrollar y equipar la academia con el personal adecuado, equipo tecnológico, espacios especiales, instrumentos, materiales y herramientas de aprendizaje, etc.

Fuentes de financiación (inicial):

♠ Inversiones.

♠ Sociedades.

Precandidatos para futuros socios o inversionistas:

1. Ángeles Inversionistas: Red mexicana de inversiones.
2. Vaki crowdfunding.
3. Verkami crowdfunding.
4. Crowdcube.

Fuentes de sostenimiento:

♠ Servicios de la empresa.

♠ Convenios.

♠ Contratos.

Proyección de ingresos.

Por semestre entran 360, por lo que los ingresos ascienden a \$6,480,000 y los costos totales ascienden a \$3,572,496 por lo que se obtendría una utilidad operativa de \$2,907,504 antes de impuestos y pago de intereses de deudas.

Por taller entran 50 personas, por lo que los ingresos ascienden \$1,125,000 y los costos totales ascienden a \$590,716 por lo que se obtendría una utilidad operativa de \$534,284 antes de impuestos y pago de intereses de deudas.

La proyección de ingresos por semestre es de \$7,605,000 pesos solo de alumnos de primer ingreso a la escuela e inscripciones a talleres que se impartirán en la misma, sin contar a los alumnos de 5 a 15 años de edad.

Además a esto se le va sumando lo que se obtiene de los pagos de cada semestre correspondientes a las distintas áreas de profesionalización y de acuerdo a la duración de estas que va desde los 3 hasta los 4 años. Y por último también se le suman los tramites, documentos certificados y demás papeles de egreso.

Propuesta de evaluación

Fuentes consultadas

Mariscal, J. (2019). La caja de herramientas del gestor cultural. en (2009), Métodos y Herramientas en Gestión Cultural. Manizales: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado

Categoría	Variable	Indicador	Índice	Fuente	Técnica
Cobertura	Clases Cursos Talleres Actividades	Sexo	Hombre	❖ Beneficiarios/ usuarios. ❖ Control educativo (escolar).	❖ Encuesta/cuestionario.
			Mujer		
		Edad	Niños		
			Jóvenes		
			Adultos		
			Adultos mayores		
			Personas con CD		
Disponibilidad	Cantidad/ cupo				
	Duración				
Estrategias de difusión implementadas	Medios de difusión utilizados	Medio con mayor impacto.	Tipo de comunicación	❖ Beneficiarios/ usuarios. ❖ Diseñadores del plan de estudios, coordinadores y directivos.	❖ Encuesta/cuestionario. ❖ Entrevista.
			Nivel de alcance		
Percepción de los usuarios	Ars Ozeani	Clases, Cursos, talleres y actividades	Calidad	❖ Beneficiarios/ usuarios.	❖ Encuesta/cuestionario.
			Duración		
		Accesibilidad	Continuidad		
			Medios de difusión y promoción.		
			Horarios.		
			Costo		
		Equipo de trabajo.	Capacitación		
Sexo	Hombre.				
	Perfil			Mujer	
Edad				Joven, adulto.	
Funciones	Nivel educativo/ Profesión.			Experiencia	
	Habilidades y conocimientos.	Evaluaciones.			
Instalaciones.	Funcionalidad de la construcción.	Accesibilidad/ nivel de traslado.	Comodidad.	❖ Arquitecto. ❖ Beneficiarios/ usuarios. ❖ Gestor cultural	❖ Encuesta/ cuestionario.
			Seguridad		
Viabilidad y sostenibilidad.	Viabilidad	Entorno y contexto	Recursos y medios	❖ Gestor cultural. ❖ Inversionistas/ socios. ❖ Control educativo.	❖ Encuesta/ cuestionario. ❖ Registros financieros.
		Límites legales, jurídicos o normativos.	Participación y cooperación.		
	Sostenibilidad	Recursos disponibles.	Monetarios		
		Ingresos y egresos.	En especie.		
			Cantidad de estudiantes de ingreso y egreso.		

de <https://bit.ly/37Dw7Qz>

Mariscal, J. (2020). El enfoque de la gestión cultural en los proyectos de intervención e investigación. Recuperado de

<https://www.youtube.com/84e52938-e1c0-4914-a5f2-0b90914ce66c>.

Leiva, F. (2009). Guía para la gestión de proyectos culturales. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de <https://bit.ly/3oESqLT>

VIU. (2019). Buenas prácticas en educación artística. Universidad Internacional de Valencia. Recuperado de <https://www.universidadviu.com/buenas-practicas-en-educacion-artistica/>

UNESCO. (2005). *Informe mundial: Hacia las sociedades del conocimiento*. París: UNESCO.

UNESCO. (2010). *Compendio mundial de la educación. Comparación de las estadísticas de educación en el mundo*. Costos y compromisos asociados con el financiamiento de la educación para todos. París: UNESCO.