**Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Imagen que contiene dibujo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA ELECTRÓNICA Y COMUNICACIONES**

**LICENCIATURA EN DESARROLLOS DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS**

**Fundamentos de Innovación Informática**

**Tema:**

**Tecnológica, Creatividad y Design Thinking**

**Profesor: YAJAIRA CASTILLO C.**

**ESTUDIANTE:**

**Jonathan castillo 8-993-2472**

**2025**

***musictect***

1. Introducción  
   ¡Mira qué tremenda cosa! La música es más que solo melodías, es una fuerza que puede cambiarlo todo, sirviendo de base para educar y unirnos. Pero, la verdad es que, en muchas zonas rurales de Panamá, no hay muchos recursos ni la posibilidad de aprender música. ¡Qué pena! Por eso, este escrito presenta una idea tecnológica innovadora, una solución que pueda ayudar a aprender y crear música, con un método llamado Design Thinking. Lo bueno es que, esto asegura que la solución responda exactamente a lo que la gente de verdad necesita.
2. Identificación del problema, ¡o la gran oportunidad!  
   El problemita que vimos es la falta de acceso a los instrumentos, los libros, y las plataformas digitales para estudiar música en los pueblos de Panamá. ¿Y a quién va dirigido esto? Pues, a los muchachos y chiquillos que les gusta la música, junto a los profesores que, lamentablemente, no tienen mucho material para dar buenas clases. ¡Pero aquí está la gran oportunidad! Crear algo tecnológico que haga que la música sea más fácil de encontrar y que anime a todos a ser creativos. ¡Qué emoción!  
   ¡Una solución inicial en mente!

3.ideas para implementar   
Lo que tengo en mente es desarrollar una app móvil y una plataforma web, algo que sería muy útil. Ofreceríamos lecciones interactivas de música, por supuesto, junto con tutoriales para que la gente aprenda a tocar instrumentos sencillos, piensen en cosas como la guitarra o incluso percusión. Y como plus, agregaremos herramientas para que puedan componer música digitalmente.  
  
Además de todo eso, planeamos un sistema para pedir prestado y registrar instrumentos físicos, ¡eso es importante! Este sistema estaría a cargo de las escuelas o centros comunitarios. ¡Sería una forma genial de ayudar a las comunidades! La idea principal, es transferir tecnología desde universidades y centros de innovación directamente a las comunidades. De esa forma impulsamos la educación musical de una forma más inclusiva, que es el objetivo principal.  
  
Ahora, hablemos de la fase de empatía, ¡un paso crucial en este proceso!. (Design Thinking)

4.fase de desing thinking

Para entender mejor a los usuarios, haremos entrevistas y sesiones conjuntas con estudiantes, profes y músicos locales, ya verán! Usaremos herramientas como mapas de empatía y haremos observación directa en talleres comunitarios, esto es clave, para identificar exactamente dónde están las barreras, qué impide que la gente aprenda música ahora. Así vamos a obtener un panorama real, muy útil! Esta fase nos ayudará a que la plataforma se ajuste a las condiciones tecnológicas y culturales de las comunidades, ¿ven? Eso hará que sea accesible, atractiva, y que de verdad sirva, porque de nada sirve hacer algo que nadie puede usar, ¿no?  
  
  
5.Conclusión  
  
Entonces, mira, con todo este rollo del enfoque en el usuario, junto a la transferencia de tecnología, creemos que va a ser más fácil crear algo nuevo con la música. Algo bien innovador que de verdad le dé un empujón a la educación artística en las áreas rurales de Panamá, ya sabes? ¿Y qué esperamos? Que esta movida haga más que solo mejorar las habilidades musicales, que también ayude a fortalecer la identidad cultural y a que la gente se conecte más, todo gracias a la música.  
  
6. Referencias  
  
ESIC. (2018). Ejemplos de Design Thinking como metodología para fomentar la innovación.