DOCUMENTOS DE TRABAJO
ESCUELA DE GOBIERNO

MÁSTER EN GESTIÓN DE EMPRESAS
E INSTITUCIONES CULTURALES

#CientificArte

Una propuesta educativa que acerca opuestos de

Cultura 360

Entrega Final - 6 de Septiembre

Grupo 1
Beatriz Isidro Mosquera
Laura Navarro Vidal
Noela Nikolova Prodanova

Edición 2023/2024

DT-EG 18/2024

Edita:
Escuela de Gobierno
Universidad Complutense de Madrid

Colección Trabajos Fin de Máster

Autoras: Beatriz Isidro Mosquera
Laura Navarro Vidal
Noela Nikolova Prodanova

ISSN: 2952-0169

https://www.ucm.es/eg

Madrid, 2024

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

ESCUELA DE GOBIERNO
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MÁSTER EN GESTIÓN DE EMPRESAS E INSTITUCIONES CULTURALES

#CIENTIFICARTE

Una propuesta educativa que acerca opuestos de

Cultura 360

Grupo 1:

BEATRIZ ISIDRO MOSQUERA
LAURA NAVARRO VIDAL
NOELA NIKOLOVA PRODANOVA

Edición 2023/2024

ÍNDICE

1. RESUMEN EJECUTIVO 5
2. DEFINICIÓN DEL PROYECTO / ¿Qué es #CientificArte? 5
3. FINALIDAD DEL PROYECTO / ¿Qué queremos conseguir con #CientificArte? 5
4. CONTEXTO DEL ENTORNO / Análisis Territorial, Sectorial y Políticas relacionadas 6
5. ANTECEDENTES / Origen de la idea de Proyecto #CientificArte 15
6. ORGANIZACIÓN GESTORA / Análisis Interno de Cultura 360 17
7. DIAGNÓSTICO / Conclusiones del Contexto 18
8. PÚBLICO OBJETIVO & DESTINATARIOS / ¿A quién va dirigido nuestro proyecto? .. 21
9. OBJETIVOS / ¿Qué metas nos marcamos y queremos cumplir? 22
10. CONTENIDOS / ¿Cuál es la temática de #CientificArte? 23
11. METODOLOGÍA & ESTRATEGIA / ¿Cómo vamos a alcanzar los objetivos? 23
12. ACTIVIDADES & SERVICIOS / ¿Qué acciones llevaremos a cabo? 25
13. CRONOGRAMA Y PLANIFICACIÓN / ¿Qué pasos vamos a llevar a cabo y cuándo? 31
14. PLAN DE COMUNICACIÓN Y MARKETING / ¿Qué vamos a comunicar y cómo? 33
15. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA & INFRAESTRUCTURA / ¿Cuál es el equipo humano y los recursos con los que cuenta Cultura 360? 36
16. ASPECTOS JURÍDICOS / ¿Que leyes, normativa y regulación debe de tener en cuenta Cultura 360? 38
17. GESTIÓN ECONÓMICA & FINANCIERA / ¿Con qué recursos económicos y financieros cuenta Cultura 360 y #CientificArte? 40
18. PROCESO DE EVALUACIÓN / ¿Cómo vamos a llevar a cabo la monitorización y seguimiento de #CientificArte? 55
19. CONCLUSIONES 60
20. BIBLIOGRAFÍA 61

1. RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo aborda la **creación** y **desarrollo** de un **proyecto cultural y educativo** denominado **#CientificArte.** Para el nacimiento de este proyecto, también ha sido necesaria la **creación de la Sociedad Cultura 360**.

A lo largo de este documento, mostraremos las **diferentes fases necesarias** para la **puesta en marcha** de nuestra iniciativa. Desde el **origen de la idea** y su **finalidad**, pasando por el **análisis** y la **búsqueda de información** sobre el territorio donde vamos a implementarlo, hasta el estudio de nuestra propia organización. En nuestro caso, **Cultura 360**, que, como hemos mencionado anteriormente, articula **#CientificArte.**

Con toda la información anterior, que constituye las ***Bases Contextuales del Proyecto***, somos capaces de elaborar el **diagnóstico**, que constituye el estado de la situación o **punto de partida del proyecto**. Es una parte realmente importante, ya que sirve de nexo de unión entre el bloque de análisis y el bloque de definición del proyecto.

Tras el diagnóstico, llega la fase propia de la **definición del proyecto**, definir y establecer el público destinatario, los objetivos, contenidos, las estrategias y acciones.

Por último, el **tercer bloque**, está constituido por la **fase de producción del proyecto**, en nuestro caso de **#CientificArte**. En esta parte debemos de **detallar la planificación y el cronograma** de nuestra iniciativa, nuestra **estructura organizativa**, **las infraestructura y los recursos** con los que contamos, elaborar el **plan de comunicación**, tener en cuenta los **aspectos jurídicos** que puedan afectarnos, definir la **gestión económica y financiera**, y, por último, llevar a cabo la **evaluación del propio proyecto**.

2. DEFINICIÓN DEL PROYECTO / ¿Qué es #CientificArte?

#CientificArte es un **proyecto cultural educativo** que, a través de la realización de diferentes **talleres en centros escolares**, pretende **romper las barreras** (imaginarias) entre los mundos de la **Ciencia** y el **Arte**, es decir, **acercar opuestos**, y potenciar la unión de dos universos, aparentemente muy diferentes entre sí y que discurren en paralelo, pero que, sin embargo, se **enriquecen** y **retroalimentan mutuamente**.

3. FINALIDAD DEL PROYECTO / ¿Qué queremos conseguir con #CientificArte?

Tal y como hemos comentado en el apartado anterior, **nuestro objetivo primordial es hacer visibles las múltiples interrelaciones existentes entre el mundo del arte y la ciencia**. Evidenciar que **ambos universos**, lejos de ser opuestos y discurrir por separado, se **retroalimentan y necesitan mutuamente**.

Por tanto, teniendo como **eje vertebrador** este objetivo, e **inspirándonos** en él, desde **Cultura 360** tenemos la siguiente **misión:**

- **Romper las barreras entre Ciencia y Arte**: **acercar dos mundos** aparentemente **opuestos**, potenciando así su **unión y enriquecimiento mutuo**. Conseguir, a través de esta visión innovadora, despertar entre los **más jóvenes** una **conciencia crítica, abierta y plural**.

4. CONTEXTO DEL ENTORNO / Análisis Territorial, Sectorial y Políticas relacionadas

Estamos convencidas de que nuestro proyecto **#CientificArte** tiene un gran potencial, y que su implementación en los centros educativos es necesaria.

Los jóvenes deben de ser conscientes de que **todas las disciplinas** (del mundo de la ciencia y del arte), por muy alejadas y distintas que parezca, son **permeables, y se enriquecen y retroalimentan** entre sí. Incluso pueden llegar a ser la **inspiración y el germen de nuevas creaciones** y universos aparentemente divergentes.

Sin embargo, a pesar de la confianza y entusiasmo depositados en nuestro proyecto, es necesario llevar a cabo un **análisis interno y externo exhaustivos de nuestro proyecto**, además de estudiar el **territorio, contexto y entorno** en el que vamos a implementarlo.

El objetivo último de este ejercicio es contar con datos verídicos y medibles, e información útil y fiable para el desarrollo de **#CientificArte**.

4.1 Análisis Territorial

Como punto de partida para la implementación y desarrollo de las primeras ediciones de nuestro proyecto **#CientificArte**, hemos escogido el distrito de **Latina** de la ciudad de Madrid.

El distrito de Latina está situado en el suroeste de Madrid. **Es uno de los 21 distritos** que conforman la ciudad, y ostenta el **número 10**. Está formado por los barrios **de Puerta del Ángel, Los Cármenes, Lucero, Aluche, Campamento, Cuatro Vientos y Las Águilas**.

Ilustración 1 - Barrios del distrito Latina de Madrid

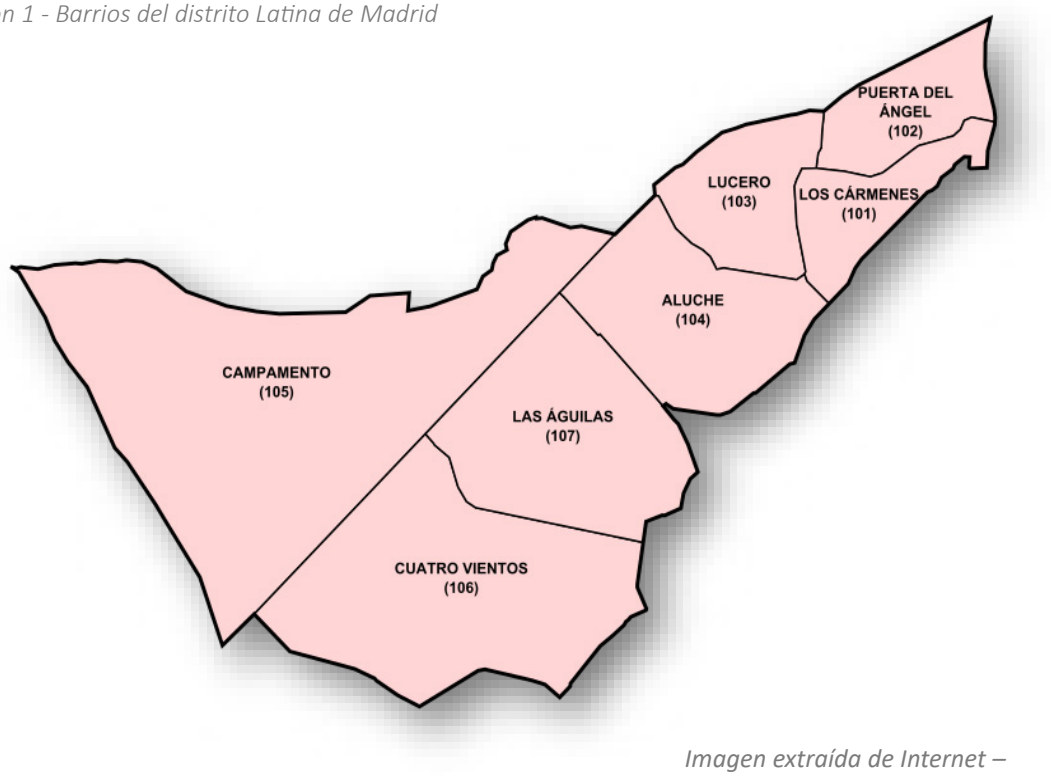


Imagen extraída de Internet – PongamosqueHablodeMadrid

El distrito se denomina Latina por el ya desaparecido Hospital de la Concepción de Nuestra Señora, conocido popularmente como Hospital de la Latina ya que fue fundado por Beatriz Galindo. Beatriz Galindo, conocida como la Latina, fue humanista y una gran conocedora del latín (de ahí su apodo). También fue maestra de Isabel la Católica, quien la convirtió en una de sus consejeras más influyentes y cercanas.

Ilustración 2 - Estatua de Beatriz Galindo (La Latina)

Imagen extraída de Internet – haztedelalatina

En este punto, y como dato aclaratorio, es importante no confundir el distrito de Latina con la zona de La Latina, situada en el distrito de Centro de Madrid.

El distrito de Latina, según los últimos datos publicados en la web del Ayuntamiento de Madrid, a 1 de enero de 2023, contaba con una **población de 241.672 habitantes**, siendo el tercero en número de población por detrás de los distritos de Carabanchel y Fuencarral-El Pardo, con 262.339 y 248.443 habitantes respectivamente.

Por otro lado, el distrito de Latina tiene una superficie de 2.542,72 Ha, siendo, en este caso, el séptimo con mayor superficie. Su **densidad de población es de 95 habitantes** por hectárea.

Nos encontramos ante una **población relativamente envejecida** respecto a la media de Madrid. El índice de juventud del distrito de Latina es de un 48,99%, frente al 65,81% de la ciudad (valor medio). Esto sitúa al distrito en el puesto número 16 de 21, y supone que la población mayor de 65 años es casi el doble que la población comprendida entre los 0 a los 15 años (24% vs 12% respectivamente). Además, la **edad promedio del distrito es de 46,55 años**, mientras que la media de la ciudad de Madrid es de 44,37 años.

Tal y como habíamos apuntado anteriormente, de los 241.672 habitantes que conforman el distrito de Latina, casi un 12% se encuentran en la franja de edad comprendida entre los 0 a 15 años. El porcentaje

más elevado, un 65%, oscila entre los 16 y los 64 años, donde, efectivamente, encontramos el grueso de la población del distrito.

Es cierto que podemos encontrar otros distritos de Madrid con un porcentaje de población mayor en la franja de edad comprendida entre los 0 a los 15 años. Por ejemplo, el distrito de Villa de Vallecas con un 18%, Vicálvaro o Barajas con un 16%, Villaverde con un 15%, Usera con un 14%, o San Blas-Canillejas, Chamartín y Moncloa-Aravaca con más del 13%.

Sin embargo, no debemos de olvidar que Latina tiene 241.672 habitantes, una cifra muy por encima a la de otros distritos. De esta manera, si multiplicamos el porcentaje de población entre 0 y 15 años, por el total de la población del distrito, observamos que **Latina ocupa la posición número 5 de 21, con casi 29.000 personas**. Una cifra muy por encima a la de otros distritos.

Este punto, obviamente, es muy importante tenerlo en cuenta, ya que se trata del rango de edad en el que encontraremos a nuestro público objetivo destinatario.

Latina, hoy en día, es un distrito **mayoritariamente residencial** y que experimentó un notable crecimiento de población debido, en gran medida, al Plan de Actuación Urbanística (PAU) de Carabanchel que se llevó a cabo, junto con otros grandes desarrollos inmobiliarios, durante los años 1995-2007. Dicho PAU discurre en terrenos del distrito de Latina. Cuenta con **varias líneas urbanas e interurbanas de autobús**, también con varias estaciones de **Renfe-Cercanías**, y las **líneas 5, 6 y 10 de Metro**. Además, tiene la base Aérea del Ejército del Aire y el Aeropuerto civil de Cuatro Vientos, el más antiguo de Madrid de los que siguen en uso, y de los más antiguos de España.

También cabe destacar que el distrito cuenta con una **gran dotación de parques y zonas verdes,** ocho en total, entre los que destaca su cercanía a Casa de Campo, el Parque de Aluche, el parque de la Cuña Verde de Latina. Latina aloja en su interior **ocho centros culturales de gran relevancia** y **fundamentales para la vida cultural** del distrito, como por ejemplo el Centro Cultural Fernando de los Ríos, José Luis Sampedro, Miguel Hernández o Rosario Acuña, que ofrecen una programación variada que incluye exposiciones, teatro, conciertos, y talleres.

Además, cuenta el **auditorio y sala de exposiciones Paco de Lucía**, **tres bibliotecas públicas**, como, por ejemplo, la Biblioteca Pública Municipal Antonio Mingote, que no sólo ofrece libros, sino que también organiza actividades culturales como cuentacuentos, clubes de lectura, talleres, charlas, conferencias, etc. El distrito también cuenta con **pequeñas salas de teatro y música** en vivo que contribuyen a una vida cultural activa, además de varios centros de **instalaciones deportivas**, un total de treinta y siete, y catorce centros de salud.

El distrito de Latina cuenta con una **gran cantidad de colegios, institutos, centros de enseñanza, escuelas**, etc. Por ejemplo, podemos encontrar 44 centros de Educación Infantil, 43 colegios que ofrecen Educación Primaria, siendo centros públicos 20 de ellos. También encontramos 27 centros escolares de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O), siendo 19 centros concertados, uno privado y el resto centros públicos. También hay 20 institutos de Bachillerato, 13 de Formación Profesional (entre formación básica, grado medio y grado superior), 7 centros de formación para personas adultas, 4 escuelas o centros de música, además del centro asociado, Jacinto Verdaguer, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Por otro lado, Latina, es un distrito que adolece de algunos problemas relevantes que preocupan a sus ciudadanos. Si atendemos a los resultados del último informe (edición 2023) sobre la *"Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos en la Ciudad de Madrid"* para el distrito de Latina, observamos que los principales problemas son: la vivienda, la contaminación, el tráfico, la limpieza, la inseguridad, la sanidad y el alto coste de la vida, por este orden. Podemos verlo con más detalle a través de este extracto del informe mencionado anteriormente:

Ilustración 3 - Extracto del Informe "Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos en la Ciudad de Madrid"

Imagen extraída del informe "Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos en la Ciudad de Madrid" (Pág. 27)

El distrito de Latina también **sufre los problemas de acceso a la vivienda** derivados del encarecimiento y subida constante del precio de los alquileres y las casas. Por otro lado, el hecho de que la vía urbana A-5 divida físicamente el distrito, expone a la comunidad vecinal al **ruido y la contaminación**, además de provocar **problemas de tráfico y embotellamientos**.

Sin embargo, es importante señalar que los vecinos **valoran positivamente los servicios de transporte público** en el distrito, otorgan una nota por encima del 7/10.

Atendiendo a los datos del informe, los vecinos del distrito de **Latina están notablemente satisfechos (7,5/10) de vivir en sus barrios, y de su calidad de vida (7/10)**. Además, es muy importante destacar que es un distrito **comprometido y que valora muy positivamente la oferta cultural y de ocio ofrecida en la ciudad de Madrid (7,8)**. De igual modo, **valoran positivamente (7/10) los equipamientos y actuaciones culturales presentes en el distrito** (Teatros municipales, Bibliotecas Municipales, la organización de fiestas y eventos populares, la protección de monumentos y del patrimonio histórico-artístico, Centros Culturales, instalaciones deportivas, etc.).

Por último, nos gustaría destacar que, tal y como hemos comentado, a pesar de ser un distrito que valora positivamente los servicios culturales actuales presentes en los barrios, **Latina** es el **cuarto distrito de los**

veintiuno de Madrid, que **más recursos destinaría a cultura**. Esto nos hace pensar que, efectivamente, Latina es un distrito **comprometido con la cultura** y con los servicios que permiten su acceso, y que sus vecinos, además de conformar un **tejido social amplio y fuerte**, y muy **participativo y solidario**, son ciudadanos **inquietos y críticos** que se preocupan por la **conservación y difusión** de la **cultura**, considerándola un **bien preciado** y muy **relevante** para el **desarrollo social**.

4.2 Análisis Sectorial y otras Políticas relacionadas

Para abordar este apartado, en primer lugar, nos gustaría comentar el **cambio paulatino que la cultura**, el arte, y las disciplinas o asignaturas de corte más humanista están experimentando no sólo en los centros educativos, sino también a nivel social. Existe un **claro reconocimiento de su potencial** como **factor de desarrollo personal y social**, además de su potencia como **eje vertebrador del cambio** que permite abordar los retos actuales de la sociedad.

Según Pepa de Toledo, responsable de la línea de Arte Ciudadano de la Fundación Daniel y Nina Carasso en España: *"Son muchas las evidencias del papel decisivo de la presencia del arte en el sistema educativo. Su papel en el desarrollo de las personas y de nuestra sociedad está reconocido internacionalmente y nos encontramos en un momento trascendente para contribuir a su integración en los diferentes ámbitos educativos y contextos de aprendizaje."*

Según la propia ***Fundación Daniel & Nina Carasso***, en un artículo publicado en mayo de 2024, a día de hoy podemos encontrar numerosas propuestas, iniciativas y planes, tanto a nivel nacional como autonómico, que plantean no sólo la integración de la cultura y las artes en el sistema educativo, sino su incorporación como herramienta escolar transversal.

Muchas de estas propuestas toman como referencia el marco ***"Por la Cultura y las Artes en la Educación"*** de la **UNESCO**, que sirve de guía para configurar y concretar la educación cultural y artística. El objetivo principal es dar pasos significativos en su institucionalización por parte de los gobiernos.

Por otro lado, además de destacar el papel de la cultura y el arte en la educación, dicho marco explica cómo abordar la transversalidad en el sistema educativo, cómo crear competencias de futuro para los estudiantes, y cómo contribuir a la paz y la sostenibilidad. También aborda las desigualdades socioeconómicas en la educación. Factores todos ellos de gran interés para las personas que ocupan puestos de decisión relacionados con las políticas educativas.

Como apuntábamos anteriormente, son numerosos los estudios y expertos (tal y como explicaba Pepa Octavio de Toledo) que nos demuestran que las Humanidades y el arte facilitan el desarrollo del razonamiento verbal, incentivan la curiosidad, favorecen el desarrollo de la empatía, y la comprensión de la sociedad y de nosotros mismos, de nuestra identidad, del medio ambiente y del entorno que nos rodea.

La filósofa americana **Martha C. Nussbaum** analizó en su libro ***"Sin fines de lucro, Por qué la democracia necesita de las Humanidades"***, los beneficios de incorporar estos estudios en los sistemas educativos. Así mismo, la **OCDE** también recogió la necesidad de trabajar, desde la educación, la competencia de pensamiento creativo, incorporando su evaluación en el Informe **PISA 2022**.

También, la catedrática de Educación Artística en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, **Marian López Fernández Cao**, señala lo siguiente: ***"los Estados con mejores resultados en PISA son aquellos que más horas dedican a la educación artística, porque lejos de favorecer la instrucción***

memorística, enseñan a sus niños a imaginar futuros posibles, y les dan las herramientas para lograrlo". También apunta que las habilidades relacionadas con el dominio artístico son muy cercanas a las evaluadas en el área científica: *"En ambos casos, la habilidad crítica consiste en mirar detenidamente, analizar y razonar sobre lo que se observa. Asimismo, el razonamiento espacial, tan necesario en ámbitos como la geometría y el razonamiento abstracto, son capacidades que desarrolla la educación artística"*.

Además de catedrática, Marián López Fernández Cao es promotora de la plataforma en defensa de la educación artística **#EducaciónNoSinArtes**. Se trata de una iniciativa que cuenta con el respaldo de numerosos profesionales de la educación artística, docentes de universidades públicas y privadas españolas, miles de personas, estudiantes, además de numerosos colectivos e instituciones de gran prestigio como el Comité Internacional de Educación y Acción Cultural (CECA), el ICOM (International Council of Museums), o la InSEA (International Society for Education Through Art).

Esta plataforma se ha constituido como tal con el objetivo de **presentar y ofrecer propuestas concretas** que puedan mejorar la actual **ley educativa LOMLOE**, ya que consideran que, **sin el marco jurídico correcto**, el tratamiento que necesita la **educación artística en el currículo será imposible**. Buscan mejorar decididamente la consideración de las enseñanzas artísticas en el sistema educativo y, por ello, apuestan de manera decidida por un modelo educativo que impulse una ciudadanía crítica y creativa, capaz de transformar el presente y, sobre todo, de garantizar un futuro mejor. Los promotores y colaboradores de esta iniciativa destacan además que el arte es uno de los pilares fundamentales de nuestras sociedades, y que el valor de la imaginación, el sentido de la estética y la facultad de comunicar son fundamentales para *"aprender a ser"*.

En este contexto, podemos encontrar numerosas iniciativas que ejemplifican cómo las artes generan una mayor conciencia ciudadana y hacen posible abordar con diversos recursos los restos actuales que afrontan las sociedades.

- Planters, de la Asociación ConArte Internacional, es una iniciativa que trabaja con pedagogías artísticas para reducir tensiones producto de la diversidad cultural e introduce procesos de aprendizaje vinculados a las artes de la mano de artistas y docentes en los centros educativos en Cataluña. Las escuelas e institutos que forman parte del proyecto Planters realizan una hora semanal de artes escénicas, danza o música (orquesta de cuerda o conjunto de ukeleles) con un equipo formado por docentes y artistas en activo que trabajan de manera coordinada. Cada grupo participante realiza un ciclo de dos años, durante los cuales se comparte públicamente el proceso creativo en el que el alumnado, el profesorado y los artistas son cocreadores.
- El proyecto Vibras, de la alianza entre la Fundación Tomillo y la Asociación Kubbo, busca generar un espacio de desarrollo comunitario en los barrios madrileños de Usera y Carabanchel, en Madrid, a través de la creación artística: musical, *freestyle*, danzas urbanas y escuela de musicalidad. Con este proyecto, se incide en el trabajo con los y las jóvenes en competencias transversales como el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, el autoconocimiento o la ciudadanía activa.
- The Cross Border Project aborda problemáticas sociales a través del teatro y forma a docentes a través de proyectos artístico-pedagógicos en las aulas de sus centros educativos. Surgió en Nueva York como un proyecto personal de la dramaturga y directora de escena Lucía Miranda. Conformada por un grupo de artistas que trabajan en el ámbito del teatro, la educación y la transformación

social, es una acción de innovación cultural y social, compuesta por una compañía de teatro, una escuela de teatro aplicado y una cocina.

- LÓVA (La Ópera, un Vehículo de Aprendizaje) es un proyecto que convierte las aulas de educación primaria en compañías de ópera a lo largo de un curso completo en el que el alumnado asume las diferentes funciones de una producción de este género musical, crea y estrena su propia ópera en funciones en las que no cuenta con ayuda de adultos.

  LÓVA se integra en el currículo y tiene como objetivo el desarrollo de competencias clave. Se hace siempre en horario lectivo y, además del nivel primaria su metodología se ha adaptado al resto de etapas educativas: infantil, ESO, educación especial, bachillerato, así como a diversos entornos sociales como asociaciones culturales, centros de día o prisiones.

- Por último, una de las apuestas más consolidadas de la ***Fundación Daniel y Nina Carasso*** en el ámbito de la educación artística es **PLANEA**, red de arte y escuela, integrada por centros educativos, agentes e instituciones culturales que se comprometen a utilizar las prácticas artísticas en la escuela pública de manera transversal, situada en los territorios y con vocación de generalización y permanencia.

  De los múltiples proyectos que se están llevando a cabo en la actualidad en los centros piloto de la red, podemos destacar dos:

  - *"El cole patas arriba"* es una propuesta desarrollada en el centro educativo La Vereda de Güejar Sierra (Granada), que plantea transformar sus espacios en lugares que inviten a la creación artística por medio de la arquitectura, el diseño, las artes plásticas y la comunicación emocional, y lo consiguen gracias a metodologías que convierten en protagonista a la comunidad educativa en el diseño y mejora de nuevos espacios de juego.

  - *"Adolescencia Móvil"* se desarrolla en el Instituto de Secundaria Bovalar de Castellón y brinda un espacio seguro para que el alumnado explore y reflexione sobre su relación con la tecnología. Todo ello, mediante la creación de un archivo visual que documenta sus percepciones y sirve como testimonio de la complejidad de esta etapa vital.

Como podemos observar por todo lo expuesto anteriormente, y ante la gran cantidad de proyectos e iniciativas que pretenden poner en valor las disciplinas de corte humanista y el arte, es evidente que **existe una pulsión y una conciencia social acerca de su relevancia**, de su **importancia en el desarrollo personal** del individuo y de la sociedad en su conjunto, de su **transversalidad**, y, sobre todo, de **su papel fundamental en la educación de los más jóvenes**.

Como consecuencia de esta pulsión, y de esta necesidad de integración, encontramos la educación STEAM. Las **siglas STEAM** hacen referencia a la combinación de **Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas** (en inglés **Science**, **Technology**, **Engineering**, **Arts** & **Mathematics)**. Este enfoque educativo, surgido en Estados Unidos en la década de 1990, se basa en la interdisciplinariedad y otorga igual importancia a las disciplinas artísticas y científicas. Su objetivo principal **es fomentar el aprendizaje empírico, la resolución de problemas y el pensamiento crítico**. Además, promueve **la creatividad, la reflexión** y la aplicación de conocimientos en contextos prácticos y multidisciplinarios.

La **metodología STEAM** también se centra en el **desarrollo de habilidades sociales y emocionales**, como el autoconocimiento, la autorregulación y la autogestión. Estas competencias son fundamentales para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual y están alineadas con las leyes educativas vigentes en España.

Es importante no confundir la **metodología STEAM** con el movimiento **STEM** (Science, Technology, Engineering and Mathematics). Si bien comparten objetivos y enfoques similares, STEM excluye las disciplinas artísticas. En este punto, es donde la **metodología STEAM** se revela como **realmente novedosa y revolucionaria**, pues constituye un **nuevo paso capaz de integrar arte, ciencia y tecnología**. Esto no solo es un motor para la innovación, sino que **aúna disciplinas diferentes de forma integrada** y un **enfoque tanto teórico como práctico**.

Por otro lado, y absolutamente **alineada con la metodología STEAM**, encontramos una campaña desarrollada en Reino Unido y que actualmente está en marcha. Se trata de una iniciativa liderada por la *London School of Economics*, y que busca poner en valor las asignaturas de corte humanista. El término para designar dicha campaña es **SHAPE —Social Science, Humanities and the Arts for People and the Economy** (ciencias sociales, humanidades y arte para las personas y para la economía).

Esta iniciativa británica, que cuenta con el apoyo del Arts Council, pretende fomentar la integración de las disciplinas de Humanidades y Artes, y las disciplinas de Ciencias, evitando que ambos bloques de materias compitan entre sí. **Su convergencia es clave para un desarrollo formativo integral y para la construcción de un futuro sostenible**. Julia Black, profesora de Derecho en la ***London School of Economics (LSE)***, es una de las promotoras, y explica que las habilidades de razonamiento y la capacidad para articular ideas y conceptos que se desarrollan al estudiar historia o teatro o un idioma, tienen el mismo valor que las adquiridas a través del aprendizaje matemático o científico.

En España, tal y como hemos comentado previamente, se han dado (y se están dando) pasos adelante para **fomentar la participación de las disciplinas artísticas en la educación**. Por ejemplo, podemos destacar la implementación del Bachillerato de Artes. Sin embargo, y a pesar de todos los avances, aún queda trabajo por hacer para lograr la plena integración de las artes al currículo educativo, y su adaptación al contexto legal y normativo.

Por último, para finalizar con el bloque de ***"Análisis Sectorial y otras Políticas relacionadas"***, nos centraremos ahora, de forma específica en Latina, nuestro distrito seleccionado.

Atendiendo a lo comentado en el apartado de ***"Análisis Territorial"***, podemos constatar que la oferta cultural y de actividades extraescolares actual es muy amplia. Como ya hemos enumerado previamente, el distrito cuenta con numerosos centros culturales y de enseñanza, de Formación Profesional, colegios, institutos, escuelas, bibliotecas, auditorios y salas de exposiciones, pequeñas salas de teatro y música, etc. Toda esta red de servicios hace que la vida cultural del distrito sea muy amplia y variada.

Si nos fijamos en la oferta de actividades que ponen a disposición de los vecinos de Latina los diferentes Centros Culturales y Socioculturales, podemos encontrar todo tipo de cursos y talleres de temática muy variada, que se desarrollan entre los meses de octubre y junio. La oferta abarca multitud de áreas: expresión corporal, teóricas, danza, plástica, música, idiomas, nuevas tecnologías, idiomas, etcétera.

Todos los cursos y talleres se imparten por separado y abordando una única temática. No apreciamos una interrelación o convergencia entre varias disciplinas, ni tampoco una propuesta o visión más innovadora

que contemple una unión o acercamiento entre Ciencia y Arte, apostando por la transversalidad de ésta último como factor primordial en el desarrollo creativo, crítico y reflexivo del individuo, y, sobre todo, de los más jóvenes.

Por otro lado, si ampliamos el análisis del sector al ámbito privado, podemos encontrar las siguientes empresas en el distrito Latina, que ofrecen diversos talleres y cursos en Madrid:

➔ EDUCAVENTURA

Educaventura es una empresa cuyo objetivo principal radica en contribuir no solo a la **formación del alumno**, sino también a su **desarrollo intelectual, social, físico y afectivo**, además de dar respuesta a sus **necesidades**.

Ofrecen **actividades lúdico-educativas** con el objetivo de mejorar las competencias educativas de los alumnos, ayudándoles a desarrollar dotes de organización y expresivas, además de ayudarles a adquirir más confianza en sí mismos. También ofrecen campamentos de verano en ámbitos naturales y urbanos.

Cifras relevantes:

- ✓ 19 años de experiencia
- ✓ Actualmente trabajan con 40 colegios en Madrid
- ✓ 3.000 familias satisfechas cada año

➔ EDUCATIUM

Educatium es otra empresa de Madrid que ofrece a colegios y centros educativos, la gestión integral de sus actividades y servicios extraescolares. Abarca diferentes campos de formación y conocimiento como complemento en la educación de los jóvenes. Al igual que **Educaventura**, ofrece una amplia oferta de **actividades y servicios extraescolares** para todas las edades, desde infantil hasta bachillerato, con la que los jóvenes pueden aprender mientras se divierten y experimentan, transmitiéndoles **valores** tanto técnicos como sociales, y fomentando el **desarrollo de sus competencias**.

Como hemos mencionado anteriormente, **Educatium** cubre todas las **áreas formativas y educativas**, ofreciendo actividades extraescolares deportivas, académicas, tecnológicas, científicas y artísticas con una amplia oferta. Sus servicios educativos también tienen como objetivo **facilitar la conciliación familiar y laboral**: actividades en comedor y patio, aula matinal y vespertina, animación en centros escolares, etc.

➔ ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES MADRID

AEM, **Actividades Extraescolares Madrid**, es una marca comercial propiedad de **Sport & Balance S.L.**, que se dedica al desarrollo de actividades deportivas, educativas, artísticas y de ocio en colegios, empresas, clubes y urbanizaciones. La misión de la empresa es ofrecer un servicio integral y de calidad a sus clientes, basado en los principios de compromiso, responsabilidad, bienestar social e innovación.

Al Igual que las otras dos empresas mencionadas anteriormente, AEM ofrece una gran variedad de actividades escolares, eventos y talleres educativos, campamentos urbanos, etc., sin embargo, no proponen la **visión innovadora** del proyecto **#CientificArte**, no **se fomenta un diálogo entre los mundos de la ciencia y el arte**, ni se **aprovechan sus sinergias y relaciones** existentes, ya que las materias son tratadas de forma separada y unitaria.

5. ANTECEDENTES / Origen de la idea de Proyecto #CientificArte

En primer lugar, y como idea fundacional y básica de nuestro proyecto **#CientificArte**, nos gustaría decir que estamos absolutamente convencidas de que la **cultura es un valor fundamental en nuestra sociedad**. Un **elemento intrínseco a la identidad** de cada persona, y que, como tal, debe **cuidarse y protegerse**. De este modo, consideramos que una forma de lograrlo es **transmitir la importancia** de la misma a los más **jóvenes** a través de la **educación**.

Es vital que crezcan y se desarrollen siendo conscientes del **papel crucial de la cultura y del arte en nuestra forma de ver y entender el mundo**, y de cómo **interactuamos y nos relacionamos** con él. Creemos que una sociedad que pone en valor su cultura y es sensible a ésta, es una sociedad más libre e inclusiva, diversa, crítica, tolerante y próspera.

Además, como venimos apuntando a lo largo de todo el documento, es **unánime y reconocido** el gran **potencial del arte y de las humanidades** como factores de **desarrollo personal y social**, además de su papel como **eje vertebrador del cambio** que permite abordar los **retos actuales de la sociedad**. Estas disciplinas facilitan el desarrollo del razonamiento verbal, la comprensión de la sociedad, del medio ambiente y de nuestra realidad.

Este punto de partida es el que ha hecho que nos interesemos y centremos en el **ámbito de la educación** y en la **población joven**. Creemos firmemente que la **educación es el vehículo** óptimo para transmitir la importancia de la cultura y de todas sus expresiones artísticas a los más adolescentes en los centros educativos.

Por otro lado, teniendo en cuenta el **contexto hiperdigitalizado** en el que vivimos, en el que cada vez se demandan perfiles más tecnológicos, cabe preguntarse si aún sigue habiendo hueco para las disciplinas de corte más humanista. Si hoy en día, hay espacio para los filósofos, los filólogos y los historiadores del arte. Estas asignaturas y profesiones, en los últimos tiempos, han ido perdiendo popularidad y estatus debido al valor que les atribuye la sociedad en función de sus posibilidades de acceso al mercado laboral. Es decir, su valoración va ligada a su potencial en términos productivos.

Intentando dar respuesta a esta disyuntiva, numerosos autores y estudios **reivindican las humanidades como base esencial para el desarrollo tecnológico**, además, apuntan que serán estos profesionales los que lideren el cambio.

Desde **Cultura 360** estamos convencidas de esta afirmación. Por eso, creemos que nuestro proyecto **#CientificArte** tiene un gran potencial, y su implementación en los centros educativos es absolutamente necesaria.

Tal y como hemos apuntado anteriormente, la integración de las disciplinas de Humanidades y Artes, y las disciplinas de Ciencias debe de ser una prioridad, pues **su convergencia es clave para un desarrollo formativo integral y para la construcción de un futuro sostenible.**

Los **profesionales de las humanidades** pueden **contribuir al desarrollo tecnológico de la sociedad al aportar la reflexión sobre el devenir de la ciencia** y, sobre todo, **cultivar cualidades, como la creatividad y el pensamiento crítico**, que son imprescindibles para el desarrollo de campos en pleno apogeo como análisis masivo de datos (*Big Data*) y la inteligencia artificial (AI). Además, las empresas requieren perfiles con una formación humanista que sean capaces de abordar los problemas éticos que generan la AI y el *machine learning*, expertos que conozcan con detalles la forma de comunicarse de las personas para *"educar"* a los asistentes de voz, etc. También se requieren profesionales que sean capaces de configurar la manera en que la tecnología debe interactuar con los humanos, y dotar de ética a los algoritmos que rigen e influyen en nuestras vidas, desde las recomendaciones que nos hace una plataforma audiovisual, hasta las decisiones que tendrá que tomar el vehículo autónomo ante una colisión inminente.

Debemos de ser conscientes de que el **mundo, nuestra realidad, y el mercado laboral**, se están **transformando** y por ende, las habilidades y destrezas necesarias para desenvolvernos. Cada vez más se requieren personas con **disposición al aprendizaje continuo y a la adaptación**, es decir, que tengan habilidades para a**prender y afrontar lo imprevisto** y lo nuevo. La **creatividad y la innovación** son ahora una clave ante la necesidad de las empresas de adaptarse a los cambios tecnológicos y sociales. Las habilidades para el **desempeño social, la gestión de las emociones, la comunicación, el pensamiento crítico o el liderazgo** cobran también relevancia, y la **empatía y la capacidad de interrelación** son necesarias ante cuestiones como la de humanizar las marcas, más sensibles a las realidades de las personas. Queda claro que, más allá de los conocimientos y competencias técnicas, el mercado valora cada vez más las **competencias de carácter transversal** que se alinean con los nuevos modelos de empresa.

Por otro lado, la tecnología nos permite cada vez más automatizar las tareas repetitivas y especializadas para las que la educación históricamente nos ha venido preparando. Muchos puestos de trabajo quedarán desfasados, dando paso a otros perfiles que requieren nuevas habilidades intrínsecas a nuestra especie. **La formación de nuestros futuros y futuras profesionales necesita de las humanidades.** Es momento de **potenciar** los **valores** que nos hacen **humanos** para **construir** un **futuro posible** y **sostenible** para las **personas** y para el **medioambiente**.

De este modo, la **educación juega un papel fundamental,** y ésta debe de ser **integral** para afrontar los grandes retos que tenemos por delante como sociedad. Los jóvenes necesitan **formarse desde una perspectiva holística**, siendo conscientes de que **todas las disciplinas** (del mundo de la Ciencia y del Arte), por muy alejadas y distintas que parezca, son **permeables**. Se **enriquecen y retroalimentan** entre sí, **convergen y se necesitan**, siendo incluso la **inspiración y el germen mutuo** de nuevas creaciones y universos aparentemente divergentes.

6. ORGANIZACIÓN GESTORA / Análisis Interno de Cultura 360

Con el objetivo de **articular y otorgar forma jurídica a nuestra entidad de gestión**, es decir, a la empresa que queremos crear para poner en práctica y desarrollar nuestro proyecto de **#CientificArte**, en nuestro caso, **Cultura 360**, consideramos que el mejor modo de hacerlo es a través de la constitución de una **Sociedad de Responsabilidad Limitada.**

Atendiendo a la Plataforma PYME del Gobierno de España, podemos observar que para la creación de una Sociedad de Responsabilidad Limitada es necesario, **como mínimo, un socio/a y un euro de capital social para su constitución**. Por otro lado, y tal y como indica su nombre, la responsabilidad de los socios está limitada a su aportación en el capital, es decir, los socios no responderán personalmente de las deudas sociales. Si bien es cierto que, llegados a este punto, es importante llevar a cabo una aclaración.

Efectivamente, tal y como hemos indicado, las modificaciones realizadas por la ***Ley 18/2022, de 28 de septiembre, de creación y crecimiento de empresas***, establecen como capital social mínimo para la constitución de una S.L. un euro (reduciendo el importe anterior de 3.000 euros). Sin embargo, dichos cambios, no varían el importe de 3.000€ relativo a la cifra de responsabilidad social mínima para el socio. La idea que se persigue con esto es no dejar desamparados a los acreedores.

De este modo, el legislador contempla unas premisas a cumplir:

- Destinar a reservas legales un importe igual o mayor al 20% del beneficio, hasta que la suma de esas reservas más el capital social sea de 3.000€.
- En caso de liquidación, voluntaria o forzosa, si el patrimonio de la sociedad fuera insuficiente para atender el pago de las obligaciones sociales, los socios responderán solidariamente de la diferencia entre el importe de tres mil euros y la cifra del capital suscrito.

Esta nueva medida, afectaría de forma directa a lo que dice el artículo 363.1.e) LSC (Ley de Sociedades de Capital), donde se establece como causa de disolución de una empresa, las pérdidas que hagan que el patrimonio neto sea menor a la mitad del capital social.

A pesar de esta aclaración (obviamente es muy relevante tenerla en cuenta), creemos que esta **modalidad ofrece grandes ventajas** (apropiada para la pequeña y mediana empresa-en nuestro caso 3 socias-, libertad de pactos y acuerdos entre socios, capital inicial mínimo muy reducido, responsabilidad limitada, libertad en la denominación social, etc.) y **pocas barreras de entrada**, por lo que, para una primera incursión en el mundo empresarial, consideramos que la Sociedad de Responsabilidad Limitada es una **muy buena opción**.

Como hemos apuntado brevemente, nuestra **Sociedad de Responsabilidad Limitada**, **Cultura 360**, estará constituida, en un primer momento, por tres socias: Beatriz Isidro Mosquera, Laura Navarro Vidal y Noela Nikolova Prodanova.

- **Beatriz Isidro Mosquera** cuenta con más de 15 años de experiencia en rodajes nacionales e internacionales de Cine, Televisión y Publicidad, dentro del departamento de Producción. Es una profesional resolutiva, creativa y enérgica, orientada a los resultados y enfocada al detalle.
- **Laura Navarro Vidal** además de ser doble graduada en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, cuenta con un Máster en Dirección Financiera y Control de Gestión. Su experiencia profesional está vinculada al mundo de la consultoría estratégica y a la gestión de proyectos en empresas de diferentes sectores.

- **Noela Nikolova Prodanova** además de haberse formado como historiadora del arte, y poseer una amplia experiencia profesional internacional, es guía turística, mediatriz cultural acreditada y ha participado en la gestión de eventos multiculturales. Ha trabajado con adolescentes, y cuenta con un curso especializado en adaptación del discurso a todo tipo de públicos.

Las tres socias cuentan en su haber con un **Máster en Gestión de Empresas e Instituciones Culturales** por la Universidad Complutense de Madrid.

A nivel organizativo, la estructura de **Cultura 360 es totalmente transversal, horizontal y abierta**, no existe una jerarquía o posición predominante de ninguna de las socias sobre las otras. Todas tenemos el mismo peso, y a nivel societario, las mismas responsabilidades, obligaciones y derechos.

Tal y como se recoge en la matriz DAFO elaborada, en un primer momento, **Cultura 360 no contará con un centro de trabajo propio u oficina**. La **gestión** de la **sociedad** se llevará a cabo de forma **telemática**, no siendo necesario, por tanto, un espacio físico para ello.

Para el **desarrollo de los talleres**, se utilizarán las **instalaciones de los centros educativos** que incluyan **#CientificArte** en su oferta de actividades extraescolares. En el caso de que sea necesario y el colegio así lo requiera, se destinará un porcentaje de la cuota pagada por los alumnos al centro.

Por último, para la **preparación previa de los talleres** (cuatro sesiones durante el mes de septiembre), el artista o científico y la mediadora cultural, se reunirán en el **taller de Dora Stefanova**, quien cederá el espacio de forma gratuita.

7. DIAGNÓSTICO / Conclusiones del Contexto

Una vez expuesto todo lo anterior y tras el exhaustivo análisis elaborado sobre el contexto actual que determinará la implementación y devenir de **#CientificArte**, nos gustaría remarcar algunas conclusiones.

En primer lugar, sobre la **elección del distrito Latina como epicentro de nuestro proyecto**. Como hemos apuntado anteriormente, Latina cuenta con una **población joven** (público destinatario de nuestro proyecto) **muy considerable**, alcanzando casi las 30.000 personas. Esto supone que es el quinto, de los 21 distritos que conforman la ciudad de Madrid, con mayor población entre los 0 y los 15 años.

Por otro lado, la **oferta cultural y de actividades extraescolares en el distrito es muy amplia**. Como ya enumeramos previamente, el distrito cuenta con **numerosos centros culturales y de enseñanza, de Formación Profesional, colegios, institutos, escuelas, bibliotecas, auditorios y salas de exposiciones, pequeñas salas de teatro y música**, etc. Haciendo especial hincapié en los centros escolares de **Educación Secundaria Obligatoria** (E.S.O), encontramos **27 colegios**, siendo 19 de ellos centros concertados, uno privado y el resto centros públicos.

Además de toda esta red de servicios descrita, que hace que la vida cultural del distrito sea muy amplia y variada, constatamos, a través de los datos estudiados, que la población de Latina está **comprometida y valora muy positivamente la oferta cultural** y de ocio ofrecida en la ciudad de Madrid. También valora muy **positivamente los equipamientos y actuaciones culturales presentes en el distrito**.

Por otro lado, **Latina es el cuarto distrito de los veintiuno de Madrid, que más recursos destinaría a cultura**. Esto nos hace pensar que, efectivamente, **es un distrito comprometido con ella** y con los servicios que permiten su acceso, y que sus vecinos, además de conformar un **tejido social amplio y fuerte, y muy**

participativo y solidario, son ciudadanos **inquietos y críticos** que se **preocupan por la conservación y difusión de la cultura**, considerándola un bien **preciado y muy relevante para el desarrollo social**.

En este punto, también es muy importante señalar que, una de las socias de **Cultura 360** y creadora de **#CientificArte**, Noela Nikolova Prodanova, ha vivido, y vive en el barrio Puerta del Ángel desde su infancia. Este **conocimiento del barrio en primera persona** es realmente **importante y ventajoso**, pues nos permite tener, de **primera mano**, **información muy valiosa sobre ciertas dinámicas del distrito y sus barrios**, del **comportamiento de la población en relación a la cultura** y la **oferta cultural**, en **qué consiste esta**, qué centros o instituciones encontramos, número de colegios e institutos, etc.

Atendiendo ahora al **análisis sectorial**, observamos que es **un buen momento para desarrollar un proyecto de la características de #CientificArte**. Es evidente que existe una **conciencia social** sobre la necesidad, por un lado, de **integrar el arte y de las disciplinas artísticas en el currículo de los centros escolares y en la normativa vigente**, y, por otro lado, la necesidad de **implementar y desarrollar un modelo educativo integrado y de convergencia** entre **disciplinas artísticas y de ciencias**.

El objetivo debe ser dotar a los estudiantes de un **programa formativo integral** que **potencie** los **valores** que nos hacen **humanos,** para así **construir** un **futuro posible y sostenible** para las **personas** y para el **medioambiente**.

Los jóvenes deben formarse **desde una perspectiva holística**, siendo conscientes de que **todas las disciplinas** (del mundo de la Ciencia y del Arte), por muy alejadas y distintas que parezca, son **permeables**. Se **enriquecen y retroalimentan** entre sí, **convergen y se necesitan**, siendo incluso la **inspiración y el germen mutuo** de nuevas creaciones y universos aparentemente divergentes.

Tal y como hemos citado anteriormente, la oferta de actividades extraescolares que podemos encontrar en Latina es amplia, tanto desde el punto de vista público a través de los diferentes Centros Culturales y Socioculturales, como a través de las empresas privadas presentes en el distrito. Sin embargo, **no hay servicios similares a nuestro proyecto cultural.**

Consideramos que no existe la propuesta de valor de **#CientificArte**, tampoco su **visión innovadora**. No **se fomenta un diálogo entre los mundos de la ciencia y el arte**, ni se **aprovechan sus sinergias y relaciones** existentes, ya que las materias son tratadas de forma unitaria.

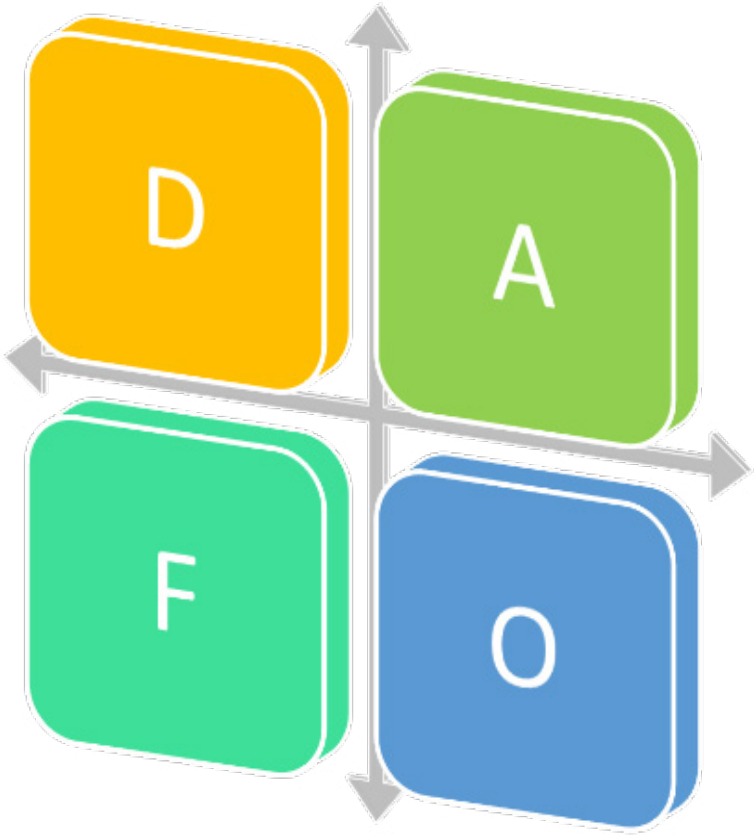
Las **actividades y talleres ofertados no trabajan la unión de disciplinas** aparentemente opuestas, sino que **tratan las diferentes materias de forma separada**.

Uno de los principales objetivos de **#CientificArte** es que las **nuevas generaciones de científicos y científicas, y de artistas** salgan concienciados del **empoderamiento que otorga la unión de estos dos universos aparentemente opuestos**.

Por último, y para concluir con el diagnóstico y con el bloque de las bases contextuales del proyecto, nos gustaría mostrar, a **modo de síntesis**, una **Matriz DAFO**.

La confección de este análisis DAFO pone de manifiesto cuáles son las fortalezas y debilidades (perspectiva interna) de nuestro proyecto, #CientificArte además de mostrar el contexto actual y las posibles oportunidades y amenazas que lo rodean (visión más externa y de entorno).

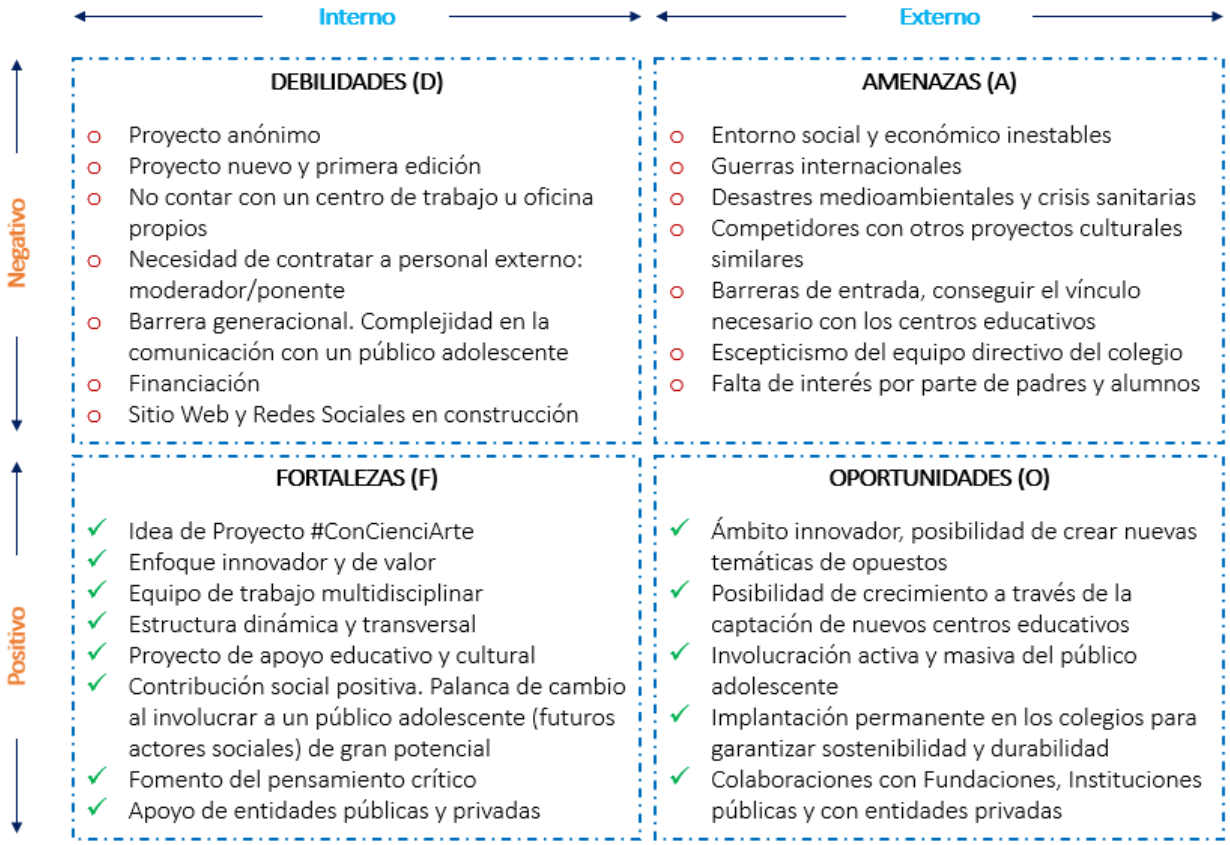
Ilustración 4 - Matriz DAFO



Elaboración propia

Matriz DAFO del proyecto **#CientificArte**:

Ilustración 5 - Matriz DAFO #CientificArte



Elaboración propia

A través de la **Matriz DAFO** podemos observar, de un vistazo, cuál es la situación de partida de nuestro proyecto, además de destacar y poner el foco en aquellos aspectos que debamos controlar de forma más minuciosa o potenciar.

8. PÚBLICO OBJETIVO & DESTINATARIOS / ¿A quién va dirigido nuestro proyecto?

Nuestro proyecto **#CientificArte** es un **servicio cultural destinado a los centros educativos**, tanto públicos, como privados y concertados, y pensado, concretamente, para los cursos de la E.S.O y Bachillerato.

En un principio, **nos centraremos en los alumnos de 4º de la E.S.O** (sin embargo, vemos el servicio inmediatamente extensible a los cursos de 3º de la E.S.O, y 1º de Bachillerato).

El motivo de esta elección reside en que **consideramos este curso (4º de la E.S.O) como un punto de inflexión dentro de la carrera lectiva de los alumnos**, ya que, al finalizarlo, tendrán que escoger o bien la modalidad de Bachillerato (la cual en muchas ocasiones ya determina su futuro profesional) o bien un Ciclo de Formación Profesional.

Sea cual sea su decisión dentro de su camino educativo y profesional, nuestra **misión desde #CientificArte es hacerles ver que no deben renunciar a estar en contacto con el resto de opciones desechadas**, todas las **disciplinas están interrelacionadas**. Tal vez, en un primer momento, desde fuera pueden verse como

conexiones improbables y mundos paralelos y opuestos, condenados a no entenderse, sin embargo, es todo lo contrario, **se enriquecen mutuamente, confluyen y se retroalimentan.**

Somos conscientes de que nuestro **público objetivo** (o destinatarios más directos) son los **alumnos de los centros educativos**. Nuestro servicio está dirigido y pensado para ellos, pues es en los **estudiantes** donde **consideramos prioritario *"sembrar"* esta semilla**. Los consideramos el **futuro de la sociedad**, y, por tanto, es **en ellos** donde **debe de iniciarse el cambio**.

A pesar de tener clara la premisa mencionada en el párrafo anterior, no debemos de olvidarnos del **equipo directivo y del profesorado** de los centros educativos, y de los padres o tutores de los adolescentes. Con ellos será necesario llevar a cabo una **labor de pedagogía profunda, y explicar con detalle el objetivo último de nuestro servicio cultural**.

Es muy importante tener en cuenta que, para el **éxito de nuestro proyecto**, es imprescindible contar con el **apoyo y complicidad del equipo directivo y del profesorado**. Sin esta condición necesaria, no será posible ni viable una implementación completa y satisfactoria de nuestro servicio cultural en los centros educativos.

9. OBJETIVOS / ¿Qué metas nos marcamos y queremos cumplir?

La finalidad y objetivo principal de nuestro proyecto, y que vertebra la razón de ser de **#CientificArte** es **romper las barreras existentes** (en la mayoría de las ocasiones creadas y levantadas por las propias personas) entre los mundos de la **Ciencia** y el **Arte**, y acercar y hacer converger ambos mundos, aparentemente opuestos.

De dicho eje vertebrador, se desprende este **decálogo de objetivos**:

- Fomentar y potenciar la unión de dos universos aparentemente paralelos, creando vínculos y sinergias entre las materias de ciencias y las artísticas (acercar opuestos)
- Contribuir a la implementación y desarrollo de un modelo educativo integrado y de convergencia entre disciplinas artísticas y de ciencias
- Valorar y fomentar la creatividad y la imaginación a través del arte y la ciencia, concienciando a los estudiantes de su importancia para el desarrollo personal, y del pensamiento crítico del individuo
- Aportar, a través de las diferentes disciplinas artísticas, puntos de vista distintos y perspectivas disruptivas a los trabajos y proyectos científicos (enriquecerlos e incluso inspirarlos), y viceversa.
- Conseguir que las nuevas generaciones de científicos y científicas, y de artistas, sean conscientes del empoderamiento que otorga la unión de sus universos, ampliando así sus oportunidades, y abriendo nuevos caminos del saber y del conocimiento
- A través del arte, conseguir transformar la estructura formal y matemática de la ciencia, y así, hacerla accesible a un público general no especializado
- Conseguir que las futuras científicas cuenten con el poder de alcance y difusión, y con las herramientas de transmisión que tienen los y las artistas para comunicar conceptos abstractos. El arte, como palanca y cuerda transmisora de la ciencia
- Conseguir que los futuros artistas tengan acceso a la información y conocimiento técnico que manejan los científicos y las científicas

- Impulsar y fomentar el trabajo en equipo y las dinámicas colaborativas
- Conseguir la implementación de **#CientificArte** en **tres colegios** del distrito Latina en su primer año de vida. Para la **segunda edición** conseguir **6 centros** escolares, y para la **tercera 9 colegios**
- Conseguir la inscripción de 20 alumnos (por grupo) para nuestros talleres de **#CientificArte**

10. CONTENIDOS / ¿Cuál es la temática de #CientificArte?

Desde **#CientificArte**, cada año seleccionaremos una temática diferente en torno a la unión de dos universos aparentemente paralelos, como son la ciencia y el arte, pero que, **al unirse, crean un tercer universo lleno de matices y nuevas perspectivas**.

Por ejemplo, queremos proponer **una primera edición donde los dos mundos a converger sean la física y la escultura, una segunda sobre biología y arte contemporáneo, la tercera convocatoria versará sobre química y música, una cuarta puede tratar sobre teatro científico**, etc., y así, sucesivamente con cada nueva edición que planteemos.

Los **talleres serán impartidos por personalidades que trabajen y estén relacionadas con el ámbito en cuestión**. Por ejemplo, respecto al año de la escultura y la física como disciplinas involucradas, contaremos con: un escultor y un físico, o un escultor que trabaja con la física, o un físico que a través de la escultura encontró otra vía de transmisión, etc. Durante el proceso de investigación para elaborar la propuesta de quién impartirá el taller, se trabajará sobre estas perspectivas y se valorará cuál es la mejor opción, teniendo siempre presentes nuestra misión y nuestros objetivos como hilo conductor y eje de nuestro proyecto.

11. METODOLOGÍA & ESTRATEGIA / ¿Cómo vamos a alcanzar los objetivos?

Siendo conscientes de que nuestro público objetivo directo, para quienes están creados nuestros talleres, son adolescentes, una de las líneas estratégicas internas que seguiremos será incluir un **mediador cultural, experto en comunicación con adolescentes**.

Una de las socias de Cultura 360, Noela Nikolova, es guía turística y mediatriz cultural acreditada. Cuenta con una amplia experiencia con adolescentes, trabajando con ellos durante más de 3 años en el *Site Le Corbusier*. Además, tal y como hemos mencionado anteriormente, cuenta con un **curso especializado en adaptación del discurso a todo tipo de públicos**. De este modo, será **ella** quien **realizará la sesión previa al taller destinada a los artistas y ponentes**.

De esta forma, se llevarán a cabo cuatro sesiones internas, previas al taller con los alumnos (durante el mes de septiembre), para sentar las bases a nivel comunicación y relación con los alumnos. La mediadora, Noela, como experta en adolescentes, trabajará conjuntamente con el mentor (ponente) para que pueda llegar a ellos de una forma más efectiva. La idea es que cuando el artista/mentor empiece el taller con los alumnos en octubre, la figura de la mediadora no sea necesaria de forma presencial en los talleres. Sin embargo, el mentor podrá contar con ella a lo largo de todo el curso siempre que requiera su apoyo y consejo.

Estas cuatro sesiones previas y preparatorias, entre moderadora y ponente, tendrán lugar una vez por semana a lo largo del mes de septiembre en el taller de Dora Stefanova:

- **1º Sesión:** revisión del contenido del curso y de cada uno de los talleres, adaptación al público y organización del desarrollo del proyecto en función de la temática

- **2º Sesión:** gestión de los útiles de mediación y materiales necesarios para la realización de los talleres
- **3º Sesión:** recepción materiales
- **4º Sesión:** cierre de los últimos detalles y revisión del taller

Creemos necesario que la comunicación hacia los alumnos sea óptima. Se trata de un público adolescente y por ello, puede resultar complejo, en ocasiones, mantener su atención. Consideramos que la figura del mediador debe de estar muy presente en los comienzos. Así, los *tips* e instrucciones del mediador, y el material del mentor/ponente deberán fusionarse con el objetivo principal de crear un taller atractivo y dinámico para los alumnos.

Los talleres de **#CientificArte** se desarrollarán a lo largo de **siete meses, desde octubre hasta abril**. Por otro lado, de junio a septiembre serán los meses clave para dar a conocer e implementar nuestro Plan de Comunicación entre los padres y alumnos de cara a la inscripción de los estudiantes interesados.

Desde **#CientificArte** consideramos que el **horario más adecuado es de 17:30 a 19:30 horas, dos días al mes (es decir, cada dos semanas, 14 clases en total)**. Una primera parte de una hora, descanso de 15 minutos, y la última fase de la clase 45 minutos. Este planteamiento responde a la intención de hacer talleres dinámicos y atractivos para los adolescentes. Queremos captar su atención durante todo el taller. Tal y como hemos mencionado en los objetivos, la idea es que los talleres estén constituidos por un total de 20 alumnos.

Los **talleres de #CientificArte** se dividirá en **tres fases**:

- **Fase 1: de octubre a diciembre (6 clases).** Durante el primer taller, se harán las presentaciones correspondientes de los ponentes y alumnos inscritos, y de nuestra asociación y proyecto **#CientificArte**. También se debatirá con los estudiantes sobre cuáles son sus expectativas, impresiones iniciales, ideas respecto del objetivo de #CientificArte, etc. A partir del segundo taller, se llevará a cabo una parte teórica (en clave adolescente en cuanto a comunicación se refiere) sobre grandes referentes de la historia que trabajaron la escultura y la física (explicándolo a través de casos reales, conocidos por todos, que despierten su interés y sorpresa). Se harán equipos en caso de ser necesario y se desarrollará el concepto/idea del proyecto a realizar (en clave adolescente en cuanto a metodología se refiere).

- **Fase 2: de enero a marzo (6 clases)** será el espacio de taller para desarrollar el concepto/idea del proyecto con tutorías, visitas a talleres o estudios, visitas temáticas, etc.

- **Fase 3: mes de abril (2 clases)**. Se llevará a cabo la **presentación del proyecto** en un espacio donde tengan acceso el resto de alumnos del centro escolar, con el objetivo de que puedan apreciar y valorar, de manera indirecta, lo que queremos transmitir a través de nuestro proyecto. Además de presentar sus proyectos en el colegio, los alumnos tendrán que hacer un video de menos de un minuto que podrán subir a redes sociales como Instagram o TikTok.

  Esta fase será muy importante, ya que supondrá el momento en el que los alumnos expongan todo el trabajo desarrollado a lo largo de los talleres. Se convertirán en los verdaderos protagonistas delante del resto de sus compañeros, y en los transmisores y divulgadores del mensaje de #CientificArte. La última semana del mes de Abril habrá jornada de puertas abiertas en los colegios que participen en **#CientificArte**. Estas jornadas tendrán lugar después de las horas lectivas, para que los alumnos de los distintos centros educativos puedan descubrir las otras obras realizadas.

Tendrán la posibilidad de votar su obra favorita, y de esta manera, apoyar también el uso positivo de las redes digitales. Las tres obras con más *likes* serán las ganadoras del concurso final, y serán expuestas en uno de los Centros Culturales del Distrito Latina durante el mes de mayo.

Nos gustaría ofrecer una exposición en uno de los espacios culturales del distrito La Latina. De esta manera, podremos llegar a más gente, y para los alumnos, este reto puede suponer un incentivo más, ya que tendrán la oportunidad de mostrar sus proyectos y creaciones más allá del público de su propio centro educativo.

12. ACTIVIDADES & SERVICIOS / ¿Qué acciones llevaremos a cabo?

A continuación, vamos a **ejemplificar tres temáticas** que trabajaremos durante los próximos tres años o cursos académicos en los talleres de **#CientificArte**. El objetivo es **ilustrar, lo máximo posible, a nivel conceptual, nuestro proyecto y el contenido de las sesiones** que llevaremos a cabo. Además, adjuntamos el cronograma (tentativo) del proyecto.

➔ Escultura científica

Concepto: consideramos que la escultura y la física es una temática muy apropiada para comenzar nuestra idea de proyecto, ya que, ejemplifica el vínculo entre ciencia y arte de una manera muy directa y gráfica al transformar y plasmar conceptos abstractos en formas físicas y tangibles.

Los artistas detrás de estas creaciones **deben comprender profundamente los fundamentos científicos para capturar con precisión las complejidades de los fenómenos que desean representar**. Además, las esculturas científicas no solo sirven como una herramienta educativa para el público en general, sino que también actúan como una **fuente de inspiración para los propios científicos**. Estas obras pueden proporcionar una **nueva perspectiva** sobre sus investigaciones, permitiendo que visualicen de manera única los resultados de sus experimentos y teorías.

Además de su valor estético y artístico, las esculturas científicas también tienen un **importante impacto educativo**. Estas piezas pueden encontrarse en museos, centros educativos y espacios públicos, donde actúan como **herramientas efectivas para comunicar** conceptos científicos de manera accesible y atractiva. Al despertar la curiosidad de los espectadores, estas esculturas **invitan al público a sumergirse** en el apasionante mundo de la ciencia, y pueden ser especialmente inspiradoras para jóvenes estudiantes que desean explorar carreras científicas.

Referentes artísticos: presentamos a continuación un escultor científico con renombre para poder acceder a su archivo visual, y así entender mejor el concepto a trabajar. De igual manera, es importante que los alumnos vean hasta donde se puede llegar, y tengan muy presente dichos ejemplos y referentes. La idea es que sean capaces de pensar y proyectar de una forma mucho más amplia, que abran sus mentes de una manera efectiva y creativa. El mentor que realice el taller también podrá presentar y proponer otros artistas y ejemplos ilustrativos.

Uno de los referentes que, desde **#CientificArte**, queremos plantear es Julian Voss-Andreae. Se trata de un escultor cinético alemán que ha inventado esculturas que se invisibilizan al ser contempladas desde la perspectiva frontal. Desde 2006, suele representar siluetas humanas en diversas poses. Su obra es resultado de la mezcla de disciplinas científicas y artísticas, debido a que estudió física cuántica y, posteriormente, escultura en Oregón, U.S.A.

Cree que la física cuántica proporciona una visión del mundo que es a la vez verdadera y necesaria: *"todos los átomos están completamente integrados y son inseparables. Esto debe ser reconocido si queremos entender el universo"*.

Aportación visual: estas serían algunas de sus obras más reconocidas:

Ilustración 6 - Escultura de Julian Voss-Andreae

Ilustración 7 - Esculturas de Julian Voss-Andreae

Imágenes extraídas de – Julian Voss-Andreae

➔ Biología y el Arte Contemporáneo

Concepto: ¿Qué posibilidades ofrece la biología contemporánea a los artistas? Células humanas, proteínas, tejidos y organismos vivos, ¿pueden convertirse en materiales para la creación artística? ¿Cómo contribuyen estas prácticas artísticas al debate sobre los límites y las posibilidades que ofrecen las nuevas técnicas de creación, modificación y reproducción de la vida? Aunque los procesos biológicos han inspirado desde siempre a los artistas, la colaboración entre biología y arte se ha estrechado desde hace dos décadas.

Los artistas han mudado sus estudios a los laboratorios de investigación para crear, a partir de los avances de la biotecnología, obras que utilizan como materia prima tejidos humanos y animales, bacterias y organismos vivos.

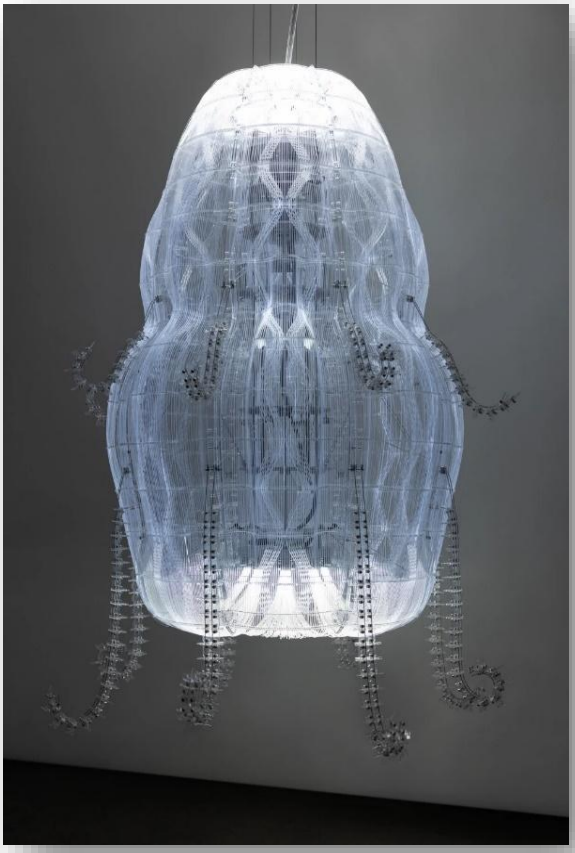
Este **taller explorará la provocadora relación entre arte y biología, y las cuestiones éticas, técnicas y estéticas que plantea, como punto de partida crítico para pensar en el ser humano y su interacción con el entorno**.

Referentes artísticos: AnickaYi, que actualmente reside en Nueva York, es conocida especialmente por sus instalaciones que involucran los sentidos, especialmente el olfato, y también por sus colaboraciones con biólogos y químicos. El trabajo de la japonesa Yi oscila entre el arte y el experimento de biología.

Si bien ella no tiene un conocimiento formal de la ciencia, estudia vorazmente y trabaja en estrecha colaboración con biólogos, químicos y perfumistas para crear sus olores inusualmente evocadores, así como instalaciones que funcionan como placas bacterianas. Yi respondió en una entrevista en el New York Times que los científicos y artistas *"trabajamos de manera muy similar, solo que en líneas temporales inversas: los científicos tienen su hipótesis y luego pasan los próximos 20 o 30 años de su carrera tratando de probarlo, mientras que los artistas no entenderán realmente cuál fue su hipótesis hasta el final de su carrera".*

Aportación visual: estas son algunas de sus obras que mejor plasman su universo de fusión de ciencia y arte:

Ilustración 8 - Esculturas de Anicka Yi



Imágenes extraídas de - [AnickaYiStudio]

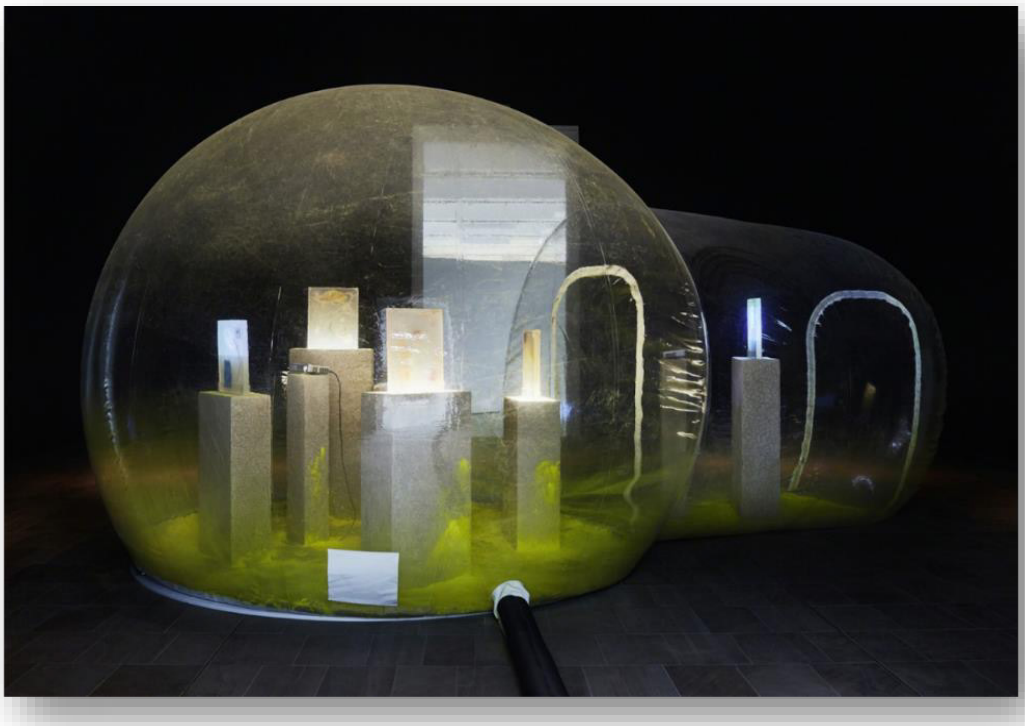


Ilustración 9 - Esculturas de Anicka Yi

Imágenes extraídas de - [AnickaYiStudio]

A través de la exposición de los anteriores ejemplos ilustrativos, donde mostramos, de forma pragmática, la convergencia de dos mundos o disciplinas supuestamente alejadas o que discurren en paralelo, consideramos que el concepto y la finalidad última de **#CientificArte** queda perfectamente retratado.

Los talleres de **#CientificArte**, a pesar de ser de temáticas diferentes en cada una de sus ediciones, todos ellos contarán con la **misma estructura y dinámica**. Los siguientes puntos que explicamos a continuación son **transversales a todos los años**:

- Perfil mentor: será la persona que imparta el taller. Debe de ser un escultor que trabaje con la ciencia, que pueda enseñar de primera mano a los alumnos su obra, generando así más cercanía e interés en la materia que se está trabajando.
- Perfil mediador cultural: será la persona que trabaje con el mentor para desarrollar una línea comunicativa efectiva. Como ya hemos apuntado anteriormente, esta labor la llevará a cabo Noela Nikolova Prodanova.
- Ubicación: tendrá lugar en los propios centros escolares. Durante la segunda fase del taller, se realizarán visitas a algún taller/estudio/exposición/laboratorio (el experto que imparta el taller junto con *Cultura 360* propondrá). Para la formación interna del mentor, las reuniones se realizarán en la Calle Faustino Osorio n°9, en el taller de Dora Stefanova Prodanova.
- Cuando: Entre octubre y abril (7 meses). Entendemos que septiembre es el arranque del curso académico, y los estudiantes aún tienen que *"aterrizar"* y ubicarse en el año escolar que comienzan. La finalización de los talleres tendrá lugar en abril, ya que, a partir de este mes comenzarán con los exámenes finales. La idea es interferir lo menos posible en sus calendarios de estudio. A lo largo de la fase 2, se harán salidas a exposiciones, talleres o lo que sea conveniente según lo planteado y acordado con el mentor y el centro educativo.
- Horario: el taller se impartirá dos días al mes (cada dos semanas, 14 sesiones en total) con horario de 17:30 a 19:30 horas. Las sesiones estarán divididas en tres bloques: una hora, 15 minutos de descanso y terminaremos con 45 minutos. Con este planteamiento, queremos conseguir que las clases no sean tediosas y sigan una estructura dinámica para los adolescentes. No queremos perder su atención o interés.

13. CRONOGRAMA Y PLANIFICACIÓN / ¿Qué pasos vamos a llevar a cabo y cuándo?

En este apartado podemos observar de forma gráfica el planning (tentativo) que engloba y estructura toda la vida del proyecto **#CientificArte.**

Ilustración 10 - Cronograma de #CientificArte

	2024			2025												2026					
CientificArte de Cultura 360	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Maz	Abr	May	Jun
DURACION TALLER													TALLER FÍSICA Y ESCULTURA								
DESARROLLO CONTENIDO																					
Trabajo investigación temática taller																					
Contacto con posibles mentores/ponentes																					
Trabajo interno con mentores y desarrollo del contenido																					
Taller interno con mentor y mediador para preparar el taller																					
Inauguracion y exposición creaciones alumnos en Centro Cultural distrito Latina																					
PLAN DE COMUNICACIÓN																					
Diseño y lanzamiento página web + gráfica																					
Elaboración dossieres de venta (centros educativos, patrocinio/colaboradores)																					
Venta dossier a centros educativos distrito Latina																					
Venta dossier a centros culturales distrito Latina para la exposicion final																					
Diseño, lanzamiento y actividad Redes Sociales																					
Diseño flyers con QR (padres/madres/tutores y alumnos)																					
Lanzamiento formulario inscripciones																					
Lanzamiento flyers padres y alumnos (presencial y rrss)																					
Influencers																					
PLAN DE FINANCIACIÓN																					
Elaboración presupuesto																					
Busqueda patrocinadores y colaboradores + subvenciones																					
Elaboración campaña																					
Lanzamiento campaña crowdfunding																					
CIERRE																					
Análisis y evaluación (interno y externo)																					
Mailing agradecimiento																					

Elaboración propia

Desarrollo del taller Física & Escultura - 1º Edición

Preproducción del segundo taller Biología & Arte - 2º Edición

➔ Octubre 2024

Empezamos el trabajo de investigación para definir la temática que llevaremos a cabo en el taller. Qué posibles uniones de ciencia y arte pueden resultar más atractivas y educativas para nuestro público objetivo.

En este mismo mes empezamos con nuestro plan de comunicación poniendo el foco en la página web y la gráfica las dos primeras semanas y las dos últimas trabajaremos en el diseño y elaboración de los dossiers de venta y primeras tomas de contacto, este proceso continuará hasta el mes de abril.

Elaboraremos nuestro primer presupuesto y empezaremos a buscar posibles patrocinios, subvenciones y colaboraciones que se adecuen a nuestro proyecto. Este trabajo durará hasta septiembre 2025, casi inicio del taller.

➔ Noviembre- Diciembre 2024

Trabajaremos diferentes mentores que podrían encajar con nuestra temática seleccionada y procederemos a realizar las primeras tomas de contacto.

En paralelo ya estaremos con los dossiers de venta finalizados y comenzaremos también a realizar las primeras tomas de contacto con los centros educativos y culturales de distrito Latina.

En el mes de diciembre diseñaremos la campaña de *crowdfunding* y dejarla lista para lanzarla en el mes de enero y con previsión de dejarla hasta septiembre.

➔ Enero 2025

Empezaremos un trabajo interno con los mentores seleccionados para el taller (que se iniciará en octubre) para ir definiendo el contenido que se impartirá y sus necesidades. Hemos planteado seis meses de trabajo ya que entendemos que su disponibilidad será reducida por otros trabajos que estén desarrollando en ese momento. En el mes de septiembre retomarán con la mediadora cultural más enfocado a la comunicación y metodología.

➔ Febrero 2025

Comenzamos con el plan de comunicación (diseño e implantación en RRSS) hasta el mes de junio, que será el final de la exposición en el Centro o Espacio Cultural seleccionado. Invitaremos a la inauguración a influencers que guarden relación con la ciencia y el arte para tener más repercusión y llegar a más público.

Para el siguiente año, con la base de datos que vayamos creando a lo largo de nuestra primera edición, mandaremos también newsletters con novedades.

➔ Mayo 2025

Diseño de los flyers para los centros educativos, centros y espacios culturales del distrito Latina. Tendrán un QR que les dirigirá a nuestra página web y redes sociales con toda la información

➔ Junio 2025- Septiembre 2025

Arranca el plan de comunicación enfocado a las redes sociales y la entrega y posicionamiento de flyers con QR y la apertura de formulario de inscripción en la web.

➔ Octubre 2025- Abril 2026

Taller #CientificArte Física y Escultura

➔ Mayo 2026

Exposición colectiva en un Centro Cultural del Distrito Latina.

➔ Junio 2026

Análisis, evaluación e informe final sobre el desarrollo y evolución del proyecto a lo largo del curso académico. Email de agradecimientos a todos los colaboradores que han hecho posible su realización.

14. PLAN DE COMUNICACIÓN Y MARKETING / ¿Qué vamos a comunicar y cómo?

En el siguiente apartado expondremos de **forma detallada cuál es la estrategia de comunicación** de **Cultura 360** para nuestro **proyecto #CientificArte**, y cómo vamos a materializarla y llevarla a cabo.

Es importante señalar que **los objetivos marcados dentro del plan de comunicación están perfectamente alineados con los objetivos generales de nuestro proyecto**. Por tanto, de cara al exterior y con el objetivo de conseguir las máxima difusión posible a través de este plan de comunicación, para el primer año de vida de **#CientificArte** pretendemos:

- Lograr la implementación del proyecto **#CientificArte** en tres colegios del distrito Latina e ir aumentando el número de centros educativos en cada edición. 6 colegios en la segunda y 9 en la tercera.
- Fidelizar a los centros educativos que participen en la primera edición de 2025, con el objetivo de contar con ellos en las próximas ediciones.
- Conseguir la inscripción de 20 alumnos por proyecto, siendo un total de 60 para el primer año (20 alumnos por 3 colegios).

14.1 Plan de Comunicación Interno

La idea es **mejorar la eficiencia operativa**, **fortalecer la cohesión del equipo** y **promover** una cultura de **transparencia y confianza** dentro de la organización. Se centra en facilitar el intercambio de información y conocimiento entre los miembros de un mismo equipo. Este tipo de plan asegura que los empleados estén **informados sobre los objetivos, valores y cambios dentro de la empresa**, lo que contribuye a aumentar su **compromiso y productividad**. Además, fomenta la participación activa de los mismos al proporcionarles un canal para **expresar sus opiniones** y **contribuir** al proceso de **toma de decisiones**.

Se trabajará con emails internos, *Google Agenda* y *Google Drive* como repositorio de información compartido. Además, se llevarán a cabo reuniones de equipo, como mínimo una vez a la semana.

14.2 Plan de Comunicación Externo

Además de **dar a conocer nuestro proyecto #CientificArte** e **introducir a nuestra organización Cultura 360**, también **buscamos reforzar y afianzar la relación con nuestros clientes y colaboradores**. Aumentar la **confianza y fidelidad** y establecer una **comunicación clara y efectiva**.

14.2.1 Canales De Comunicación

Página web

Contaremos con un **diseñador web/ diseñador gráfico**, que también será el director artístico del proyecto, para la elaboración de ésta y el contenida base será:

- Información sobre la organización Cultura 360 y quienes lo componen
- Información sobre los talleres #CientificArte
- Formulario de inscripción (utilizaremos los *plugins* para las reservas en línea y así procesar datos para las campañas de publicidad y las newsletters)
- Patrocinadores y colaboradores

Elaboraremos folletos/*flyers* donde habrá un código QR que redirigirá a las personas a la página web para poder tener la información completa y realizar las inscripciones. Estos folletos estarán en los propios centros escolares, centros culturales y bibliotecas del distrito donde estemos trabajando.

Redes Sociales

Una vez esté alojada en internet la página web de manera oficial, se comenzarán los movimientos en RRSS, haciendo menciones a la web mediante etiquetas y links. Pondremos mucho el foco aquí, en las redes sociales, ya que actualmente es la **manera más rápida y efectiva de acercarnos a la gente**, de manera directa pero también indirecta puesto que hay personas que no utilizan RRSS, pero al final terminan recibiendo información de éstas a través de amigos y familiares, vía WhatsApp o email, por ejemplo.

Estas son las redes sociales elegidas para alcanzar de manera eficaz nuestro público:

- Facebook: Es ideal para comunicar con **una audiencia adulta y para compartir información detallada sobre los servicios**, los eventos que ofrecemos y como medio de comunicación. Los grupos de Facebook pueden ser utilizados también para crear comunidades relacionadas con la educación y las actividades culturales. Utilizaremos esta red social para publicar **artículos en el blog, videos educativos, testimonios de padres y de los centros educativos**, además de los eventos. La publicidad que utilizaremos estará adaptada y dirigida a un público adulto.
- Instagram: Se mantendrán **activas a lo largo de todo el taller hasta su presentación final**, con idea de que los propios alumnos se involucren. **Publicaremos fotos y videos** sobre las **actividades** propuestas, infografías educativas, utilizaremos *stories* y *Reels* para crear un contenido interactivo y atrayente. También utilizaremos esta **red social para el concurso final**. Los estudiantes subirán un video de menos de un minuto y fotos del proceso creativo sobre su creación a la cuenta de **#CientificArte**, habrá una votación y se seleccionarán las tres mejores obras para ser expuestas en el Centro Cultural del distrito Latina según el número de *likes* que reciban.
- LinkedIn: es la **plataforma profesional por excelencia y muy eficaz** para contactar con los colegios que imparten secundaria, los administradores y los profesores. Esta red social nos será útil también para ponerlos en contacto con las personas que trabajan en las diferentes estructuras con las que podremos crear colaboraciones y patronatos. LinkedIn es también un medio para mostrar que **#CientificArte es un proyecto profesional** y que **Cultura 360** es una empresa seria y con experiencia. Compartiremos artículos sobre educación y cultura, logros de nuestra empresa, y podremos interactuar con todo tipo de profesionales relacionados con el ámbito cultural y educativo.
- Tik Tok: es **muy popular entre los adolescentes,** y con una buena campaña de comunicación puede generar interés en éstos, y a su vez, pueden influenciar la decisión de sus padres sobre las actividades extraescolares a las que apuntarse. **Se crearán videos cortos y dinámicos** que presenten el taller que impartirá #CientificArte de manera divertida y educativa. También utilizaremos esta red social para el concurso final. Los estudiantes subirán un video de menos de un minuto sobre su obra, habrá una votación y se seleccionarán las tres mejores obras para ser expuestas en el Centro Cultural del distrito Latina, según el número de *likes* que reciban.

- YouTube: Youtube es un medio estupendo para darse a conocer **a todo tipo de audiencia** y además el contenido de los videos puede ser **atractivo y educativo**. En una primera etapa no pensamos crear videos pedagógicos, aunque en un futuro es algo que **#CientificArte** no descarta. En todo caso, invitaremos a Influencers al evento de inauguración de la exposición colectiva, que se celebrará en el Centro Cultural en el mes de mayo.

Influencers

Hemos hecho un trabajo de investigación para dar con los **influencers que tengan más vinculación con el mundo de la ciencia y el arte**. Creadores de contenido activos y que estén en el rango de edad con el que vamos a trabajar. La idea es conocerlos y planear una futura colaboración con ellos. Hemos seleccionado unos influencers que muestran el tono informal y didáctico que buscamos:

- Quantum Fracture: este canal se dedica a explicar de manera clara y concisa temas sobre ciencia y el universo.
- Unicoos David Calle: divulgador en el área de matemáticas, física, química y tecnología.
- Doctor Fisión: es un *influencer* que trata temas de curiosidades y ciencia.
- Sara Rubayo: historiadora del arte y divulgadora cultural
- Clara González: historiadora del arte. Divulgadora de arte y cultura pop.

Newsletters / Boletín Digital

A lo largo del proceso del proyecto se irá generando una base de datos de cara a mantener activo el contacto con nuestros posibles asistentes, centros educativos, centros culturales, padres y madres, alumnado, patrocinadores, colaboradores o proveedores.

14.2.2 Público

Al dirigirnos a diferentes públicos, adaptaremos nuestro plan de comunicación a éstos y cómo lo lanzaremos por los diferentes canales:

- **Centros Educativos y Centros Culturales**: será un plan de comunicación tipo dossier de venta presentando nuestra empresa y las personas que lo componen, nuestros objetivos, que ofrecemos y cuál es nuestro valor añadido. Buscamos una conexión profesional. LinkedIn, Facebook e Instagram serán las RRSS que más se adecuan al tono de comunicación que queremos dar.

- **Padres y madres del alumnado:** el enfoque será más informal, pero sin dejar de mostrar un lado profesional y responsable con la educación de sus hijos. El formato serán *flyers/*folletos que incluirán la información mínima necesaria pero muy bien definida (visual y de contenido) para captar su atención y un QR que les llevará a nuestra página web con toda la información del taller, las tarifas, el acceso a las inscripciones y a las RRSS.

- **Alumnos y alumnas:** informal y muy visual. La toma de contacto con ellos será a través de flyers con QR que les llevé a nuestras RRSS. Buscamos establecer una conexión más emocional y captar su interés de una forma más efectiva.

- **Financiación:** Dossier de venta para buscar financiación de subvenciones, patrocinio, mecenazgo, colaboraciones, crowdfunding. Se trata de una relación de negocios y debemos generar confianza y calidad en el producto final.

15. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA & INFRAESTRUCTURA / ¿Cuál es el equipo humano y los recursos con los que cuenta Cultura 360?

Tal y como ya habíamos comentado anteriormente, **Cultura 360** ha elegido como **forma jurídica** para articular su actividad la **Sociedad de Responsabilidad Limitada**.

Consideramos que se trata de una **modalidad que ofrece grandes ventajas** (apropiada para la pequeña y mediana empresa-en nuestro caso 3 socias-, libertad de pactos y acuerdos entre socios, capital inicial mínimo muy reducido, responsabilidad limitada a 3.000€, libertad en la denominación social, etc.) y **pocas barreras de entrada**, por lo que, para una primera incursión en el mundo empresarial, consideramos que la Sociedad de Responsabilidad Limitada es una **muy buena opción**.

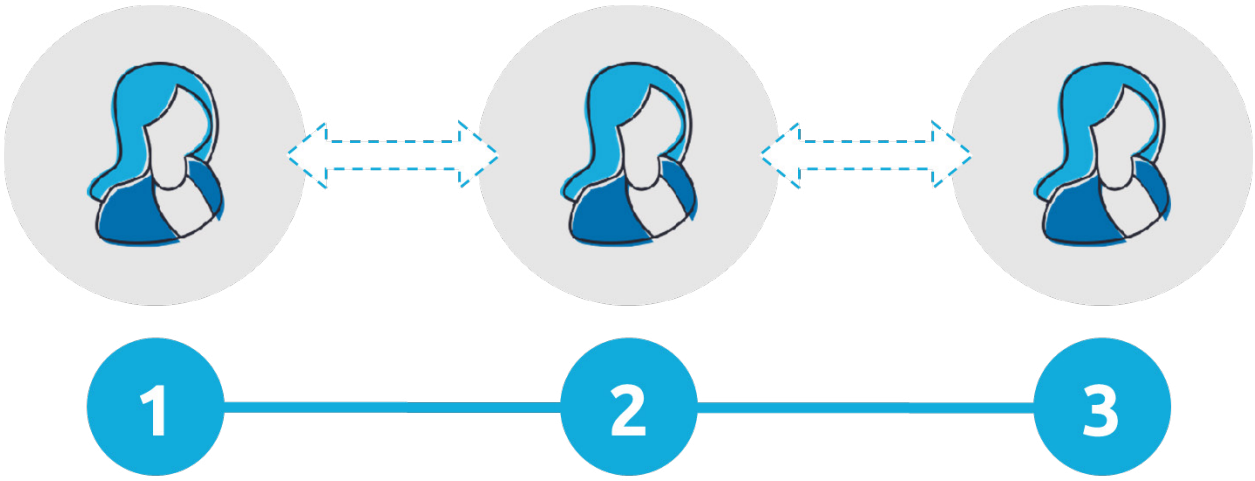
Cultura 360 estará constituida, en un primer momento, por **tres socias**: Beatriz Isidro Mosquera, Laura Navarro Vidal y Noela Nikolova Prodanova, las cuales constituirán su **personal interno**.

Como **personal externo**, y de cara al primer año de vida de **#CientificArte**, llevaremos a cabo la **contratación** de los **siguientes perfiles**:

- **Mentor / ponente** (artista o científico). Estará a cargo e impartirá los talleres a los alumnos, a lo largo de toda la duración del proyecto **#CientificArte**
- **Diseñador gráfico & Webmaster.** Llevará a cabo la creación y diseño de nuestra página web, y todo lo necesario para ello (dominio, hosting, correos electrónicos, etc.). También se ocupará de su mantenimiento. Por otro lado, se encargará de idear la imagen de nuestra empresa y proyecto, y participará en la estrategia de comunicación y publicidad

Por otro lado, la estructura organizativa de nuestra sociedad **es totalmente transversal, horizontal y abierta**, no existe una jerarquía o posición predominante de ninguna de las socias sobre las otras. Todas tendremos el **mismo peso**, y a nivel societario, las **mismas responsabilidades, obligaciones y derechos**.

Ilustración 11 - Ilustración sobre Estructura Organizativa de Cultura 360



Elaboración propia

A nivel **operativo y de tareas**, las tres socias tendremos la **misma *overview* y conocimiento del estado del proyecto y su evolución**. Es muy importante la **implicación de todas** en la totalidad de **procesos** de **#CientificArte**, y en sus **diferentes aspectos.** Las **tres socias** actuaremos como ***back-up* del resto**. En este punto, la **comunicación y confianza** mutua se erigen como **pilares y valores fundamentales** de **Cultura 360**.

Al tratarse de una **organización pequeña**, es primordial que las **tres socias** estemos **alineadas** en los **objetivos** que queremos alcanzar, y que todas las **decisiones** y pasos hacia delante sean **consensuados** y por acuerdo.

Tal y como venimos anunciando, es importante que las tres socias tengamos conocimiento de todos procesos en marcha dentro de #CientificArte, y que todas, seamos capaces de desempeñar y desarrollar cualquier tarea relativa al proyecto, sin embargo, teniendo en cuenta el perfil de cada una, se llevará a cabo un **reparto de funciones acomodado a las habilidades y puntos fuertes de cada una**:

- **Beatriz Isidro Mosquera** cuenta con más de 15 años de experiencia en rodajes nacionales e internacionales de Cine, Televisión y Publicidad, dentro del departamento de Producción y Vestuario. Es una profesional resolutiva, creativa y enérgica, orientada a los resultados y enfocada al detalle.

  Beatriz desarrollará las **tareas propias de producción y gestión** entre los diferentes centros escolares. Será la encargada de la **relación con los colegios**, y coordinará la **compra de materiales** que sea necesaria en función de las necesidades de cada mentor o ponente.

- **Laura Navarro Vidal** además de ser doble graduada en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, cuenta con un Máster en Dirección Financiera y Control de Gestión. Su experiencia profesional está vinculada al mundo de la consultoría estratégica y a la gestión de proyectos en empresas de diferentes sectores.

  Laura se encargará de las tareas relativas a la **gestión económica y financiera**. Seguimiento y monitorización del **presupuesto**, estimaciones, análisis de desviaciones, aprovisionamientos, y llevará a cabo el contacto y la relación con **patrocinadores** y **colaboradores**.

- **Noela Nikolova Prodanova** además de haberse formado como historiadora del arte, y poseer una amplia experiencia profesional internacional, es guía turística, mediatriz cultural acreditada y ha participado en la gestión de eventos multiculturales. Ha trabajado con adolescentes, y cuenta con un curso especializado en adaptación del discurso a todo tipo de públicos.

  Noela se encargará principalmente de **contactar con los ponentes o moderadores**, y conocer sus **ideas y necesidades** respecto a los **talleres** a desarrollar. Además, no olvidemos que ella llevará a cabo la **labor de mediación** entre el artista o científico y los alumnos inscritos al proyecto. También será la encargada de la **relación con los centros culturales.**

Por último, tal y como queda recogido en el análisis DAFO de nuestro proyecto, y hemos mencionado anteriormente, **Cultura 360 no contará con un centro de trabajo propio u oficina**, ya que la **gestión** de la **sociedad** se llevará a cabo de forma **telemática**. Además, para el **desarrollo de los talleres**, se utilizarán las **instalaciones de los centros educativos** que incluyan **#CientificArte** en su oferta de actividades extraescolares.

Por otro lado, para la **preparación previa de los talleres** (cuatro sesiones durante el mes de septiembre), el artista o científico y la mediadora cultural, se reunirán en el **taller de Dora Stefanova**, quien cederá el espacio de forma gratuita.

De este modo, a nivel de infraestructura, podemos decir que nuestro proyecto se basa, principalmente, en el **factor humano**, tanto interno como externo**,** que hará posible su realización.

En este punto, también es importante destacar la **relevancia de los diferentes materiales y útiles** que el moderador o ponente necesite para cada uno de los talleres de **#CientificArte**, y que, **Cultura 360** se encargará de conseguir y poner a su disposición.

16. ASPECTOS JURÍDICOS / ¿Que leyes, normativa y regulación debe de tener en cuenta Cultura 360?

Como toda actividad humana, los servicios ofrecidos por **Cultura 360**, y, en concreto, nuestro proyecto de **#CientificArte**, se verán afectados por una serie de **leyes y normativas** que deberemos de tener muy en cuenta.

Es imprescindible llevar a cabo un **estudio de la legislación que nos afectará** en función de la **naturaleza** que tenga nuestro **proyecto**, el **ámbito** al que pertenezca y el **territorio** dónde se desarrolle. Deberemos tener en cuenta todos los **aspectos relacionados con nuestra forma jurídica**, el hecho de que seamos una Sociedad de Responsabilidad Limitada, la **relación** (contractual) con los **artistas y científicos**, con los colegios y centros educativos, la **protección de datos** de los alumnos, el hecho de que sean **menores**, etc.

Así, a continuación, detallamos la legislación que, **en función de nuestra actividad y forma jurídica**, es relevante tener en cuenta:

- En Materia Laboral:
  - **Estatuto de los Trabajadores** (Real Decreto Legislativo 2/2015 de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores) que regula las relaciones entre los empleados y empleadores en la empresa privada.
  - **Ley de Prevención de Riesgos Laborales** (Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales) que establece la adopción de medidas preventivas de riesgos en el ámbito del trabajo.
  - **Ley de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia** (Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia), afecta a aquellos proyectos culturales, como es nuestro caso, en los que de una u otra forma se trabaja con menores de edad. También son relevantes otras leyes relacionadas como la **Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor**, o la **Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio de protección integral a la infancia y adolescencia frente a la violencia**.
  - **Ley General de la Seguridad Social** (Real Decreto Legislativo 8/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de la Seguridad Social), que se ocupa del sistema de protección social del Estado, de las aportaciones al mismo de empleadores y empleados, incluidos los trabajadores autónomos.

- **Ley de igualdad** (Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres), que establece los principios de actuación de los poderes públicos, así como los derecho y deberes de personas físicas y jurídicas, y establece medidas para erradicar la discriminación por razón de sexo. También es relevante nombrar la Ley 15/2022, de 12 de julio, integral para la igualdad de trato y la no discriminación.

➢ En Materia Tributaria:

- **Ley de IVA** (Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido), que regula la aplicación y gestión de este impuesto en el territorio español.
- **Ley de Sociedad de Capital** (Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital), se ocupa de regular las Sociedades Anónimas (S.A.), Sociedades de Responsabilidad Limitada (S.L.), Sociedades Anónimas cotizadas y Sociedades Comanditarias por acciones (formas jurídicas comunes de las empresas en España). También es relevante mencionar la Ley 18/2022, de 28 de septiembre, de creación y crecimiento de empresas.
- **Ley del Impuesto sobre Sociedades** (Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades), regula los tributos que deben pagarse por el rendimiento del negocio.
- **Ley de Mecenazgo** (Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo), se ocupa de regular las condiciones para la contribución privada a la financiación de actividades de interés general.

➢ En Materia de Comunicación Marketing y Distribución:

- **Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico** (Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico), se ocupa de regular las formas de comunicación y de comercio electrónicas. Es necesario tenerla en cuenta en la producción de la web, envío de boletines, promociones por e-mail, etc.
- **Ley de Defensa de los Consumidores** (Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias), que garantiza la protección de la salud e intereses económicos de los ciudades, así como la educación e información sobre aquellos bienes y servicios que adquieren
- **Ley de Transparencia** (Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno), regula el derecho de los ciudadanos a acceder a la información sobre actividades y entidades públicas. En nuestro caso, es relevante tener en cuenta esta Ley ya que, no afecta exclusivamente a las administraciones públicas y organismos dependientes de ella, sino que también aplica y es de obligado cumplimiento para aquellas asociaciones y empresas de carácter privado que perciban durante el período de un año ayudas o subvenciones públicas en una cuantía superior a 100.000 euros o cuando al menos el 40% del total de sus ingresos anuales tengan carácter de ayuda o subvención pública, siempre que alcancen como mínimo la cantidad de 5.000 euros.

- **Ley de publicidad** (Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad), que establece los procedimientos genéricos de la publicidad y el patrocinio, y versa sobre la publicidad ilícita.
- **Ley de marcas** (Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas), se ocupa de la regulación, uso y registro de marcas y nombres comerciales.

➢ En Materia de Educación:

- **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación**, aunque se ocupa de establecer los principios y derechos educativos en España, y se enfoca principalmente en el sistema educativo formal, cualquier actividad educativa (como es el caso de nuestro proyecto #CientificArte) debe respetar los principios generales de la normativa.

➢ Otras Materias:

- **Ley de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales** (Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales), normativa que afecta a todos los niveles de nuestra organización o proyecto. Esta Ley Orgánica nace para adaptar el ordenamiento jurídico español al Reglamento Europeo sobre esta materia.

- **Ley de Contratos del sector público** (Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público, por la que se transponen al ordenamiento jurídico español las Directivas del Parlamento Europeo y del Consejo 2014/23/UE y 2014/24/UE, de 26 de febrero de 2014), que regula la contratación dentro del ámbito de la Administración Pública.

Por último, y con carácter transversal, contrataremos un **seguro de responsabilidad civil** que cubra cualquier eventualidad durante la realización de los talleres.

17. GESTIÓN ECONÓMICA & FINANCIERA / ¿Con qué recursos económicos y financieros cuenta Cultura 360 y #CientificArte?

En este apartado, desde **Cultura 360**, analizaremos y expondremos el **presupuesto inicial** que consideramos necesario para emprender nuestro proyecto #CientificArte, y conseguir su implementación en diferentes colegios del distrito Latina.

Por otro lado, también haremos un análisis sobre las **diferentes fuentes de financiación** que hemos encontrado, y que nos ayudarán durante la puesta en marcha de nuestro proyecto.

Tal y como venimos apuntando a lo largo de este documento, nuestro objetivo para el primer año es conseguir **tres colegios en la primera edición**. Para la segunda edición de #CientificArte **seis centros, y para la tercera nueve**. Contando siempre con 20 alumnos por taller.

Para ejemplificar este punto, también mostraremos una **proyección o estimación del presupuesto a tres años** (2025, 2026 y 2027).

17.1 Plan de Financiación

Teniendo en cuenta las características de nuestro proyecto, el sector y ámbito de aplicación, y la amplitud de temáticas que podemos abordar, consideramos que **podemos optar a diferentes ayudas,** además de contar con la **colaboración de varias entidades e instituciones afines a los objetivos de nuestro proyecto**, y que quieran colaborar en esta apuesta por un modelo integrado de educación para los más jóvenes.

De esta forma, en primer lugar, abordaremos las **posibilidades de financiación pública** que hemos encontrado:

- **Financiación Pública: Subvenciones y Ayudas**
  Dependiendo de la temática que trabajemos cada año, podremos optar a unas u otras subvenciones, sin perder nunca de vista nuestras líneas maestras de ciencia, investigación, arte y humanidades.

  - **Ayuntamiento de Madrid:** Cuenta con la Plataforma Madrid Emprende (adscrita al Área de Gobierno de Economía, Innovación y Hacienda del Ayuntamiento de Madrid) donde ofrece información acerca de ayudas y subvenciones, que pueden resultar de gran interés a la hora de buscar financiación. En este contexto, nos gustaría destacar el *Cheque Innovación Pymes*. Se trata de ayudas dirigidas a incentivar el uso de servicios de I+D e innovación por las pequeñas y medianas empresas (Programa Cheque Innovación), en el marco de la estrategia regional de investigación e innovación para una especialización inteligente. **La cuantía de la ayuda es del 80% sobre los gastos que resulten subvencionables** (IVA excluido), siendo el **importe máximo** de la subvención de **60.000 euros**.
  - **Comunidad de Madrid:** dentro de los Planes Estratégicos de Subvenciones, podemos encontrar varias a las que optar dentro de:
    1. **Consejería de Educación, Ciencia y Universidades:** Subvenciones Formación Profesional y Enseñanzas de Régimen Especial
    2. **Consejería de Cultura, Turismo y Deporte:** Recursos para Dirección General de Cultura e Industrias Culturales
    3. **Consejería de Economía, Hacienda y Empleo:** Recursos para Dirección General de Autónomos y Emprendimiento. En este punto, hemos encontrado el *Programa de Fomento del Emprendimiento Colectivo*. Se trata de ayudas destinadas a **cubrir parte de los gastos iniciales** necesarios para la **constitución de cooperativas y sociedades laborales**. En nuestro caso, podríamos contar con una dotación de hasta 15.000 euros.
  - **Ministerio de Igualdad:** en el Instituto de las Mujeres cuentan con un programa de apoyo empresarial (PAEM) de ámbito nacional, promovido por el Instituto de la Mujer y la Cámara de Comercio de España, con la cofinanciación del Fondo Social Europeo. Su objetivo es prestar asesoramiento empresarial a mujeres con una idea o proyecto de negocio, o con un plan de modernización y ampliación de una empresa ya creada. Cuentan, entre otros muchos servicios, con la posibilidad de acceso a una **micro financiación** de **hasta 30.000 euros** a las mujeres que están pensando en crear su propia empresa o en promocionar y consolidar una ya creada. Además, trabajan en diferentes áreas como la educación, cultura, ciencia y tecnología.

- **Ministerio de Cultura:** dependiendo de la temática que trabajemos ese año, nos dirigiremos a la convocatoria que más se adapte al área cultural seleccionado.
- **Ministerio de ciencia, innovación y universidades:** Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología FECYT abre convocatorias que relacionan ciencia y cultura.

➢ **Financiación Privada: Patrocinadores, Colaboradores, Crowdfunding & Mecenazgo**

Al tratarse de un proyecto educativo, nos hemos centrado en identificar entidades e instituciones cuya actividad esté relacionada con la ciencia, el arte y la cultura, y tengan vocación de responsabilidad social y compromiso con la mejora de las sociedades.

El **patrocinio** es una estrategia de *marketing* que consiste en el apoyo por parte de una organización, con el objetivo de que su marca se vincule a los valores positivos asociados con el proyecto en cuestión, en nuestro caso con #CientificArte. En esencia, el patrocinio implica la asociación de una entidad con nuestro proyecto, con el fin de obtener visibilidad y reforzar su imagen de marca, consiguiendo así, que esta se identifique con valores educativos y culturales, que son los que nos definen.

El respaldo financiero que se aportará puede materializarse de diversas formas, dando lugar a una relación simbiótica donde ambas partes salen beneficiadas. El mundo del patrocinio es amplio y muy diverso, con diferentes enfoques que se adaptan a las necesidades específicas de las partes involucradas. #CientificArte contactará con diferentes estructuras para poder contar con:

- **Patrocinio económico.** Sin duda, es el más habitual y consiste en abonar una cantidad estipulada a la parte patrocinada a cambio de que esta visibilice el nombre y la imagen del patrocinador.
- **Patrocinio material.** En este caso, el apoyo será la aportación del material que necesitan para llevar a cabo su práctica.
- **Patrocinio mediático.** El apoyo será mediático y la aportación consistirá en dar visibilidad al proyecto #CientificArte.

Por otro lado, con el **objetivo de conseguir patrocinadores, y fidelizarlos después**, llevaremos a cabo una serie de **acciones** que pueden **sintetizarse** en las siguientes **estrategias o puntos**:

- **Propuesta de Valor:** diseñar una propuesta clara y concisa, que explique los beneficios para el patrocinador, como la exposición de su marca o el alineamiento con sus valores corporativos.
- **Paquetes de Patrocinio:** Cultura 360 puede ofrecer diferentes niveles de patrocinio con beneficios escalonados, desde la mención en redes sociales hasta la aparición destacada en materiales promocionales.
- **Networking y Presentaciones:** Cultura 360 puede participar en diferentes eventos de networking, ferias de emprendedores, y reuniones de negocios para encontrar posibles patrocinadores.

Atendiendo ahora a las **acciones concretas** y a las **contraprestaciones específicas** para nuestros patrocinadores, una vez hayan confiado en Cultura 360 y en nuestro proyecto, les ofreceremos:

➔ Visibilidad de Marca

- **Logos en Materiales Promocionales:** incluir el logotipo del patrocinador en todos los materiales promocionales (carteles, folletos, página web, correos electrónicos, etc.).
- **Presencia en Redes Sociales:** menciones regulares en las redes sociales del proyecto, con enlaces a las páginas del patrocinador.
- **Publicidad en Eventos:** colocar material promocional del patrocinador en los eventos o actividades del proyecto. De igual modo, nuestro patrocinador podrá utilizar el logo de Cultura 360 y nuestro proyecto de #CientificArte, para incluir en sus comunicaciones corporativas. Obviamente el contenido y material en el que aparezca nuestra sociedad o proyecto deberá ajustarse estrictamente a nuestros objetivos, valores e idiosincrasia.
- **Entrevistas y Reportajes:** asegurar que se menciona al patrocinador en entrevistas o reportajes relacionados con el proyecto.

➔ Acceso Preferencial y Exclusivo

- **Acceso a Eventos:** invitar a representantes del patrocinador a asistir a eventos, talleres, o actividades del proyecto, ofreciéndoles un trato preferente (asientos VIP, participación en paneles, etc.).
- **Visitas Guiadas o Demos Exclusivas:** ofrecer al patrocinador acceso exclusivo a demostraciones, visitas guiadas o actividades privadas donde se muestre el impacto del proyecto.

➔ Materiales Personalizados

- **Informe de Impacto:** proporcionar un informe detallado que muestre cómo la contribución del patrocinador ha impactado en el éxito del proyecto, con estadísticas, testimonios, y resultados.

➔ Colaboración en Actividades Educativas

- **Co-creación de Contenido:** colaborar con el patrocinador en la creación de contenido educativo, como talleres, cursos o conferencias, donde su marca esté visible.
- **Charlas o Conferencias:** Ofrecer al patrocinador la posibilidad de participar como ponente en actividades o eventos relacionados con el proyecto.

➔ Asociación en Programas de Responsabilidad Social Corporativa (RSC)

- **Certificados de Colaboración:** otorgar certificados o reconocimientos al patrocinador por su contribución al proyecto, los cuales pueden ser utilizados en sus informes de RSC.

➔ Involucración directa

- **Participación en el Proyecto:** ofrecer la posibilidad de que empleados del patrocinador participen directamente en las actividades del proyecto, como voluntarios o mentores, aumentando así su compromiso e involucramiento.

➔ Beneficios Fiscales

- **Deducción Fiscal:** Si el patrocinio puede ser considerado como donación o inversión en proyectos sociales, destacar los posibles beneficios fiscales que el patrocinador podría obtener.

Como hemos comentado previamente, todas estas **acciones concretas**, pueden ayudar a **atraer y retener a nuestros patrocinadores**. En este punto, es muy importante que ellos vean un retorno de su inversión en **términos de visibilidad, reputación, y alineamiento con sus objetivos empresariales y sociales**.

Tras **analizar e investigar diferentes entidades e instituciones**, a continuación, vamos a **enumerar aquellas** que, en función de toda la información recabada por Cultura 360, consideramos que se **ajustan a la idiosincrasia de nuestro proyecto**, están alineadas con nuestros objetivos y valores, y, además, cuentan con **convocatorias y ayudas efectivas** para nuestro proyecto de #CientificArte. Es decir, a continuación, exponemos aquellas instituciones que, a través de un patrocinio, pueden **contribuir económicamente** con nuestro proyecto:

- Fundación Telefónica: su visión de la educación se orienta en dos direcciones: promover la transformación digital de la educación, y evitar que la brecha digital impida el acceso a la educación de los más vulnerables. Apuestan por la calidad educativa como vehículo de transformación social. Dentro de Fundación Telefónica, entonces el programa ***"Educación Digital y Nuevas Tecnologías"*** que tiene las siguientes características:
  - **Objetivo:** Promover la integración de la tecnología en la educación para reducir la brecha digital y mejorar el acceso a contenidos educativos de calidad.
  - **Financiación:** En programas anteriores, la financiación ha variado entre 10.000 y 50.000 euros por proyecto, dependiendo de la fase en la que se encuentre el desarrollo de la solución y su impacto potencial.
  - **Áreas de enfoque:** Soluciones tecnológicas educativas, plataformas digitales, y formación en habilidades digitales para docentes y estudiantes.
- Fundación Endesa: promueve proyectos educativos y culturales con un enfoque en la sostenibilidad y la preservación del patrimonio. Desarrolla iniciativas dirigidas a incrementar la motivación de los alumnos frente a sus estudios y tratando de que no los abandonen prematuramente.
- Fundación Repsol: está enfocada en la educación, la innovación tecnológica, y la sostenibilidad. Uno de sus **programas educativos, *"Zinkers"***, afronta los retos del futuro de la energía, desde el conocimiento y el rigor académico, además, intenta ofrecer una respuesta a las inquietudes de los jóvenes, sobre cómo contribuir a mejorar su entorno y a preservar el planeta.

  La Fundación Repsol cuenta con un ***Fondo de Emprendedores***, a través del cual ofrece un apoyo económico de hasta **144.000 euros al año**, formación especializada y asesoramiento por parte de un equipo de mentores.

- Fundación Botín: es una de las fundaciones privadas más importantes de España. La Fundación Botín se dedica a fomentar el desarrollo social a través de programas educativos, artísticos y científicos. Dentro de la Fundación podemos encontrar un ***Programa de Educación Responsable y Transformación Educativa***. Bajo esta iniciativa es posible solicitar una dotación de entre **5.000 y 10.000 euros**.

- Fundación Atresmedia: contribuyen a impulsar la Alfabetización Mediática e Informacional (AMI), poniendo en marcha acciones que promueven el pensamiento crítico, la creatividad y los valores, para facilitar el desarrollo personal y cívico de los más jóvenes en el marco de la sociedad de la información. Desde la **Fundación Atresmedia** llevan a cabo el proyecto **Efecto Mil**. Consiste en una iniciativa que impulsa y fomenta el buen uso de las redes sociales. Bajo este programa, Cultura 360 **podría solicitar una dotación de entre 5.000 y 10.000 euros**. La iniciativa podría ajustarse perfectamente a #CientificArte, ya que queremos desarrollar varias acciones con los adolescentes, a través de las Redes Sociales.

- Fundación La Caixa: está comprometida con el desarrollo socioeconómico del territorio desde sus inicios, y proporciona servicios en el ámbito social, cultural y cívico para mejorar la calidad de vida de las personas. La ***Fundación La Caixa*** está especialmente comprometida con los colectivos más vulnerables, y persigue el progreso social dando respuesta a los nuevos retos en la investigación, la formación de excelencia y la educación. Además, uno de sus objetivos principales es acercar la ciencia y la cultura a todos los segmentos de la sociedad.

  Algunos de sus proyectos más destacados son ***EduCaixa*** y ***Caixa Research***. Por otro lado, podemos encontrar la **Convocatoria de Innovación Social Educativa**, que posee las siguientes características:

  - **Objetivo**: financiar proyectos que promuevan el acceso a la educación de calidad, con énfasis en la inclusión y el desarrollo de competencias del siglo XXI, como las habilidades digitales.
  - **Financiación**: La dotación suele ser de **hasta 15.000 euros** por proyecto, aunque puede variar según la convocatoria específica y el alcance del proyecto presentado.
  - **Áreas de enfoque**: Innovación en métodos de enseñanza, herramientas tecnológicas para el aprendizaje, y proyectos que promuevan la equidad educativa.

- Centro de Emprendimiento e Innovación de la UC3M: apoya proyectos educativos y *startups* que buscan innovar en el campo de la educación y la tecnología. La UC3M destaca por su enfoque en la internacionalización y la innovación en la educación. Patrocina proyectos que promuevan la igualdad, la inclusión y la tecnología. No ofrece dotaciones económicas, sin embargo, fomenta la iniciativa emprendedora, y apoya la creación y consolidación de empresas.

- Fundación Indra: promueve proyectos educativos y tecnológicos, especialmente aquellos que tienen un impacto social positivo, como la inclusión digital. Indra es una de las principales empresas tecnológicas y de consultoría en España, con un fuerte enfoque en la innovación. Buceando en su página web, encontramos diferentes **modalidades de apoyo**:

  - **Subvenciones o financiamiento**: apoyo económico directo para el desarrollo y escalamiento del proyecto.

- **Mentoría y formación**: programas de acompañamiento, talleres y mentoría para mejorar las capacidades técnicas y empresariales de los emprendedores.
- **Acceso a redes**: conexión con inversores, otros emprendedores, y actores clave dentro del ecosistema de innovación social.
- **Recursos tecnológicos**: en algunos casos, las convocatorias pueden incluir acceso a tecnología, infraestructuras o laboratorios para desarrollar prototipos.

- **Fundación Contemporánea:** contribuye al desarrollo de los profesionales de la cultura, creando una plataforma de encuentro, información, debate, intercambio y formación para los profesionales del sector. La Fundación Contemporánea colabora con La Fábrica en el desarrollo de actividades orientadas a los profesionales de la cultura, específicamente en el campo de la formación. No otorga subvenciones directas como hacen otros organismos, sus colaboraciones y programas a menudo incluyen convocatorias y premios para proyectos culturales, como el *Premio Emprende Cultura*, que puede alcanzar una cuantía de hasta 20.000 euros.
- **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT)**: canalizan la relación entre la ciencia y la sociedad, impulsando el crecimiento de la cultura científica española y fomentando la transferencia de conocimiento a través de la divulgación, la educación, la formación, la información y el asesoramiento. Financian y apoyan proyectos que **promuevan la divulgación científica**, e incrementen la **presencia activa de la ciencia, la tecnología y la innovación** en el día a día de la **sociedad**. Conceden **dotaciones de hasta 100.000 euros por proyecto**. Próximamente, anunciarán **una convocatoria del 11 de septiembre al 30 de octubre**, en esta ocasión, se centrarán en proyectos que planteen **sinergias y generen espacios de conocimiento compuesto entre estos ámbitos**. La dotación será de hasta el 70% del coste del proyecto, anticipando el 60% de la cantidad financiada. Su ejecución será a partir del 1 de julio de 2025.

En este contexto, nos gustaría hacer una mención especial sobre las **editoriales relacionadas con los colegios y centros educativos**. Es cierto que, para la primera edición de **#CientificArte**, consideramos complicado conseguir su patrocinio, pues somos un proyecto anónimo y de reciente creación. Además, estas editoriales no cuentan con los medios y recursos de las grandes fundaciones y entidades nombradas anteriormente, por tanto, **son más conservadores a la hora de *"arriesgar"* en iniciativas nuevas**. Sin embargo, las consideramos un ***partner* muy interesante**. Estamos convencidas de que podemos r**ealizar numerosas actividades** muy interesantes, además de colaborar en la **creación de nuevos materiales didácticos**.

A continuación, vamos a enumerar una **serie de instituciones**, con la cuales, en función de su perfil y actividad, desde **Cultura 360** consideramos que es muy **enriquecedor colaborar e intercambiar recursos e ideas**:

- **Confederación de Sociedades Científicas de España**: contribuye al desarrollo científico y tecnológico de nuestro país. Actúa como un interlocutor cualificado y unificado, tanto ante la propia sociedad civil como ante sus poderes públicos representativos en asuntos que afecten a la ciencia. Su objetivo es promover el papel de la ciencia, y contribuir a su difusión como un ingrediente necesario e imprescindible de la cultura.

- Asociación Española de Pintores y Escultores: entre sus principales objetivos está organizar certámenes colectivos, desarrollar actividades culturales, contribuir a la unión de los asociados en la defensa de sus intereses profesionales, y fomentar el desarrollo de las artes plásticas.
- Real Sociedad Española de Física: tiene por objetivo promover el desarrollo de la física en los aspectos del conocimiento básico y de sus aplicaciones, así como fomentar la investigación científica y la enseñanza en todos los ámbitos educativos.
- Colegio Oficial de Biólogos de la Comunidad de Madrid: actúa como punto de encuentro de todos los sectores profesionales del ámbito de la biología (sanidad, medioambiente, enseñanza, investigación, industria, etc.). Además, potencia el desarrollo profesional de los colegiados, abre nuevos ámbitos de trabajo y defiende la competencia de los biólogos en las distintas actividades profesionales que les son propias.
- Sociedad Española de Bioquímica y Biología Molecular: cuenta con una sección *Junior* que tiene como objetivo despertar, mantener y transmitir el interés y la pasión por la ciencia. Constituye la principal agrupación científica que coordina en nuestro país la actividad relacionada con el extenso campo de la Bioquímica y la Biología Molecular.
- Instituto de Arte Contemporáneo: es una asociación independiente de profesionales dedicados al arte actual que, más allá de los intereses gremiales particulares, pretende beneficiar al conjunto de la comunidad artística. Favorecer la mejora y el perfeccionamiento de nuestra red institucional dedicada al arte contemporáneo, para velar por la progresiva implantación de buenas prácticas e impulsar una nueva percepción social del arte español actual.

Por otro lado, y con el objetivo de **intentar conseguir más financiación**, llevaremos a cabo la creación, en **diciembre de 2024**, de una campaña de ***Crowdfunding*** (financiación colectiva). Será **lanzada a partir de enero de 2025**, y tendrá una **duración de nueve meses**, es decir, estará activa **hasta septiembre de 2025**. Las **plataformas** que utilizaremos para sustentar y dar a conocer nuestra campaña de *crowdfunding* serán:

- **Verkami:** es una herramienta muy eficaz para financiar iniciativas educativas en España. Está enfocada y especializada en proyectos creativos y educativos.
- **Goteo:** es una plataforma especializada en proyectos de impacto social y comunitario, y ofrece respaldo ético a sus proyectos educativos.
- **Ulule:** financia iniciativas educativas en el contexto español. Además, ofrece un soporte sólido en la promoción de las campañas.

Por último, dentro del contexto y las posibilidades de la **financiación privada**, encontramos el **mecenazgo.** Tal y como ya apuntamos en el apartado de ***Aspectos Jurídicos***, la contribución del sector privado en la consecución de fines de interés general está reconocida en nuestra normativa a través de **la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo**. A efectos de esta Ley, se entiende por **mecenazgo la contribución privada para la financiación de actividades de interés general**.

El **fomento** de las iniciativas de **mecenazgo** se sustenta en **incentivos fiscales** a las donaciones, y un r**égimen especial de tributación** de las Entidades sin Fines de Lucro (ESFL). El Título III de la Ley regula los beneficios fiscales aplicables a donativos, donaciones y aportaciones realizadas en favor de las entidades beneficiarias.

Desde **Cultura 360**, para el **primer año** de vida de nuestro proyecto **#CientificArte** no hemos estimado **ningún ingreso procedente de mecenazgo**, sin embargo, **si** lo haremos **para las próximas ediciones**, para la segunda y tercera aparecerá una estimación en nuestro presupuesto.

Consideramos que, para conseguir este tipo de fondos o aportaciones privadas, es **necesario haber finalizado al menos**, la **primera edición**. En primer lugar, porque esto nos permitirá conocer a diferentes personalidades relacionadas e interesadas en el **mundo del arte y la ciencia**. A lo largo del primer año, podremos establecer contacto con diferentes referentes de la profesión, personas interesadas, profesionales del sector, instituciones y entidades más desconocidas, etc. En definitiva, información acerca de a quién dirigirnos para conseguir esta clase de fondos.

Por otro lado, también nos **permitirá aportar** a nuestro posible mecenas **datos y resultados** que despierten su interés y hagan que quiera contribuir con nuestro proyecto sin recibir nada a cambio. Es importante **cuidar y alimentar** la relación con los **posibles mecenas**, por tanto, es necesario elaborar para ellos un **dossier detallado** que ya **muestre datos objetivos**, y para ello, necesitamos haber concluido, al menos, una primera edición de #CiencificArte.

17.2 Presupuesto

Para concluir con el apartado de gestión económica y financiera, y una vez expuestas las posibles fuentes de financiación, tanto públicas como privadas, que contribuirían a la puesta en marcha y desarrollo de nuestro proyecto #CientificArte, mostraremos la **estimación presupuestaria** para la **constitución** de **Cultura 360**, y la **puesta en marcha de la primera edición de nuestro proyecto**, así como una **proyección presupuestaria de tres años**, es decir, **hasta 2027**.

A continuación, vamos a mostrar y a explicar brevemente el presupuesto para 2025:

Ilustración 12 - Presupuesto año 2025 (Gastos)

Presupuesto 1º Año: 2025			
GASTOS			
Costes Fijos o Estructurales	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Seguro de Responsabilidad Civil	500,00 €	1	500,00 €
Subtotal Costes estructurales	**500,00 €**		**500,00 €**
Costes de Personal	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Salario ponente/moderador (por taller)	160,00 €	42	6.720,00 €
Salario mediador cultural (por sesión)	80,00 €	4	320,00 €
Diseñador gráfico & Webmaster	2.000,00 €	1	2.000,00 €
Salario Socia 1	9.600,00 €	1	9.600,00 €
Salario Socia 2	9.600,00 €	1	9.600,00 €
Salario Socia 3	9.600,00 €	1	9.600,00 €
Seguridad Social 1	250,00 €	12	3.000,00 €
Seguridad Social 2	250,00 €	12	3.000,00 €
Seguridad Social 3	250,00 €	12	3.000,00 €
Subtotal Personal	**31.790,00 €**		**46.840,00 €**
Costes de Comunicación y RRSS	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Dominio web	60,00 €	1	60,00 €
Hosting	12,00 €	12	144,00 €
Correos electrónicos	3,00 €	12	36,00 €
Soporte técnico	50,00 €	12	600,00 €
Publicidad	500,00 €	1	500,00 €
Subtotal Comunicación y RRSS	**625,00 €**		**1.340,00 €**
Costes Operativos	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Constitución de la Sociedad (Notaria y	350,00 €	1	350,00 €
Material para talleres (por colegio)	500,00 €	3	1.500,00 €
Transporte y Logística	200,00 €	1	200,00 €
Administrativos o de gestión	600,00 €	1	600,00 €
Provisión o reserva	3.000,00 €	1	3.000,00 €
Subtotal Operativos	**4.650,00 €**		**5.650,00 €**
Costes de Infraestructura	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
% de la cuota del alumnado al colegio por cesión de espacios (Se estima 10%)	42,00 €	60	2.520,00 €
Subtotal Infraestructura	**42,00 €**		**2.520,00 €**
Total Gastos	**37.607,00 €**		**56.850,00 €**

Elaboración propia

Tal y como podemos observar a través de la tabla, las partidas en las que hemos dividido el presupuesto de gastos son: costes estructurales o fijos, costes de personal, de comunicación y redes sociales, operativos y de infraestructura.

En relación a los **gastos fijos**, desde **Cultura 360**, únicamente hemos considerado el **seguro de responsabilidad civil**. Esta partida es sumamente importante para que nuestra sociedad esté cubierta en el supuesto de cualquier contingencia. Aunque también lo mencionaremos más adelante, en el apartado de costes de infraestructura, es importante señalar que nuestra sociedad no contará en un primer momento con un centro de trabajo u oficina propia. Esto supone un ahorro de dinero importante, ya que no tenemos suministros de luz, agua o electricidad, o un alquiler que contabilizar.

Los **costes de personal**, como podemos observar, son la **partida de mayor cuantía dentro de nuestro proyecto #CientificArte**. Además de las **nóminas y la seguridad social de las socias**, es necesario contratar al **artista o científico encargado de llevar a cabo los talleres**, la **mediadora** responsable de ayudar al ponente a adaptar su discurso y clases al público adolescente, y, por último, también es muy importante el papel del diseñador gráfico o Webmaster. En un mundo profundamente digital y globalizado, contar con una buena imagen de marca en redes sociales, una buena estrategia de comunicación, de publicidad y posicionamiento, es realmente importante.

Continuando con la **partida de costes de personal**, nos gustaría aclarar algunos números visibles en el presupuesto. Por un lado, el **número 42** (unidades), referido a la partida ***"Salario ponente/moderador (por taller)"*** hace referencia al **número total de talleres** que se realizarán a lo largo de la **primera edición** de **#CientificArte**. El proyecto consta, a lo largo de todo el curso académico, de **14 sesiones**. Teniendo en cuenta que nuestro objetivo es conseguir su implementación en **tres colegios del distrito Latina**, hemos reflejado su producto, es decir, 14 multiplicado por 3 es igual a 42.

Respecto al **número 4** (unidades) de la partida ***"Salario mediador cultural (por sesión)"*** hace referencia a las cuatro sesiones que nuestra mediadora realizará durante el mes de septiembre con los tres ponentes o artistas seleccionados. La idea es llevar a cabo una sesión a la semana. En ellas, Noela, ayudará a los artistas y científicos a adaptar sus discursos a los adolescentes, les enseñará técnicas de comunicación, les hará recomendaciones de los materiales más efectivos para llamar la atención de los más jóvenes, etc.

El **número 12** (unidades) en el presupuesto, indica que **se trata de un coste mensual**. Esto podemos observarlo en el caso de los **gastos de Seguridad Social**, expresados de **forma mensual**. También la mayoría de **los costes de Comunicación y RRSS**. Por ejemplo, el pago del *hosting* es mensual, también el soporte o mantenimiento de la página web y el dominio de los correos electrónicos.

En relación a los **costes operativos**, nos gustaría destacar el **importe de 350€ relativo a la constitución de la Sociedad**. Esta cifra es la estimación realizada acerca de los gastos de notaría y registro. Se trata de un coste que no volverá a repetirse para las próximas ediciones, ya que tiene sentido con el nacimiento de Cultura 360. También nos gustaría hacer hincapié en la partida presupuestaria denominada ***"Provisión o Reserva",*** este importe representa la cifra de responsabilidad social mínima para las socias.

Por último, en relación a los **costes de infraestructura**, tal y como hemos anunciado previamente, al no contar con centro de trabajo u oficina física, únicamente reflejamos la cuota estimada que destinaremos a los colegios por la cesión de espacios. Es importante comentar que este porcentaje es orientativo, ya que, en los centros educativos públicos las aulas son cedidas sin ningún tipo de contraprestación, al igual que en la mayoría de los centros concertados.

Una vez analizados los **costes para el año 2025**, estudiaremos a continuación los **ingresos estimados**:

Ilustración 13 - Presupuesto año 2025 (Ingresos)

INGRESOS			
Concepto	**Importe**	**Unidades**	**Total**
Patrocinio	20.000,00 €	1	20.000,00 €
Crowdfunding	5.000,00 €	1	5.000,00 €
Mecenazgo	0,00 €	1	0,00 €
Subvenciones	50.000,00 €	1	50.000,00 €
Inscripciones de alumnos (cuota anual)	420,00 €	60	25.200,00 €
Total Ingresos	**75.420,00 €**		**100.200,00 €**

Como podemos observar, hemos considerado **cinco fuentes de financiación**, si bien es cierto que, como hemos comentado en el apartado anterior, **para la primera edición de #CientificArte no esperamos conseguir ingresos de mecenazgo**.

Por último, en relación a la cuota anual de los alumnos, las cifras 420 y 60 reflejan lo siguiente. Como hemos dicho anteriormente, nuestro proyecto de **#CientificArte consta de 14 talleres**, los cuales transcurren **a lo largo de siete meses**, es decir, hay **dos talleres por mes, durante siete meses**.

Hemos considerado que el **precio adecuado para cada taller es de 30€** (los talleres tienen una duración de 2 horas). Por tanto, **al mes esto supone 60€**. Si multiplicamos esta cifra, por siete, obtenemos los 420€.

El número 60 (unidades) es el resultado de multiplicar **20 alumnos por colegio** (este es nuestro objetivo, conseguir la inscripción de 20 alumnos para cada curso de talleres), por los **tres centros educativos** (también nuestro objetivo para implementar #CientificArte durante nuestra primera edición).

Como podemos observar, y atendiendo a nuestras previsiones, para el primer año, **para 2025, tenemos unos ingresos de 100.200€, frente a unos gastos de 56.850€.**

Antes de mostrar la proyección presupuestaria hasta el año 2027, vamos a hacer unas pequeñas aclaraciones para contextualizar las cifras. Tal y como venimos comentando a lo largo del presente documento, **Cultura 360** se plantea, para la segunda edición, **conseguir implementar #CientificArte en 6 colegios**. Por otro lado, para la tercera edición, el objetivo es conseguirlo en 9 centro educativos.

Ilustración 14 - Desglose presupuesto año 2026

Desglose Año: 2026			
Costes de Personal	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Salario ponente/moderador (por taller)	163,20 €	84	13.708,80 €
Salario mediador cultural (por sesión)	81,60 €	8	652,80 €
Subtotal Personal	**244,80 €**		**14.361,60 €**
Costes de Infraestructura	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
% de la cuota del alumnado al colegio por cesión de espacios (Se estima 10%)	42,84 €	120	5.140,80 €
Subtotal Infraestructura	**42,84 €**		**5.140,80 €**

INGRESOS			
Concepto	**Importe**	**Unidades**	**Total**
Inscripciones de alumnos (cuota anual)	428,40 €	120	51.408,00 €
Total Ingresos	**428,40 €**		**51.408,00 €**

Elaboración propia

En este cuadro, relativo al desglose del **año 2026**, podemos apreciar varios matices. En primer lugar, que **se han actualizado los importes**, por taller y por sesión, para los moderadores y la mediadora, respectivamente. Esta **actualización se ha hecho en base a una previsión del 2% del IPC**. Por otro lado, podemos observar que la **cifra 84** (unidades) corresponde al **producto de 14 sesiones por 6 centros educativos** (objetivo para el año 2026).

Por otro lado, la **cifra de 8 es el resultado de multiplicar 4 sesiones por dos**. Al haber incrementado el número de colegios, también necesitaremos **contratar más artistas o científicos**. **Como máximo serán 6, uno por centro educativo**.

De esta manera, para llevar a cabo las sesiones con nuestra mediadora, dividiremos a los ponentes en dos grupos de tres personas. Por tanto, **Noela deberá de llevar a cabo una sesión por grupo, por tanto, 8 (cuatro sesiones por dos grupos de ponentes) sesiones en total**.

Por último, la cifra **120 es el resultado del producto de 20 alumnos por 6 centro escolares**.

Ilustración 15 - Desglose presupuesto año 2027

Desglose Año: 2027			
Costes de Personal	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
Salario ponente/moderador (por taller)	166,46 €	126	20.974,46 €
Salario mediador cultural (por sesión)	83,23 €	12	998,78 €
Subtotal Personal	**249,70 €**		**21.973,25 €**
Costes de Infraestructura	**Coste Unitario**	**Unidades**	**Total**
% de la cuota del alumnado al colegio por cesión de espacios (Se estima 10%)	43,70 €	180	7.865,42 €
Subtotal Infraestructura	**43,70 €**		**7.865,42 €**

INGRESOS			
Concepto	**Importe**	**Unidades**	**Total**
Inscripciones de alumnos (cuota anual)	436,97 €	180	78.654,24 €
Total Ingresos	**436,97 €**		**78.654,24 €**

Elaboración propia

Para el año **2027, tercera edición de #CientificArte**, la dinámica es la misma. Se ha realizado la **actualización de precios en base a una previsión del 2% del IPC**. Por otro lado, la **cifra 126** en este caso corresponde al **producto de 14 sesiones por 9 colegios, nuestro objetivo para la tercera edición**. La cifra de **12 es el resultado de multiplicar 4 sesiones por 3 grupos de ponentes**. Dado que para nuestra tercera edición esperamos conseguir 9 centros educativos, necesitaremos, como **máximo, 9 ponentes, uno por cada colegio**. De este modo, para hacer las sesiones de mediación con ellos, Noela los dividirá en tres grupos de tres personas.

Una vez aclarados estos puntos, mostraremos a continuación la **previsión presupuestaria hasta 2027.** En la tabla que se expone a continuación se observa el **mismo esquema y las mismas partidas presupuestarias que para el año 2025**.

Ilustración 16 - Estimación presupuesto 2025, 2026 y 2027

Presupuesto: Estimación a 3 años

GASTOS			
Costes Fijos o Estructurales	**2025**	**2026**	**2027**
Seguro de Responsabilidad Civil	500,00 €	510,00 €	520,20 €
Subtotal Costes estructurales	**500,00 €**	**510,00 €**	**520,20 €**
Costes de Personal	**2025**	**2026**	**2027**
Salario ponente/moderador (por taller)	6.720,00 €	13.708,80 €	20.974,46 €
Salario mediador cultural (por sesión)	320,00 €	652,80 €	998,78 €
Diseñador gráfico & Webmaster	2.000,00 €	500,00 €	510,00 €
Salario Socia 1	9.600,00 €	9.600,00 €	9.600,00 €
Salario Socia 2	9.600,00 €	9.600,00 €	9.600,00 €
Salario Socia 3	9.600,00 €	9.600,00 €	9.600,00 €
Seguridad Social 1	3.000,00 €	3.000,00 €	3.000,00 €
Seguridad Social 2	3.000,00 €	3.000,00 €	3.000,00 €
Seguridad Social 3	3.000,00 €	3.000,00 €	3.000,00 €
Subtotal Personal	**46.840,00 €**	**52.661,60 €**	**60.283,25 €**
Costes de Comunicación y RRSS	**2025**	**2026**	**2027**
Dominio web	60,00 €	51,00 €	52,02 €
Hosting	144,00 €	146,88 €	149,82 €
Correos electrónicos	36,00 €	36,72 €	37,45 €
Soporte técnico	600,00 €	612,00 €	624,24 €
Publicidad	500,00 €	510,00 €	520,20 €
Subtotal Comunicación y RRSS	**1.340,00 €**	**1.356,60 €**	**1.383,73 €**
Costes Operativos	**2025**	**2026**	**2027**
Constitución de la Sociedad (Notaria y Registro)	350,00 €	0,00 €	0,00 €
Material para talleres (por colegio)	1.500,00 €	1.530,00 €	1.560,60 €
Transporte y Logística	200,00 €	204,00 €	208,08 €
Administrativos o de gestión	600,00 €	612,00 €	624,24 €
Provisión o reserva	3.000,00 €	1.500,00 €	1.500,00 €
Subtotal Operativos	**5.650,00 €**	**3.846,00 €**	**3.892,92 €**
Costes de Infraestructura	**2025**	**2026**	**2027**
% de la cuota del alumnado al colegio por cesión de espacios (Se estima 10%)	2.520,00 €	5.140,80 €	7.865,42 €
Subtotal Infraestructura	**2.520,00 €**	**5.140,80 €**	**7.865,42 €**
Total Gastos	**56.850,00 €**	**63.515,00 €**	**73.945,52 €**

INGRESOS			
Concepto	**2025**	**2026**	**2027**
Patrocinio	20.000,00 €	30.000,00 €	45.000,00 €
Crowdfunding	5.000,00 €	0,00 €	0,00 €
Mecenazgo	0,00 €	10.000,00 €	20.000,00 €
Subvenciones	50.000,00 €	30.000,00 €	0,00 €
Inscripciones de alumnos (cuota anual)	25.200,00 €	51.408,00 €	78.654,24 €
Total Ingresos	**100.200,00 €**	**121.408,00 €**	**143.654,24 €**

Elaboración propia

Podemos observar la **actualización de precios en base a un 2% del IPC**, salvo para las nóminas de las socias, sobre las que no se ha realizado dicha actualización.

Por otro lado, si nos fijamos en el bloque de ***Coste Operativos***, observamos que los **gastos de registro y notaría solamente están presentes en el primer año** de nuestro proyecto, para la constitución de la sociedad, tal y como habíamos indicado anteriormente. También observamos que el importe destinado a reservas disminuye, pues contamos con los 3.000€ depositados durante el año 2025.

En la tabla de ingresos, seguimos observando las **mismas cinco partidas**, aunque con algunas variaciones. Por ejemplo, **desde Cultura 360 no estimamos subvenciones para el año 2027**. Por otro lado, si que **esperamos conseguir mecenas para las próximas ediciones: segunda y tercera**. Como hemos expuesto previamente, consideramos que, para conseguir este tipo de fondos o aportaciones privadas, es **necesario haber finalizado al menos**, la **primera edición**, ya que nos dará, además de conocimiento de profesionales y la posibilidad de establecer una red de contactos.

Tras el análisis de la tabla anterior, que nos muestra la estimación presupuestaria para los años 2025, 2026 y 2027, **podemos observar una clara tendencia**. **Durante los tres años** se repite la **misma proporción**, nuestro proyecto **#CientificArte obtiene, prácticamente, el doble de ingresos que de gastos**.

18. PROCESO DE EVALUACIÓN / ¿Cómo vamos a llevar a cabo la monitorización y seguimiento de #CientificArte?

En este apartado, y a través de diferentes herramientas que expondremos a continuación, **Cultura 360**, medirá la eficacia y el impacto del proyecto **#CientificArte.**

Hoy en día, hacer una **evaluación y monitorización adecuada** del proyecto a implementar, es de vital importancia, pues no podemos perder de vista el contexto que nos rodea. Estamos en un entorno cada vez más globalizado, con una oferta ingente y muy amplia de servicios y actividades, y un público cada vez más exigente.

Atendiendo a las características y particularidades de nuestro proyecto **#CientificArte**, llevaremos a cabo técnicas y utilizaremos herramientas que nos permitirán recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos.

En primer lugar, es importante tener claro **qué queremos saber** a través de este ejercicio de evaluación. Desde Cultura 360, establecemos **tres puntos u objetivos principales**, que, a su vez, engloban los objetivos específicos marcados para el proyecto #CientificArte, y que ya hemos desglosado en su apartado correspondiente:

- **Evaluar la eficacia:** a través de este punto queremos determinar o medir si el proyecto ha alcanzado los objetivos marcados inicialmente. Es decir, revisar si finalmente conseguimos la implementación de #CientificArte en los tres colegios del distrito Latina durante el primer año, si hemos conseguido la inscripción de los 20 alumnos por colegio, evaluar si hemos transmitido a los alumnos todas las posibilidades que ofrece la unión de los mundos de la Ciencia y el arte, y la infinidad de sinergias que existen entre dichas disciplinas, analizar si hemos contribuido a ampliar la visión del colegio o centro educativo acerca de la importancia de un programa educativo integrado y de convergencia entre disciplinas artísticas y de ciencias, etc.

- **Medir el impacto:** evaluar el impacto que ha tenido en los estudiantes, en los padres, en los profesores y en la comunidad educativa en general del centro escolar, el proyecto y el desarrollo de los talleres a lo largo de todo el curso académico. Este análisis se hará en términos del conocimiento adquirido, habilidades desarrolladas, cambio de actitudes o nuevas perspectivas, expectativas, interés despertado por la ciencia y el arte, etc.
- **Identificar oportunidades de mejora:** a través de este punto queremos identificar áreas o puntos de mejora en función de las impresiones, valoraciones y opiniones que, los alumnos y centros escolares donde se desarrolle la primera edición de nuestro proyecto nos hagan llegar. La escucha activa en este punto es fundamental. Sin perder de vista ni dejar atrás la esencia y finalidad de #CientificArte debemos ser capaces de adaptarnos a las necesidades de nuestro público. Esto nos ayudará a hacer más visible y conocido nuestro proyecto.

Una vez tenemos claro y hemos definido qué queremos evaluar o medir, es importante que decidamos **cómo vamos a recopilar dicha información**. En este punto debemos de diferenciar entre metodologías o **herramientas cuantitativas y cualitativas**.

Teniendo en cuenta las características de nuestro proyecto **#CientificArte**, la herramienta de mayor utilidad para nuestros propósitos será la **encuesta** (tanto cuantitativa como cualitativa).

➢ **Encuestas cualitativas:**

Realizaremos cuestionarios a los alumnos y profesores antes y después de los talleres. Para Cultura 360 es muy importante conocer en primer lugar, cuál es el punto de partida tanto de estudiantes como profesores en relación al objetivo primordial de nuestro proyecto:

- ¿Cuál es su asignatura favorita? ¿En cuál consideran que son mejores?
- ¿Qué asignatura les gusta menos? ¿Qué asignatura consideran que es su punto débil?
- ¿Qué camino van a seguir una vez finalicen 4º de la E.S.O?
- ¿Cómo definirían la Cultura? ¿Cómo creen que nos afecta? ¿Cómo creen que define nuestra realidad?
- ¿Si tuvieran que elegir un medio artístico para expresarte, cuál elegirían?
- ¿Qué interés tienen por la ciencia y el arte?
- ¿Qué modalidad o rama de ambas disciplinas les interesa más?
- ¿Qué opinan sobre la unión de ambas disciplinas? ¿lo ven factible?
- ¿Creen que es posible encontrar puntos en común entre ambos mundos (Ciencia y Arte)?
- ¿Conocen algún proyecto, iniciativa o actividad que relacione ambos mundos?
- ¿Qué expectativas tienen con este taller?
- ¿Por qué han decidido apuntarse?
- (...)

Una vez finalicen los talleres y se dé por concluido el proyecto, será **imprescindible repetir la encuesta inicial** tanto a alumnos como a profesores. De esta forma, **conoceremos la evolución de sus respuestas**, y sabremos qué **efectos ha tenido el proyecto en ellos**.

Obviamente, las **preguntas cambiarán en función del público de la encuesta**. En relación a los alumnos, como hemos comentado previamente, nos interesa conocer cuáles son sus **expectativas iniciales y si se han cumplido**, qué **ha supuesto para ellos** el taller, si lo han considerado útil, qué

han aprendido, si lo recomendarían, etc. Al profesorado y equipo directivo del centro escolar, plantearemos preguntas acerca de su visión sobre un **posible modelo educativo integrado**, cómo de **receptivos son**, si lo ven factible, si les gustaría llevarlo a cabo, etc.

En este punto, es muy importante destacar la **relevancia de las preguntas que integren la encuesta**. Su elección debe de ser consensuada entre las socias de Cultura 360, y lo más importante, deben de ser **útiles y efectivas para conseguir la información necesaria**.

La encuesta final puede contener más preguntas que la inicial, sin embargo, es imprescindible que **todas las preguntas iniciales estén incluidas**. Esto es necesario para poder hacer la comparativa y ver la evolución de alumnos y profesores, tal y como hemos indicado.

Además de los cuestionarios *pre* y *post* talleres, serán igualmente importantes las **entrevistas y dinámicas de grupo** que puedan llevarse a cabo **durante la realización de los talleres**, según lo consideren oportuno tanto el mediador como el ponente o las socias. El objetivo principal es conseguir un ***feedback* continuo** sobre cómo se están sintiendo los alumnos a lo largo del proyecto, y cuáles son también las impresiones de los profesores, qué cambios o evolución observan ellos mismos en los propios alumnos.

Durante el desarrollo de los talleres, también será muy importante la **escucha y observación activa** por parte del ponente. De este modo puede conseguirse una información muy valiosa sobre el comportamiento y la interacción de los alumnos.

- **Encuestas o registros cuantitativos:**

  Estas herramientas las utilizaremos para recopilar los **datos cuantitativos y numéricos**. Por ejemplo, será de vital importancia hacer un control del presupuesto estimado y consumido, un registro de los colegios y centros educativos donde vayamos a implementar **#CientificArte**, de los alumnos que se inscriban al proyecto, hacer un control y seguimiento de la asistencia a los talleres, de su participación, cuantificar y registrar nuestro impacto y repercusión en las redes sociales a través del número de seguidores, de interacciones, visualizaciones, comentarios, reacciones, *likes,* etc. Todo este registro nos ayudará a llevar a cabo una monitorización de la evolución de estas cifras a lo largo del tiempo, y a realizar nuestras propias métricas y comparativas.

  Otra comparativa numérica muy interesante será la de registrar las notas de los alumnos que participen en el proyecto antes y después de los talleres. La idea será evaluar si **#CientificArte** ha tenido un impacto positivo en sus calificaciones. Haremos hincapié en aquellas materias y asignaturas relacionadas con la temática de los talleres.

La **recopilación de la información será constante**, es decir, **antes, durante y después** de la realización de los talleres.

Con anterioridad al inicio de los talleres:

- Presupuesto estimado (cuantitativo)
- Registro de los colegios donde implementaremos #CientificArte (cuantitativo)
- Registro de los alumnos apuntados a los talleres (cuantitativo)
- Número de seguidores en Redes Sociales (cuantitativo)

- Registro de las notas/calificaciones de los alumnos (sobre todo materias relacionadas con la temática del taller) (cuantitativo)
- Cuestionario a los alumnos (cualitativo)
- Cuestionario a los profesores (cualitativo)

Durante el transcurso de los talleres:

- Presupuesto consumido (cuantitativo)
- Número de seguidores en Redes Sociales (cuantitativo)
- Registro de visualizaciones, impacto, comentarios, *likes*, reacciones en Redes Sociales (cuantitativo)
- Control y registro de asistencia (cuantitativo)
- Participación en los talleres (cuantitativo) / (cualitativo)
- Entrevistas y dinámicas de grupo (cualitativo)
- Escucha y observación activa (cualitativo)

Al finalizar los talleres:

- Presupuesto final (cuantitativo)
- Desviaciones presupuestarias (cuantitativo)
- Registro de los colegios donde finalmente hemos implementado #CientificArte (cuantitativo)
- Registro de los alumnos que han finalizado los talleres (cuantitativo)
- Número de seguidores en Redes Sociales (cuantitativo)
- Registro de visualizaciones, impacto, comentarios, *likes*, reacciones en Redes Sociales (cuantitativo)
- Registro de las notas/calificaciones de los alumnos (sobre todo materias relacionadas con la temáticas del taller) (cuantitativo)
- Cuestionario a los alumnos (cualitativo)
- Cuestionario a los profesores (cualitativo)

Una vez hemos **recopilado todos los datos precisos** y contamos con la información necesaria, llevaremos a cabo el **análisis de la misma**. En este punto, es especialmente relevante llevar a cabo una **comparativa de los datos** recopilados antes de la realización de los talleres y después. Este resultado nos puede dar una **visión bastante fidedigna sobre el impacto**, y el éxito o fracaso de nuestro proyecto #CientificArte.

A nivel cuantitativo, por ejemplo, es muy importante saber si todos los alumnos que se registraron o apuntaron inicialmente a los talleres los han finalizado, si hemos aumentado el número de nuestros seguidores en la redes sociales, si hemos experimentado una desviación presupuestaria muy acusada en función de los previsto inicialmente, si los alumnos apuntados a los talleres han mejorado sus calificaciones en la materias relacionada con los talleres, etc.

Por otro lado, a **nivel cualitativo**, es relevante identificar temas recurrentes (ya que pueden ayudarnos a identificar mejores prácticas y áreas de mejora para las próximas ediciones), saber si se han cumplido las expectativas de los alumnos y los profesores, cuáles han sido sus sensaciones e impresiones durante los talleres, qué aspectos mejorarían, etc.

Tras el análisis exhaustivo de los datos y la información recopilada, **Cultura 360** realizará una **Memoria del Proyecto** o informe final, es decir, un **documento que aglutine y presente el desarrollo** de **#CientificArte** y sus resultados.

En este documento incluiremos un **resumen ejecutivo** acerca de las actividades desarrolladas durante los talleres con los alumnos, qué **objetivos hemos alcanzado**, qué **presupuesto hemos ejecutado** finalmente, los **resultados de la evaluación** (incluyendo mejores prácticas y aspectos de mejora) y las **conclusiones** alcanzadas.

Este documento o Memoria de **#CientificArte** será **presentado** a todos aquellos ***stakeholders*** del proyecto. **Enviaremos y presentaremos** una copia a los **profesores**, al **equipo directivo** de los colegios y centros educativos donde hemos realizado el proyecto, a los **padres de los alumnos inscritos** si así lo **desean**, y, por supuesto, también a nuestros **patrocinadores y colaboradores.**

19. CONCLUSIONES

Para finalizar con la realización de este proyecto, de **#CientificArte**, desde **Cultura 360** nos gustaría destacar y **poner en relieve algunas consideraciones** que creemos oportunas.

En primer lugar, nos gustaría decir que **nuestro compromiso con la cultura es absoluto**, siendo de hecho, su defensa y difusión, uno de los ejes principales y fundacionales de nuestro proyecto.

Estamos convencidas de que **la cultura es un valor fundamental de nuestra sociedad**, un elemento **intrínseco a la identidad de cada persona**, y que, como tal, debe **cuidarse y protegerse**. Es necesario que trasmitamos esta idea a los **adolescentes**, que la interioricen y crezcan con ella, pues son los **depositarios de la cultura** y los **encargados de transmitirla** a la generaciones futuras.

Por otro lado, es imprescindible **poner en valor el arte y las disciplinas de humanidades** dentro del **programa educativo**. En un mundo **hiperdigitalizado** como el de hoy, estas materias han ido perdiendo popularidad debido al valor que les atribuye la sociedad en función de sus posibilidades de acceso al mercado laboral. Es decir, su valoración va ligada a su potencial en términos productivos.

Sin embargo, como hemos expuesto a lo largo de nuestro proyecto, los **profesionales de las humanidades** pueden **contribuir**, de manera **decisiva**, al **desarrollo tecnológico de la sociedad**, de hecho, numerosos autores y estudios reivindican las humanidades como la **base esencial para el desarrollo tecnológico**, y apuntan a que serán estos profesionales los que lideren el cambio.

El **arte y las humanidades** nos ayudan a **reflexionar** sobre nosotros mismos y sobre la sociedad que nos rodea, además, nos permiten desarrollar cualidades, como la **creatividad, el pensamiento crítico, el desempeño social, la gestión de las emociones, la comunicación, la empatía, la capacidad de interrelación**, etc. Por todo esto, consideramos absolutamente **urgente y necesario la implementación de un programa educativo integrado, en el que ciencia y arte se encuentren**, pues, como venimos defendiendo en nuestro proyecto, todas las disciplinas (del mundo de la Ciencia y del Arte), por muy alejadas y distintas que parezca, son **permeables**. Se **enriquecen y retroalimentan entre sí**, convergen y se necesitan, siendo incluso la inspiración y el germen mutuo de nuevas creaciones y universos aparentemente divergentes.

Al informarnos y documentarnos para la realización de este proyecto, hemos podido descubrir numerosos proyectos e iniciativas que persiguen este objetivo. Por tanto, es evidente que **existe una pulsión y una conciencia social sobre este tema**, sin embargo, y a pesar de todos los avances, **aún queda trabajo por hacer para lograr la plena integración de las artes al currículo educativo, y su adaptación al contexto legal y normativo.**

De este modo, y a través de nuestro proyecto **#CientificArte** y nuestra **Sociedad Cultura 360**, nos gustaría **contribuir en la difusión**, entre los **más jóvenes, de esta idea tan relevante.**

Para concluir, y tras haber realizado el **análisis económico y financiero** de nuestra **empresa y proyecto**, podemos decir que es **perfectamente viable y sostenible**. Para los **tres años estimados**, el presupuesto de **ingresos prácticamente duplica al de gastos**, con lo cual, **no se trata solamente de un proyecto necesario y altamente gratificante**, sino que, **además, es rentable.**

20. BIBLIOGRAFÍA

- Roselló Cerezuela, David (10º Edición – Tercera impresión junio de 2024). *"Diseño y evaluación de proyectos culturales"*. Manual consultado desde mayo de 2024 hasta hoy.
- Camacho Ruiz, Antonio (octubre de 2021). *"Manual del Gestor Cultural"*. Manual consultado desde junio de 2024 hasta hoy.
- Mariscal, Cecilia (Julio de 2019). *"La Latina, la mujer que rompió moldes en el siglo XV y dio su nombre a dos barrios de Madrid"* – *Madrid Nuevo Norte.* Artículo consultado en agosto de 2024.
- Picazo, Irene (Mayo de 2024). *"La razón por la que el barrio de La Latina de Madrid tiene nombre de mujer"* – *La Sexta.* Articulo consultado en agosto de 2024.
- Gómez-Zorrilla, Santiago (Marzo d 2022). "¿Quién fue Beatriz Galindo y por qué la llamaron La Latina?" – *El Perro Paco.* Artículo consultado en agosto de 2024
- Puebla, Juanfer (Marzo de 2016). *"Los 7 barrios del distrito de Latina de Madrid"* – *Pongamos que Hablo de Madrid.* Artículo consultado en junio y julio de 2024
- Del Amo, Eva (Diciembre de 2023). "Beatriz Galindo, 'La Latina': una mujer adelantada a su época" – *Hazte de La Latina.* Artículo consultado en junio, julio y agosto de 2024.
- Ayuntamiento de Madrid (actualizado con los último datos disponibles). *"Distritos en cifras (Información de Distritos)"*- Portal web del Ayuntamiento de Madrid. Página web visitada durante junio, julio y agosto de 2024.
- Ikerfel, Investigaciones de Mercado y Márketing estratégico. *"Informe de resultados del Distrito Latina. Encuesta de Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos de la Ciudad de Madrid Edición 2023 - Nivel Distrito"- Portal web del Ayuntamiento de Madrid*. Informe consultado durante agosto de 2024.
- Fundación Daniel & Nina Carasso (Mayo de 2024. "Más cerca de la plena integración de la educación artística en el sistema educativo" – *FondationCarasso.org.* Página web consultada durante julio y agosto de 2024.
- Fernández, Javier A. (Diciembre de 2021). *"El relevante papel de las humanidades en un mundo cada vez más tecnológico"* – *EL PAÍS.* Artículo consultado en agosto de 2024.
- Riestra Puga, Carmen (Septiembre de 2020). *"Las Humanidades y el futuro posible"* – *EL PAÍS.* Artículo consultado en julio y agosto de 2024.
- IFEMA MADRID (Noviembre 2023). *"Qué es la educación STEAM"* – *Ifema.es.* Artículo consultado en agosto de 2024.
- Página Web de EDUCAVENTURA, formación & ocio – *educaventura.es* Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de EDUCATIUM – *Educatium.es.* Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de *AEM – Actividades Extraescolares Madrid*. Página web consultada en agosto de 2024.

- Página Web de Plataforma PYME – *Ministerio de Industria y Turismo*. Página web consultada de forma recurrente a lo largo de todo 2024.
- Página Web de Julian Voss- Andreae. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de Anicka Yi. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del BOE – Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. Web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de Plataforma Madrid Emprende - *Ayuntamiento de Madrid*. Consultada agosto 2024.
- Página Web de Planes Estratégicos de Subvenciones – *Comunidad de Madrid*. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de la Consejería de Economía, Hacienda y Empleo de la Comunidad de Madrid - *Programa de Fomento del Emprendimiento Colectivo*. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Ministerio de Cultura- área cultural. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Ministerio de Igualdad – Programa de Apoyo Empresarial PAEM. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Ministerio de ciencia, innovación y universidades- Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología FECYT. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de Fundación Telefónica. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web Fundación Endesa. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web Fundación Repsol- Programa *Fondo de Emprendedores*. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web Fundación Botín- *Programa de Educación Responsable y Transformación Educativa.* Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web Fundación Atresmedia - proyecto *Efecto Mil.* Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web Fundación La Caixa. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Centro de Emprendimiento e Innovación de la UC3M. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de Fundación Indra. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de la Real Sociedad Española de Física. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Colegio Oficial de Biólogos de la Comunidad de Madrid. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web de la Sociedad Española de Bioquímica y Biología Molecular - Sección *Junior*. Página web consultada en agosto de 2024.
- Página Web del Instituto de Arte Contemporáneo. Página web consultada en agosto de 2024.