



ESTUDIO
VALENCIA

Innovar es hacer que algo nuevo funcione de verdad.

Estudio Valencia es un estudio creativo enfocado en la asesoría y la creación de soluciones para la educación y el emprendimiento.

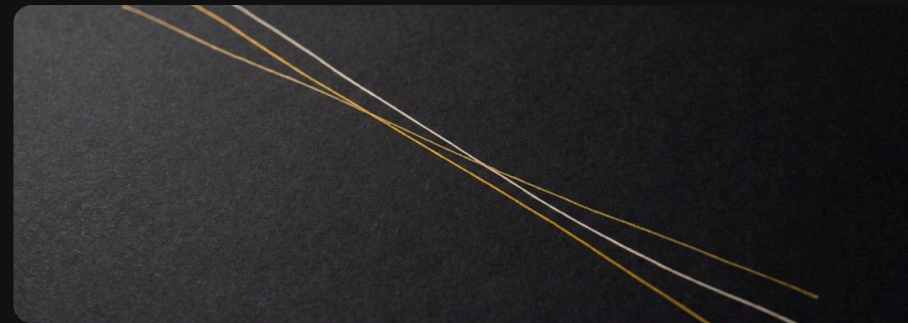
Trabajamos donde la inteligencia artificial deja de ser una promesa y se vuelve herramienta: una app que un profesor abre el lunes a primera hora, una web que le consigue clientes a un emprendedor, un cuento que un niño pide de nuevo.

No vendemos tecnología. Vendemos tiempo recuperado, ideas que se entienden y productos que la gente usa.

+40
PRODUCTOS
PUBLICADOS

3
ÁREAS DE
TRABAJO

IA
EN TODO EL
FLUJO CREATIVO

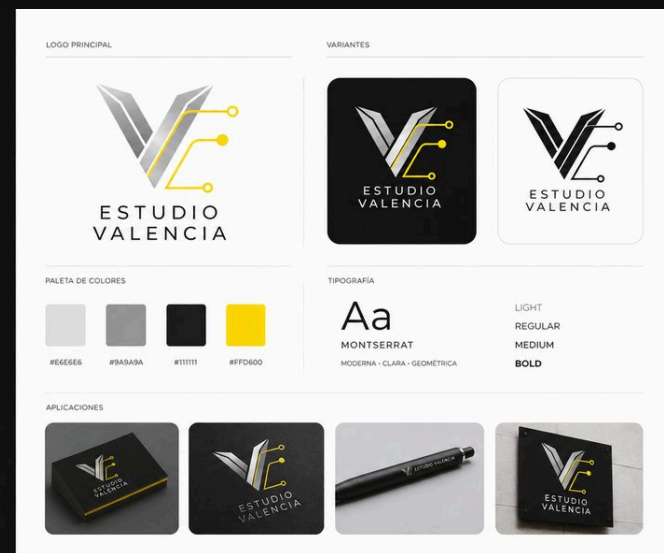
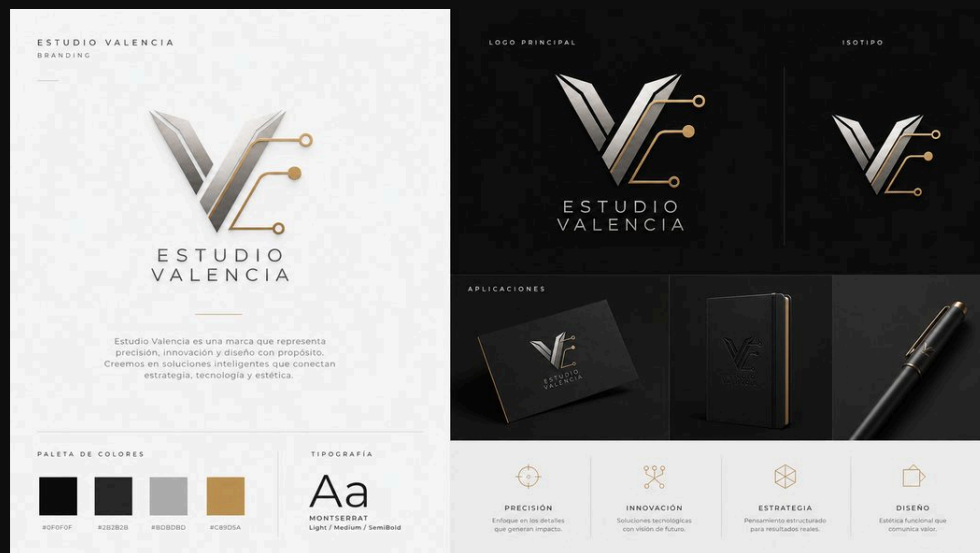


En qué creemos

- 01 La IA no reemplaza, amplifica.** La usamos para que una persona sola haga lo que antes requería un equipo.
- 02 Si no se usa, no sirve.** Cada entrega se mide por uso real, no por lo bien que se ve en una presentación.
- 03 Innovar es un método, no una palabra.** Probar rápido, medir y quedarse solo con lo que funcionó.
- 04 Educar es parte del trabajo.** Entregamos el producto y enseñamos a mantenerlo.

Una V que también es un circuito.

El monograma parte de la V de Valencia: dos hojas facetadas que se encuentran en un vértice. De ese vértice sale una traza de circuito que dibuja, sin decirlo, la **E** de Estudio. Dos letras, una sola forma. La estructura metálica aporta el oficio; la traza, la innovación.



PALETAS DE MARCA - ESTUDIO VALENCIA

VERSIONES SOBRE FONDO OSCURO



Un solo gesto, muchos registros.

El sistema vive sobre negro con la V en plata o en oro. Para tamaños pequeños, impresión de una tinta y bordado baja a una versión plana de un solo color que conserva la silueta completa.

Negro #111111

Amarillo #FFD600

Gris #9A9A9A

Claro #E6E6E6

Oro premium

Plano una tinta

El mismo ticket, ocho entradas distintas.

Cada trabajo lleva su propia versión de la marca. La silueta, la tipografía y la muesca no cambian nunca; lo que cambia es la franja de la derecha, que anuncia de qué se trata antes de leer una sola palabra.

ESTUDIO VALENCIA - SISTEMA DE LOGOS POR RUBRO



01 IA



02 AUDIOVISUAL



03 MARKETING



04 EDUCACION



05 EDITORIAL



06 CUENTOS



07 AUDIO



08 WEB

EDUCACIÓN

Juegos, herramientas de aula y material didáctico

**EMPREDIMIENTO**

Webs, marca y copilotos para negocios chicos

**AUDIOVISUAL**

Spots, personajes y motion con IA generativa

**CHARLAS**

Capacitación docente y talleres para emprendedores



Cuatro frentes, una sola forma de innovar.

- A Diagnóstico honesto.** Primero decidimos si el proyecto necesita IA o simplemente necesita orden.
- B Prototipo navegable en días.** Se prueba con usuarios reales antes de invertir en pulido.
- C Entrega con manual.** El cliente queda capaz de editar contenidos sin depender de nosotros.
- D Acompañamiento.** Una capacitación incluida y soporte acotado en el tiempo.

Apps educativas

Landing pages

Identidad visual

Video con IA

Editorial

Charlas

Asesoría 1 a 1

Automatización

Herramientas que un profesor abre el lunes a primera hora.

ELTIOIA.CL · LA PIZARRA DIGITAL

IA EltioIa.cl

JUEGOS CREATIVOS PARA PROFES

SALA DE JUEGOS

La Pizarra Digital con 67 juegos

Matemática, ciencias, lenguaje, inglés, historia, geografía, artes, tecnología, música, educación física y desafíos contra el reloj, más ocho herramientas para manejar la clase. Todo se abre acá mismo y se proyecta bien en la pizarra.

JUEGOS: 67 | HERRAMIENTAS: 8 | INSTALACIÓN: Ninguna

EMPEZAR POR...

- 7 x 8 Cálculo mental contra el reloj
- #2.380 Comprar y calcular el vuelto
- 3/4 Partir pizzas y chocolates
- 3000m Bajar al fondo del mar
- 60 s Girar y hablar del cuento leído
- Inventar una historia disparatada
- 0 °C Derretir hielo y ver las partículas
- 1y2y Armar un ritmo y escucharlo
- 45 s Cazar la palabra mal escrita
- III Encontrar las diferencias
- ▶ Clasificar tarjetas a toda velocidad

JUEGOS DE MATEMÁTICA

FILTRAR POR ASIGNATURA

Todos Matemática Ciencias Lenguaje Inglés Historia Música Artes Tecnología

Geografía Ed. Física Valores Para proyectar Rapidez

MATEMÁTICA · CÁLCULO MENTAL

Monster Math Sprint

Resuelve sumas, restas o tablas antes de que suene el timbre. Cada acierto alimenta al monstruo.

1° a 4° 30 o 60 s Con sonido

Jugar Pestaña ↗

MATEMÁTICA · DINERO

La Tiendita Escolar

Llena el carro, paga con billetes y monedas de verdad y calcula el vuelto exacto.

2° a 5° Modo libre y misiones Pesos chilenos

Jugar Pestaña ↗

MATEMÁTICA · FRACCIONES

Simulador de Fracciones

Corta pizzas, pasteles y barras de chocolate para ver la fracción, su simplificación y su porcentaje.

3° a 6° Sin reloj Desafío expres

Jugar Pestaña ↗

HERRAMIENTAS DE AULA

Herramientas de aula

No son juegos: son para el docente. Sortear turnos, medir el tiempo y tomarle el pulso al curso.

DURANTE LA CLASE

Turnos y Tiempo

Sortea quién participa con confeti de verdad y controla los tiempos de trabajo con tres temporizadores animados.

Sorteo sin repetir Cohete, bomba o zen Pantalla completa

Abrir Pestaña ↗

AL CERRAR LA CLASE

Ticket de Salida

Dos minutos antes de salir: qué aprendieron, qué tan seguros se sienten y qué dudas quedaron. Con panel y exportación.

Vista estudiante Panel con clave CSV y resumen

Abrir Pestaña ↗

AL ENTRAR A LA SALA

Check-in Emocional

Siete caritas para marcar cómo llegan. Cada una responde con un mensaje que acoge, y el profe ve la foto del curso.

7 emociones Dona del curso Avisos discretos

Abrir Pestaña ↗

ANTES DE TRABAJAR EN EQUIPO

Generador de Grupos

Pega la lista una vez y arma grupos al azar con los roles repartidos. Puedes marcar a quienes conviene separar.

MIENTRAS TRABAJAS

Monitor de Ruido

El paisaje se nubla cuando sube el volumen y llega la tormenta si el curso se pasa del límite tres segundos seguidos.

PARA HACER VISIBLE EL PENSAMIENTO

Rutinas de Pensamiento

Cuatro rutinas con post-its que se arrastran: Veo-Pienso-Me pregunto, Antes/Ahora, Palabra-Idea-Frase y un Venn.

REPERTORIO · 165 HERRAMIENTAS

Repertorio Catálogo Mapa Historial Mi perfil

Las 165 herramientas

Filtra por materia, fuerza de la evidencia o tiempo de preparación. Elige una, rellena dos o tres campos y copia el prompt.

Buscar: rúbrica, unidad, andamiaje... Todos los ámbitos Cualquier evidencia Cualquier duración

Cualquier etiqueta

165 de 165 skills

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Diseñador de secuencias de pistas adaptativas

Genera una secuencia de pistas en cascada para un tipo de problema, revelándolas progresivamente sin dar las respuestas. Úsala cuando diseñes diálogos...

4 min Evidencia fuerte

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Diseñador de aprendizaje colaborativo facilitado por IA

Diseña tareas colaborativas apoyadas por IA que estructuran la interacción grupal y abordan problemas de participación. Úsala cuando al...

5 min Evidencia moderada

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Principios de diseño de retroalimentación con IA

Audita y rediseña la retroalimentación generada por IA en cuanto a calidad pedagógica, momento y efecto en el aprendizaje. Úsala cuando construyas ...

4 min Evidencia fuerte

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Diseñador de arquitecturas de tutoría cognitiva

Crea una secuencia interactiva digital de ejemplos

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Secuencia digital de ejemplos resueltos

Crea una secuencia interactiva digital de ejemplos

IA Y CIENCIA DEL APRENDIZAJE

Diseñador de ejemplos con errores

Diseña ejemplos deliberadamente erróneos que

Material para que el equipo docente entienda de qué se trata.

GUÍA · PORTAFOLIO DOCENTE

El CPEIP autoriza la IA en el Portafolio 2026

La IA no va a escribir tu portafolio. Va a devolvarte el tiempo para escribirlo bien.

Una guía honesta para docentes chilenos. Sin humo, sin promesas y sin pedirte que sepas nada de tecnología. Con las fuentes a la vista para que compruebes cada cosa que aquí se afirma.

ENTENDER CLAUDE CON CLAUDITO

GUÍA INTERACTIVA · EN ESPAÑOL

ENTENDER CLAUDE CON CLAUDITO.

Qué es, dónde usarlo y cómo sacarle provecho — sin saber nada de tecnología. Empieza por la primera pestaña y avanza a tu ritmo. Al final, un espacio para tu idea de negocio.

COMIENZA AHORA ↓

Lee la historia de Claude



GLOSARIO INTERACTIVO

99 · TERMINAL

GLOSARIO INTERACTIVO

Una terminal de práctica: escribe un comando de Claude (empiezan con /) y te digo qué hace en la terminal de verdad. Prueba /skills /model o /mcp. También responde palabras del glosario.

```

claudito@claude ~ glosario - zsh

Terminal de práctica de Claudito. Escribe un comando (empiezan con /) y te digo qué hace Claude en la terminal de verdad.
Prueba: /skills, /model o /mcp - o una palabra del glosario como "modelos". Escribe "ayuda" para todo.

claudito@claude ~ % escribe aquí y pulsa Enter...
```

PRUEBA ESTOS COMANDOS



Del Lean Canvas a la web publicada.

COPILOTO DE IA PARA EMPRENDER

TU COPILOTO DE IA PARA EMPRENDER

Así puedes apoyarte en Claude en cada etapa de tu negocio. La regla no cambia: cuéntale para quién es y qué quieres lograr.

?

Explora la idea

Pídele que juegue a ser tu cliente y te haga preguntas difíciles: ¿pagarías por esto?, ¿qué te frena? Usa **Sonnet**, el modelo equilibrado, para conversar y darle vueltas.

+

Decide en grande

Para el plan de negocio, los precios o a qué mercado entrar —decisiones que valen dinero— sube a **Opus**: razona más y te da criterio, no solo respuestas.

=

Produce en volumen

¿Muchos textos de marketing, respuestas o variantes de un anuncio? Baja a **Haiku**: rápido y económico para lo repetitivo.

U

Guarda tu método

Convierte lo que repites (analizar la competencia, redactar tu pitch) en una **skill**, o pídele a un **subagente** que investigue el mercado mientras tú sigues. Lo escribes una vez y lo reutilizas siempre.

En una frase: Sonnet para pensar tu idea, Opus para decidir lo importante, Haiku para producir mucho —y una skill para no repetirse. Ahora sí, empieza por el problema 🏹

1 EMPIEZA POR EL PROBLEMA

LEAN CANVAS · 9 BLOQUES

2 LEAN CANVAS — 9 BLOQUES

Un mapa de una página para pensar tu idea completa. Está ordenado para validar: parte del **problema** y el **cliente**, no de la solución. Lee cada bloque como una pregunta y respóndela con tu propia idea.

1 PROBLEMA

¿Cuáles son los 1–3 problemas principales?
¿Qué hace hoy la gente para resolverlos?

Ej: quien tiene una idea no sabe si sirve hasta gastar tiempo y dinero.

3 SOLUCIÓN

Las 3 funciones que resuelven el problema.

Ej: taller guiado + plantillas.

4 PROPUESTA DE VALOR ÚNICA

En una frase clara: ¿por qué eres distinto y por qué deberían prestarte atención?

Ej: "Valida tu idea en un fin de semana, sin gastar."

5 VENTAJA INJUSTA

¿Qué tienes que no se copia fácil?
Ej: confianza de tu comunidad.

6 SEGMENTO DE CLIENTES

¿Para quién es, exactamente? ¿Quiénes serían tus primeros usuarios ideales?

Ej: emprendedores primerizos, sin equipo técnico.

7 MÉTRICAS CLAVE

¿Qué número te dice que vas bien?
Ej: ideas validadas al mes.

8 CANALES

¿Cómo llegas a tus clientes?
Ej: boca a boca, ferias.

9 FUENTES DE INGRESOS

¿Cómo ganas dinero? ¿Cuánto pagaría la gente?
Ej: suscripción mensual, o una comisión por venta.

7 ESTRUCTURA DE COSTOS

¿Cuáles son tus costos principales para arrancar y operar?
Ej: tu tiempo, alojamiento web, publicidad.

Consejo: relénalo a lápiz. Un Lean Canvas se cambia muchas veces – cada conversación con un cliente real debería moverte alguna casilla.

LANDING DE PRODUCTO

CREADOR DE APPS · GUADALAJARA, MX

Hago apps que la gente abre todos los días.

Soy Ricardo Valencia. Diseño, programo y publico aplicaciones móviles yo solo, con inteligencia artificial como compañera de equipo. Tres apps en las tiendas, más de 400 mil descargas y ninguna reunión de estatus.

Ver mis apps →

Escríbeme

120k descargas

App del día

Nueva versión

4.9 ★

APP DE FINANZAS PERSONALES

Cuenta Clara

Buenos días, Ana!

Saldo total: \$24,680.75

Gastos del mes: \$13,850.40

App del día

4.9 ★

Cada rubro pide un lenguaje distinto.

CERVECERÍA ARTESANAL

Cuatro formas de *niebla*.

LAGER BRUMA IPA VOLCÁN STOUT CENIZA ALE RÍO

LAGER

Lager Bruma

Limpia, fría, como la primera mañana de invierno.

Malta pilsen chilena, lúpulo Saaz y una fermentación larga a baja temperatura. La de todos los días, la que se toma mirando el río.

4.8% 18 4^o

ABV IBU SERVIR A



CLÍNICA PEDIÁTRICA

CLÍNICA PEDIÁTRICA INTEGRAL

Cuidamos cada *pequeño paso* de tu hijo

Pediatras, dentistas, nutricionistas y psicólogos infantiles en un solo lugar, con salas pensadas para que ir al doctor sea una aventura y no un susto.

Agenda en línea Ver especialidades

12.000 18 9

familias atendidas especialistas años cuidando



LICEO TÉCNICO PROFESIONAL

ESPECIALIDADES

Cinco caminos, un mismo taller: el mundo real.

Haz clic en cada tarjeta para ver la malla resumida de 3° y 4° medio.

01



Mecánica Automotriz
Diagnóstico, motores y sistemas eléctricos del vehículo.

VER MALLA

02



Electricidad
Instalaciones, automatización y energías renovables.

VER MALLA

03



Mecatrónica y Robótica
Sensores, brazos robóticos e Industria 4.0.

VER MALLA

04



Construcciones Metálicas
Soldadura certificada, estructuras y planos.

VER MALLA

TURISMO · REFUGIO DE MONTAÑA

Refugio Lengua

CABAÑAS EXPERIENCIAS DESAYUNO CÓMO LLEGAR

AYSEN - PARAGUAY - CHILE - 45° 30'

Donde el fiordo *respira* lento.

Tres cabañas de madera frente al agua, una tinaja bajo un cielo sin luces y el silencio más limpio del continente.

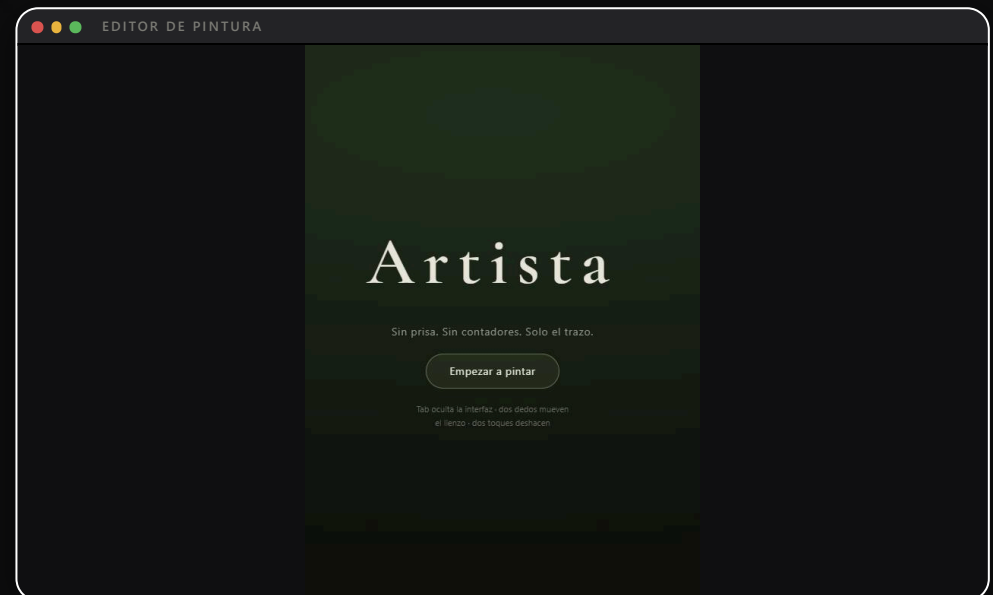
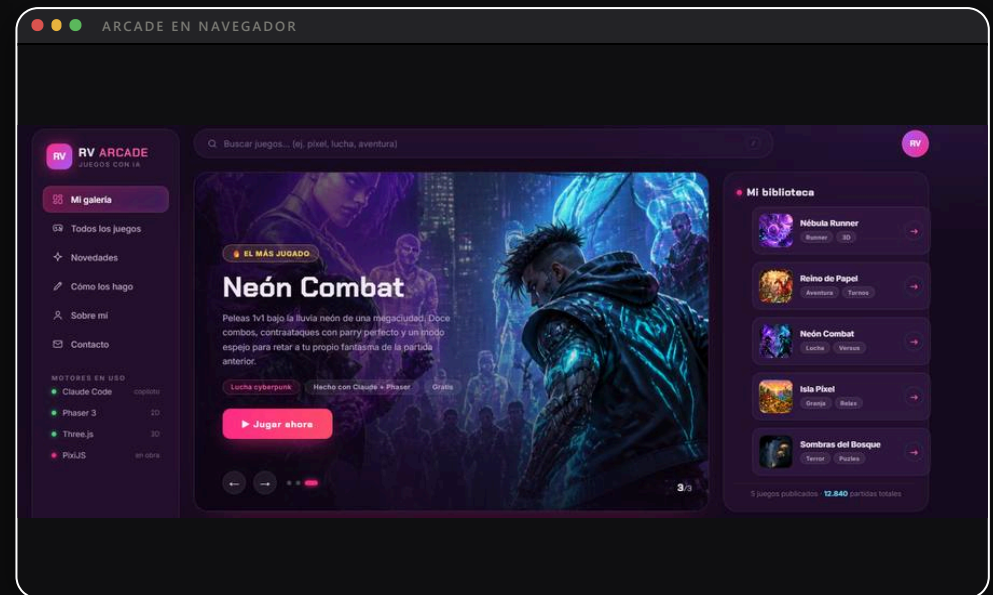
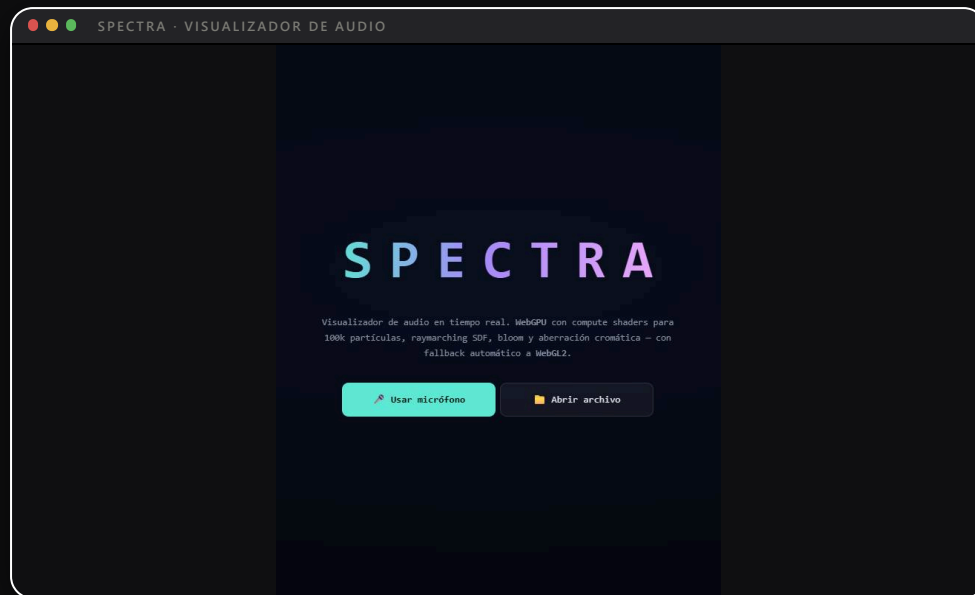
VER DISPONIBILIDAD



Territorio, cielo y música.



Interfaces que no se parecen a una plantilla.



Mundos completos, sin un solo set de filmación.

Diseñamos universos de marca y los producimos íntegramente con modelos generativos: dirección de arte, personajes, ambientes, cámara y montaje. Lo que antes era una productora completa, hoy es un flujo de trabajo.

Spots de producto

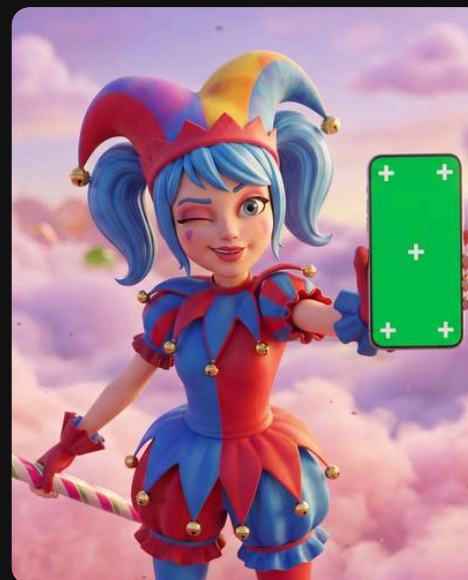
Personajes 3D

Motion & FPV

Chroma para publicidad



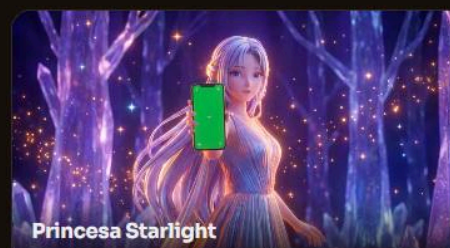
MADRE TIERRA · PACKSHOT Y CIERRE DE MARCA



PERSONAJES CON PANTALLA CHROMA PARA CAMPAÑAS DE CASINO



LOGO 3D INTEGRADO CON TALENTO EN ESCENA



SISTEMA DE TRACKING MARKERS · UN PERSONAJE POR MUNDO

Libros y revistas que antes no eran rentables.

CUENTOS PERSONALIZADOS

Nuestros libros

Tres formas de convertir a tu peque en leyenda. Cada uno se personaliza con su nombre, su aspecto y tu dedicatoria.

29,90 €

«El día de Sofía»

Un cuento de tapa dura donde tu peque protagoniza un día lleno de pequeñas grandes aventuras. 24 páginas ilustradas.

Personalizar

24,90 €

«Mateo en el espacio»

Una odisea entre estrellas con portada personalizada: tu peque, traje de astronauta y su nombre brillando en el cosmos.

Personalizar

14,90 €

Libro para colorear

Sus propias aventuras en trazo para colorear: cada dibujo lo protagoniza tu peque, listo para llenarse de color.

Personalizar

REVISTA CON REPRODUCTOR

NÚMERO 14 • ESPECIAL BANDA SONORA

REVISTA FAN
사랑의 소리
EL SONIDO DEL AMOR

HALLYU DIARIO

음악 특집호 • EDICIÓN MUSICAL

Música original para K-dramas y grupos de K-pop • hecha con IA

Descarga las letras para Suno

En portada: la era «Neón Corazón»

5 OST para llorar bonito

Una balada por cada K-drama romántico de la temporada.

Discografía completa

LUMI, NOVA9, HAEUN, BOM&VERA y AURA: cinco álbumes, cinco mundos.

¿Cómo se lee un ranking?

Streams, votos y radio: te lo explicamos con el Top 5 en la mano.

Dale play a cualquier canción: el reproductor te sigue mientras lees toda la revista.

OST-2026-14

CINCO MINI CUENTOS

EL MÁS PEQUEÑO DEL BOSQUE 01

Pudú despierta entre helechos y descubre lo grande que es todo.

LAS MANCHITAS 02

Sus manchas blancas son perfectas para jugar a las escondidas.

EL RÍO QUE CANTA 03

Un martin pescador le enseña a escuchar el agua.

LA NIEBLA 04

Pudú pierde a su mamá y la encuentra siguiendo su voz.

BAJO LAS ESTRELLAS 05

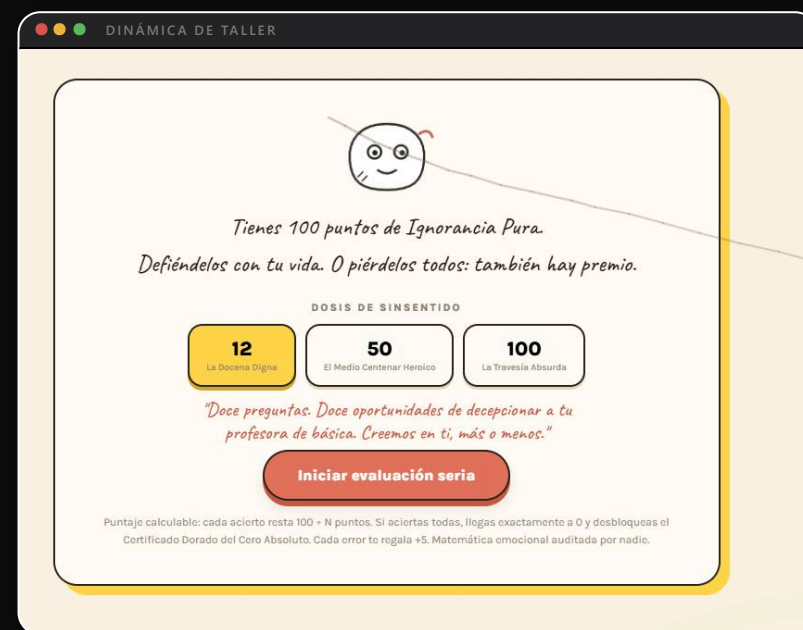
El bosque se duerme y Pudú también, junto a mamá.



La IA no te reemplaza. Te amplifica.

Dictamos charlas y talleres para comunidades educativas, servicios públicos y grupos de emprendedores. Sin humo y sin promesas: qué hace la IA hoy, qué no hace, y cómo empezar mañana con lo que ya tienes.

- 01 Charla de apertura.** 45 a 60 minutos para romper el miedo y ordenar el panorama. Ideal para claustros y jornadas.
- 02 Taller práctico.** Media jornada. Cada participante se va con una herramienta funcionando y hecha por él.
- 03 Asesoría a emprendedores.** Sesiones uno a uno para llevar un negocio real de la idea a la web publicada.
- 04 Acompañamiento institucional.** Plan de adopción por etapas, con indicadores y capacitación interna.



TRAYECTORIA

Con quiénes hemos trabajado.

Sector público y educación

SEREMI de Educación

SEREMI de Salud

Establecimientos municipales

Liceos técnico profesionales

Fomento e innovación

Sercotec

Ecoterráneo

Emprendedores independientes

Pymes regionales

RECONOCIMIENTO

Beca Boston

CHILEMASS

Programa de vinculación entre el ecosistema de innovación chileno y el de Massachusetts. La beca reconoce proyectos con potencial de escalar y abre puertas a redes de investigación y emprendimiento en Boston.

2

SEREMI

+15

CHARLAS

1

BECA
INTERNACIONAL

TRAYECTORIA



El trabajo con servicios públicos nos enseñó lo que hoy define al estudio: una solución sirve cuando la puede mantener quien se queda, no quien la construyó. Por eso toda entrega incluye capacitación y documentación en lenguaje simple.



ESTUDIO
VALENCIA

DISEÑO • TECNOLOGÍA • INNOVACIÓN

— CONVERSEMOS

Cuéntanos qué
quieres hacer
posible.

—
Escríbenos y armamos una propuesta con alcance, plazo y
precio en una sola página.

estudiovalencia.cl

+569 555 1647 32