

Facultad		Facultad de Ciencias socioeconómicas y Empresariales	
Programa Académico		Gestión Empresarial	
Nombre del Semillero		Drucker	
Grupo de Investigación		DIANOIA	
Temática o Línea de Investigación		Emprendimiento, Innovación y Creatividad	
Nombre del Director del Proyecto		René Mauricio Peñarredonda Quintero	
Identificación		91445817	
Nivel formación Académica		Administrador Comercial y de Sistemas, Especialistas en Gerencia Estratégica de Mercadeo, Candidato a Magister en Administración de Organización.	
Teléfono		3182038731	Correo electrónico renequintero@correo.uts.edu.co
Nombre del Proyecto de Investigación		Idea De Negocio <i>Tablero Inteligente "Tablero Gold"</i>	
		Campo del saber: Administración	
Autores del Proyecto		Dirección	Teléfono
Yujan Eduardo Leal Bolívar			314342788
Yuleisa Castillo Pallares			2
Lizeth Katherine Gutiérrez			Email yeduardolbolivar@hotmail.com
Planteamiento y Formulación del problema de Investigación			
Los problemas y dificultades que solucionara con la ejecución de este proyecto son:			
Los centros educativos actualmente se limitan en cuanto a sus tableros convencionales. El cambio de superficies para utilización de tiza a superficies para marcador de uso limitado, cambiar de marcadores cada vez que su tinta se acaba; además de los costos que genera este cambio, están las implicaciones ambientales debido a los desechos generados por los marcadores, este problema se magnifica por el hecho de que se necesita un marcador por cada color que se utilice y los elementos adicionales como borradores, reglas y demás.			
Los jóvenes no se motivan en querer ir a la escuela y aprender, ya sean por diferentes motivos, tales como el mismo centro educativo, los profesores, que se han quedado obsoletos, están deprimidos o estresados y no tienen autoridad, agregar sus metodologías de aprendizaje, escribiendo en un tablero miles de cosas que al final pocas son las que se logran entender, llegando así a que los jóvenes estudiantes pierdan interés en la educación.			
Soluciones que aporta el tablero inteligente:			
I. El poder optimizar y mejorar la forma de transmitir conocimiento			
II. Mayor motivación de querer aprender y asistir a clases por parte de los estudiantes.			

Objetivo General

Diseñar, a partir de la implementación de las TIC, un tablero inteligente, que permita la escritura, modificación de imágenes y texto, así como guardar en video y proyectar en pantalla, las actividades realizadas.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar los gustos y preferencias en cuanto al diseño del tablero inteligente tanto en el sector educativo como en el sector empresarial.
- ✓ Esquematar un prototipo de Tablero inteligente para población ofertada

Antecedentes

En el ámbito internacional hay varias versiones de tableros interactivos, tales como Walk-and-Talk que es producido por PolyVision. Éste tiene las siguientes características de SoftWare: teclado virtual y con facilidad de hacer anotaciones sobre la imagen, imprime y guarda imágenes en formato PDF, BMP, TIFF, PGN o JPG. Accesorios incluidos: control remoto táctil de fácil uso que permite el desplazamiento alrededor de la sala, pudiendo así involucrar a la audiencia o grupo de estudiantes mientras controla todas las actividades interactivas de la pizarra. Con este se puede escribir con tinta virtual, borrar, guardar información, imprimir y tener acceso a la red. También cuenta con un borrador infrarrojo con dos almohadillas de repuesto. (PolyVision)

Mimio, al contrario que las voluminosas pizarras convencionales, la tecnología de mimio se incorpora en una barra compacta que se fija fácilmente en cualquier pizarra y la convierte en una pizarra interactiva. El lápiz mimio Interactive Stylus funciona como un ratón, de forma que puede controlar la pantalla del computador directamente desde la pizarra, de esa forma puede navegar por Internet, ver películas y mucho más. El sistema mimio completo pesa menos de 1,3 kg. Mimio se puede conectar por medio de cable o vía bluetooth. (Mimio)

Propuestas Nacionales En Colombia está Tomi, producido por Acceso Virtual. Esta pizarra interactiva posee las siguientes características: escritura en pantalla que se puede resaltar, subrayar o hacer cualquier tipo de anotación sobre la pantalla; teclado en pantalla, donde se puede digitar texto en el computador usando el cursor del mouse y de esta manera se pueden editar documentos, navegar en sitios de internet, enviar un correo, entre otros; lupa, la cual permite ampliar la zona de la pantalla en la que se desea hacer énfasis, pizarra virtual, que emula una pizarra convencional en la que se puede escribir y dibujar usando diferentes colores y grosor de línea, enfocar, donde se puede centrar la atención del público en una región determinada de la pantalla, permite almacenar la pantalla o tablero virtual en cualquier momento en cualquier formato de imagen. (Tomi Táctil)

Justificación

Los problemas y dificultades que se solucionara con la ejecución de este proyecto son:

Los centros educativos actualmente se limitan en cuanto a sus tableros convencionales. El cambio de superficies para utilización de tiza a superficies para marcador de uso limitado, cambiar de marcadores cada vez que su tinta se acaba; además de los costos que genera este cambio, están las implicaciones ambientales debido a los desechos generados por los marcadores, este problema se magnifica por el hecho de que se necesita un marcador por cada color que se utilice y los elementos adicionales como borradores, reglas y demás. (Mayte, 2010)

Los jóvenes no se motivan en querer ir a la escuela y aprender, ya sean por diferentes motivos, tales como el mismo centro educativo, los profesores, que se han quedado obsoletos, están deprimidos o estresados y no tienen autoridad, agregar sus metodologías de aprendizaje, escribiendo en un tablero miles de cosas que al final pocas son las que se logran entender, llegando así a que los jóvenes estudiantes pierdan interés en la educación. (Kirschbaum, 2002)

Soluciones que aporta el tablero inteligente:

- I. El poder optimizar y mejorar la forma de transmitir conocimiento
- II. Mayor motivación de querer aprender y asistir a clases por parte de los estudiantes.

Impacto esperado

Lograr desarrollar un mayor grado de interés y factibilidad de enseñanza por parte de los estudiantes en sus jornadas educativas y mejor eficiencia audio y video empresarial en las organizaciones.

Marco teórico

Según Alcaraz (2001), un plan de negocios debe ser concreto, describir partes esenciales del producto o servicio a prestar, debe contener la organización de la empresa, el estado financiero, planeación estratégica, requisitos legales que debe de ser una herramienta de comunicación.

Al respecto Watson y Wise (1997) proponen utilizar el plan de negocios como parte de un proceso continuo para tener un mayor control de lo que se realiza en la empresa, lo cual se complementa con lo que comenta Stutely, el plan “expone un método para llevar a cabo cierta actividad en cierto periodo en el futuro” y esto puede realizarse para cualquier actividad y en cualquier periodo de tiempo (2000, p.8)

Metodología (Herramientas: Especificar cuáles herramientas serán necesarias para el desarrollo del proyecto)

Empírico - analítico:

Para estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías los métodos de obtención de

información empírico-analíticos, conllevan toda una serie de procedimientos prácticos que permiten obtener datos fácticos, a partir de los cuales se puede caracterizar cada uno el comportamientos en los diversos hábitos que sea evaluado el proyecto, para el caso , cada uno de los equipos en los que sea probado el software contando con los diversos medios, al menos externo, del objeto de la realidad que es estudiado, así como aquellas relaciones esenciales del mismo.

El proceso de investigación al partir del reconocimiento de los datos provenientes de la realidad objetiva, su expresión cultural en el objeto de la investigación y transformación de este objeto en el propio proceso, da garantía de cambiar y modificar mientras se están construyendo nuevas ideas que emergen desde la información empírica y es llevada y corregida en la práctica a través de diversas maneras, conforme a la necesidad.

Es vital la corroboración, la aplicación y la generalización para obtener como resultado gran apoyo a la sociedad y además a futuras generaciones, que deseen continuar con la investigación, o en dado caso servir de guía para elaborar esto pero con nuevas tecnología, se ha convertido en una pauta de trabajo, pues aunque algunos prototipos son de gran apoyo para la orientación a nuevas teorías y uso de últimas tecnologías, la intención es dejar un gran legado de trabajo y de investigación.

En consecuencia la aplicación de los métodos, técnicas y procedimientos empírico analíticos, representa un nivel en el proceso de investigación cuyo contenido procede fundamentalmente de la experiencia, pero donde está presente la dialéctica entre lo subjetivo y lo objetivo, lo cuantitativo y lo cualitativo y lo empírico y lo teórico. En la investigación empírico analítica los métodos fundamentales son los de la observación y la experimentación, lo que permite descartar y probar eventos y funciones fallidas en el proyecto.

Avances Realizados

Gracias al sondeo de mercado realizado previamente en la localidad de B/Bermeja, se pudo realizar un diseño preliminar de la idea de negocio.

Fuente: Autores

Resultados esperados

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

- Tamaño: Circular – con una circunferencia de 3.14 M
- Peso de 27,51 Kg
- Grosor de 15 mm
- Requisitos mínimos del ordenador
- Sistema Operativo Windows 7 y 8, Mac OSX 10,411 - 10.6.4 (Tiger / Leopard / Snow Leoard); Linux Ubuntu 9.10o 10.04; Debian Lenny, Linex Colegios 2010; Linkat 3; ALT-Linux (Rusia)
- Software propio del tablero: Software TBG 0,33
- 10 GB RAM

- Almacenamiento: 5 Teras de almacenamiento libre
- PC 5 GHZ
- Proyecciones en Full Hd 1920 x 1080 p
- Accesorios del tablero inteligente
- Cable de la pared al interruptor
- Conectividas a Puerto de monitor VGA, PS/2, Puerto Ethernet, Puerto del módem, USB y USB 2.0, Paralelo, Serial, Puerto FireWire, Joystick/MIDI, Otros Conectores para el tablero inteligente
- Panel de control
- Auriculares inalámbricos
- Programa educativo
- Sistemas de vídeo-conferencias, vídeo integrado automatizado, aislamiento acústico, reproducción de DVD, pantalla electrónica para proyecciones interactivas, y solo en muy pocos sitios los tableros inteligentes táctiles, los cuales integran en una sola herramienta varios elementos
- Funciones adicional
- Software matemático incluido
- Traductor de idiomas

Cronograma

El desarrollo del plan de negocios de la idea de negocio, se realizaría en el transcurso del año 2019.

Bibliografía

<http://www.lavanguardia.com/vida/20100220/53894247813/escolares-sin-motivacion.html>
<http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/65989.pdf>
https://www.tablerosinteractivos.com/2017/09/20/que_es_un_tablero_interactivo_o_pdi/