

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			
<p>En las instituciones educativas oficiales del municipio de Barrancabermeja se lleva a cabo desde hace varios años la iniciativa de integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clases y también para fines empresariales se opta por mejor las presentaciones en el ámbito laboral. (Ministerio De Educación, 2010)</p> <p>Actualmente, en las aulas de clase de las instituciones educativas del municipio de Barrancabermeja, están dotadas en su totalidad con tableros inteligentes, en la línea de lo planteado en otros estudios, esa herramientas tecnológica no se está utilizando de manera apropiada en las aulas de clase debido a que los docentes no se encuentran en condiciones óptimas de capacitaciones y suficiente motivación al momento de enfrentarse a ella e implementarla, y en la parte empresarial a una de ellas no optan por cambiar un Video beem por algo más novedoso e interesante para un buen desarrollo laboral. (Ministerio De Educacion , 2010)</p> <p>A raíz de esta problemática surge el interés de identificar los factores críticos que limitan el uso de herramientas, ya que el tablero inteligente llegaría recargado con más tecnologías y funciones que necesitaría una gran capacitación al personal</p>			

que se encargaría de cambiar o generar unos lineamientos encaminados a potencializar el uso de esta tecnología. (Ministerio De Educación , 2010)

#### 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.
- ✓ Esquematizar 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)

<p><b>Justificación</b></p> <p>Los problemas y dificultades que se solucionara con la ejecución de este proyecto son:</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>Soluciones que aporta el tablero inteligente:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>I. El poder optimizar y mejorar la forma de transmitir conocimiento</li><li>II. Mayor motivación de querer aprender y asistir a clases por parte de los estudiantes.</li></ol>
<p><b>Impacto esperado</b></p> <p>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.</p>
<p><b>Marco teórico</b></p> <p>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.</p> <p>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)</p>
<p><b>Metodología</b> (Herramientas: Especificar cuáles herramientas serán necesarias para el desarrollo del proyecto)</p>

La metodología llevada a cabo para la realización de la idea de negocio, está compuesta por 3 fases

**FASE 1:**

- *Lluvia de ideas:* Junto con el semillero de investigación se generaron diferentes lluvias de ideas para la realización de una idea de negocio.
- *Matriz macro filtro:* Las ideas propuestas se contemplaron en un macro filtro, donde se contemplaron preguntas tales como ¿Existe una necesidad que satisfacer en tu localidad?, ¿Hay una demanda insatisfecha?, Etc.
- *Matriz micro filtro:* Las 3 mejores ideas que obtengan los mejores resultados pasan a un micro filtro, en esta etapa se realizaron preguntas mucho más profundas, para determinar qué idea de negocio quedaria con las mejores puntuaciones, por consiguiente llevarla a cabo; preguntas tales como ¿Disponibilidad local de materias primas?, ¿El emprendedor tiene las habilidades para gestionar el proyecto?, Etc.

**FASE 2:**

- *Sondeo de mercado (Diseño, aplicación, tabulación y análisis de encuestas)*

Se realizó un sondeo de mercado en la localidad de B/Bermeja, donde se le preguntaron a los 22 colegios públicos y 90 privados del municipio, escogiendo principalmente al Rector, al coordinador, un profesor aleatorio y un estudiante aleatorio, todo con el fin de poder conocer el nivel de aceptación que tendría el incursionar esta idea de negocio en el mercado potencial.

**FASE 3:**

- *Resultados preliminares (Diseño inicial del tablero inteligente)*

Gracias a los datos obtenidos por los encuestados, pudimos conocer cuáles eran los gustos y preferencias que tiene el mercado objetivo frente al Tablero Gold, dándonos bases para poder realizar un diseño preliminar de la idea de negocio.

**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

Gracias a todas las cifras y datos obtenidos en la idea de negocio, el siguiente paso a desarrollar es un plan de negocio que nos permita ver la viabilidad técnica, legal, administrativa y financiera y de esta manera buscar apoyos de inversión para la realización física del proyecto.

Cronograma

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

Bibliografía

Gobernacion De Cundinamarca. (s.f.). Gobernacion De Cundinamarca. Obtenido de Convida: [http://www.convida.com.co/Terminos/2017/Proceso\\_11/ESTUDIOS%20SECTOR%20%20.pdf](http://www.convida.com.co/Terminos/2017/Proceso_11/ESTUDIOS%20SECTOR%20%20.pdf)

Google Imagenes. (s.f.). Obtenido de <https://www.bing.com/images/search?view=detailv2&iss=VSI&form=IRSBQ&redirecturl=htps%3A%2F%2Fwww.bing.com%2Fimages%2Fsearch%3Fq%3Dcanales%2Bde%2Bdistribucion%26FORM%3DHDRSC2&sbifsz=600+x+379+%c2%b7+55+kB+%c2%b7+jpeg&sbifm=aa.jpg&thw=600&thh=379&ptime=1>

Kirschbaum, R. (21 de 04 de 2002). Clarin SOCIEDAD. Obtenido de

[https://www.clarin.com/sociedad/preocupa-falta-motivacion-estudiantes-secundarios\\_0\\_BkOT4SgRtl.html](https://www.clarin.com/sociedad/preocupa-falta-motivacion-estudiantes-secundarios_0_BkOT4SgRtl.html)

Mayte, R. (20 de 02 de 2010). La Vanguardia. Obtenido de [www.lavanguardia.com/vida/20100220/53894247813/escolares-sin-motivacion.html](http://www.lavanguardia.com/vida/20100220/53894247813/escolares-sin-motivacion.html)

Mimio. (s.f.). Obtenido de <http://www.mimio.com/en-LA.aspx>

Ministerio De Educacion . (12 de 11 de 2010). Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-254883.html>

PolyVision. (s.f.). Obtenido de <https://es.polyvision.com/>

Tomi Tactil. (s.f.). Obtenido de <http://tomitactil.com/>

BOVEDA V., Juan Angel, Diseñando mi propia empresas, Centro de Atención a la Pequeña y Mediana Empresa CAPYME Asunción, 2001.

CHIAVENATO, Idalberto. Vamos abrir um negócio? São Paulo: Makron Books, 1995. 140 p., il. Como administrar uma pequena empresa: manual metodológico.

FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO. Aprender a emprender. [S.l.]: SEBRAE, 2001. 160 p. il.