

María Fernanda Rincón López.

Anderson Pulido

Corporación Unificada Nacional (CUN)

Comunicación social

Seminario de Innovación y Desarrollo, Creatividad y Pensamiento Innovador.

Bogotá DC 2017

María Fernanda rincón

Anderson Pulido

Trabajo para entregar Seminario de Innovación y Desarrollo, Creatividad y Pensamiento  
Innovador.

Docente:

Corporación unificada de educación superior CUN

Comunicación social

Bogotá DC 2017

**ACEPTACIÓN**

---

---

---

Director

---

Jurado

---

Jurado

---

Jurado

---

Bogotá D.C., 29 noviembre 2017

## **DEDICATORIA**

Va dedicado a las personas que han participado directa o indirectamente para que la realización de este proyecto sea un hecho, en especial a mi maestro quien a guía los pasos para la realización de dicho proyecto y por enseñarnos y corregirnos los errores que se hallan presentado durante la realización de dicho proyecto.

Gracias a dios por permitirme estudiar esta carrera que me ha hecho aprender grandes cosas para la realización de mi proyecto.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco sinceramente a mi profesor que con sus grandes conocimientos a guiado los pasos para la realización de este proyecto, para que no solo se quede en un documento si no se pueda hacer realidad.

A los otros maestros de diferentes áreas que han impartiendo sus conocimientos en nosotros para que los plasmemos en este proyecto y lo pongamos también en práctica para nuestras vidas.

De esta manera pongo en práctica los conocimientos que hemos aprendido durante la carrera de comunicación social.

## **INDICE GENERAL**

ACEPTACION

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

TITULO DEL PROYECTO

RESUMEN

INTRODUCCION

CAPITULO 1

MATRIZ ESTRATEGICA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO

1.2. OBJETIVO GENERAL

1.3. IDENTIDAD ESTRATÉGICA

1.4. FUTURO PREFERIDO

1.5. IDENTIDAD DE LA EMPRESA

1.5.1. LOGOTIPO DE LA EMPRESA (COLORES INSTITUCIONALES)

1.5.2. COLORES INSTITUCIONALES

1.6. VALORES CORPORATIVOS

1.6.1. POLITICAS

1.6.2. MARCO LEGAL

ANÁLISIS DOFA (FUERZAS INDUCTORAS Y FUERZAS Opositoras)

1.7 Marcos de referencia

Marco Teórico

1.1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA EMPRESA

NOMBRE DE LA EMPRESA

## CAPITULO 2

ESTUDIO DE MERCADO

PREGUNTA DEL 1 AL 20

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

MUESTRA POBLACIONAL

ESTRUCTURA DEL MERCADO

CLASIFICACION DEL NEGOCIO:

SEGMENTO DE MERCADO

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

## **TITULO DEL PROYECTO**

**ENTRE MANOS CUNDINARAMRCA** es una institución educativa virtual, sin ánimo de lucro, la cual brinda opciones de estudio autónomo por medio de plataformas digitales, enfocada en productos artesanales con recursos naturales renovables dirigidos a un mercado auto sostenible.

## **TEMA**

Fundación de educación virtual; Artesanías con recursos naturales renovables.

## **RESUMEN**

### **¿Qué es Entre Manos Cundinamarca?**

Es un proyecto que busca implementar una plataforma virtual que brinde soluciones a través de tutorías prácticas que faciliten el aprendizaje autónomo en la creación de artesanías con recursos naturales renovables, enfocado a personas con intereses en la práctica y con acceso a internet.

Yo quien seré la creadora del proyecto y trabaje en todos los campos de la empresa, mientras voy buscando el apoyo de más personal capacitado que trabaje de la mano conmigo.

Comenzare con una página donde mostrare el portafolio de productos y servicios que brindara para que así los clientes potenciales puedan conocer más acerca de nuestro producto, para que así ellos se animen a adquirir nuestros servicios.

A través de un software que será manejado de forma didáctica, que permita mejorar la comunicación entre (empresario-cliente) (cliente-empresario) y poder tener así una comunicación individual o colectiva con el cliente.

Se creará vínculos con diferentes entidades que nos deseen apoyar, y así tener publicidad en las diferentes redes sociales y paginas conocidas como google y otras más para obtener así más clientes potenciales.

Protegiendo así el medio ambiente tanto con la ayuda que brindaremos de recursos no renovables, como desplazamiento y tiempos para la fundación y clientes.

## INTRODUCCION

El proyecto entre manos Cundinamarca, está enfocado a tener la posibilidad de ser auto sostenible a corto plazo diseñado a través de la plataforma virtual en el cual se generará un espacio de conocimiento y a la vez promocionar nuestra plataforma.

Con el uso de las aulas virtuales o plataformas educativas buscamos que Internet nos sirva también como una vía de intercomunicación con otros miembros de la comunidad como un banco de recursos específicos de un área de elaboración de artesanías y un lugar común donde trabajar colaborativamente o desde el que plantear actividades de enseñanza y aprendizaje variadas que extiendan el aula más allá de su dimensión física.

La evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento, y, más en concreto, al de los sistemas educativos, que tienden, progresivamente, a adaptarse a las necesidades reales del mundo laboral.

En este marco de innovación y cambio, la opción de generar entornos virtuales de aprendizaje basados en las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), supone responder de forma integral a los requerimientos que impone la Sociedad del Conocimiento y a las nuevas necesidades del entorno educativo. Es dentro de este contexto de innovación donde surgen las plataformas educativas virtuales. Hay que hacer un énfasis en la “virtualidad”. Virtual tiene que ver con imaginario o aparente (“imagen virtual”, por ejemplo), y se opone a real y físicamente presente. Un entorno o un aula virtual sustituyen de algún modo (puede que complementando) a las aulas presenciales. Los entornos virtuales pretenden crear un aula donde ésta no está disponible, o bien ampliar las potencialidades del aula real. Los entornos virtuales de aprendizaje reproducen el modelo de enseñanza/aprendizaje que tiene el profesor. Si su modelo es transmisor en el aula, en su virtualidad electrónica también lo será.

Son aplicaciones específicamente pensadas para desarrollar y gestionar portales en Internet y en la mayor parte de los casos son aplicaciones de código abierto y de uso libre y gratuito.

## **CAPITULO 1**

### **1. MATRIZ ESTRATEGICA**

#### **1.1 DESCRIPCION DEL NEGOCIO**

La elaboración de la página web oficial es la primera experiencia que muchos centros han tenido en el uso

de las herramientas en la web. El objetivo principal era el de tener presencia en Internet, dar a conocer su oferta de servicios y mantener informada la comunidad y al público interesado sobre lo que ocurre en el centro.

Afortunadamente en los últimos años los sistemas para publicar contenidos en Internet han avanzado mucho y hacen esta tarea más fácil e incorporan a la página web nuevas funcionalidades que la dotan de mayor dinamismo e interactividad. Son aplicaciones específicamente pensadas para desarrollar y gestionar portales en Internet y en la mayor parte de los casos son aplicaciones de código abierto y de uso libre y gratuito.

Otra característica importante de los gestores de contenido es que con ellos diseño y contenido se manejan de forma independiente. La estética se basa en plantillas prediseñadas. Esto permite modificar darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle de nuevo formato al contenido. Esto último, junto con los datos de configuración y la información de los usuarios se almacenan en una base de datos protegida a la que la aplicación accede para consultar la información que debe mostrar en cada página.

Los contenidos nos posibilitan es convertir una web estática tradicional en un completo portal con diferentes funcionalidades y características dinámicas e interactivas que hagan de nuestro sitio algo más que una página web informativa a la vez que nos facilitan la edición y actualización de su contenido.

Una vez realizada la instalación y configuración inicial por el administrador del sitio su manejo es muy sencillo puede crear uno o más cursos o espacios virtuales de trabajo con diferentes finalidades y gestionarlos de forma autónoma ya que lo que haga en su espacio privado no afectará ni al diseño ni al funcionamiento del resto de los cursos. Teniendo en cuenta su origen y evolución, su comienzo se remonta al de las plataformas de e-learning, pasando con el tiempo a proporcionar más servicios, de manera que estas plataformas

pueden ser consideradas como una concreción del esfuerzo que en los últimos años está haciendo la comunidad educativa por buscar fórmulas de renovación de los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **OBJETIVO GENERAL:**

-Implementar una plataforma de estudio virtual en la que a través de un aprendizaje autónomo se incentive la creación de artesanías con recursos naturales renovables, consiguiendo posicionar la plataforma como una alternativa de estudio en casa y una forma de emprendimiento auto sostenible.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

-Crear un espacio en la Web que permita el rápido y práctico aprendizaje del arte de crear artesanías.

-Habilitar un contenido amigable con herramientas audiovisuales e interactivas que faciliten el proceso educativo.

-Generar soportes y medios de difusión como redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram), con el fin de ampliar el grupo de consumo de la plataforma y crear una identidad de marca y producto.

## **IDENTIDAD ESTRATEGICA**

Las plataformas virtuales son recursos y herramientas que harán los procesos más sencillos.

Somos conscientes que el mundo de hoy demanda una conectividad, una transmisión de información y de retroalimentación de la misma muchísimo más ágil y eficiente que la que las generaciones anteriores demandaban. Es por este motivo se esfuerza y renueva constantemente en materia de recursos y tecnologías de la información, para que todos estos procesos que se necesitan realizar no sea difíciles, sino que se transformen en una actividad más del día a día.

Una cuenta de correo electrónico institucional, le garantiza no perderse nada de la información que a diario se trabaja y se podrá consultar todo lo relacionado una plataforma que pretende acercar fácilmente a la educación sustentada en recursos digitales.

## **FUTURO PREFERIDO**

Para el 2018 contaremos con una plataforma virtual enfocada en el entorno de capacitación a la comunidad para comercializar, aprender y distribuir artesanías, que ayuden al mejoramiento de la población, creando un ambiente sano y agradable. Y para el 2022 ser reconocidos como el mejor portal de artesanías a bajo costo y con excelente calidad, siendo este el más visitado.

## IDENTIDAD DE LA FUNDACIÓN

### MANUAL DE MARCA

#### LOGO



#### COLORES INSTITUCIONALES

**Verde:** recurrimos al color verde con el fin de representar la naturaleza con la cual van a ser desarrollado nuestros, además ya que ser una fundación que integra Eco queremos representarlo en nuestra identidad general

**Morado:** Escogimos el color morado puesto que representa la unidad entre géneros, que busca un objetivo común a través de la fuerza de voluntad y el valor

## **VALORES CORPORATIVOS**

Los valores los cuales son los pilares fundamentales de Entre Manos Cundinamarca son claros

- Altruismo: El foco principal de una entidad sin ánimo de lucro, a todas luces es ayudar, así que el valor más significativo de la fundación es construir un pilar de servicios eficaz, funcional y oportuno
- Servicio: El valor del servicio para nosotros como fundación, toma mucho valor respecto a la importancia que tiene para nosotros los estudiantes, es relevante demarcar que el servicio para nosotros debe ser inmediato, diligente y claro
- Respeto: Para nosotros como compañía es fundamental general directrices de respeto, teniendo en cuenta la vulnerabilidad de las personas que van acceder a nuestros servicios han tenido procesos de violencia, discriminación y demás conceptos de violación de derechos humanos
- Compromiso: La honestidad se convierte en el aliado primordial para conformar un equipo de educación que se comprometa con el foco de la fundación, donde se cumplan cada uno de los lineamientos de la misión de la fundación

## **POLITICAS**

“nos regimos a la Ley 1188 de 2008, como en su Decreto reglamentario 1295 del 20 de abril de 2010, se precisan las condiciones de calidad que se exigen a los programas en modalidad virtual para obtener su Registro Calificado.

En el Artículo 1 habla del registro calificado como instrumento del Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior mediante el cual el Estado verifica el cumplimiento de las condiciones de calidad por parte de las instituciones.

No obstante, en la constitución Política de Colombia y en el Artículo 67 La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Bajo a estos decretos de la Secretaria de Educación y la Constitución Política plasmaremos nuestra idea de negocio resaltando nuestros servicios a la sociedad en cuanto a la educación; ya que con el apoyo de las TICS es posible que las personas rompan barreras y limitaciones físicas para darle paso a las aulas virtuales, donde podemos integrar todo tipo de diferentes personas para interactuar y compartir conocimiento que para nuestro caso sacar provecho de todo ese material que nos brinda el medio ambiente que están en “desecho” para volverlo popular mente a la vida con productos artesanales ya que son parte de nuestras raíces colombianas y todo esto se da si nosotros como empresa Entre Manos, capacitamos a las personas por medio de estas aulas virtuales eso si cabe recordar, que como requisito para ser parte de nosotros deben cumplir unos requerimientos como lo son; ser bachiller académico, y demostrar que sufre del conflicto armado del país.”

## MARCO LEGAL

### Político

El Ministerio de Educación Nacional ha avanzado en la incorporación de la educación superior virtual en el aspecto normativo. Consulta aquí los documentos legales.

Tanto en la Ley 1188 de 2008, como en su Decreto reglamentario 1295 del 20 de abril de 2010, se precisan las condiciones de calidad que se exigen a los programas en modalidad virtual para obtener su Registro Calificado.

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC- ha abierto un sinnúmero de posibilidades para realizar proyectos educativos en el que todas las personas tengan la oportunidad de acceder a educación de calidad sin importar el momento o el lugar en el que se encuentren.

Ley 1286 de 2009 - "Por la cual se modifica la ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en departamento administrativo, se fortalece el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones".

Bajo a estos decretos de la Secretaria de Educación y la Constitución Política plasmaremos nuestra idea de negocio resaltando nuestros servicios a la sociedad en cuanto a la educación; ya que con el apoyo de las TICS es posible que las personas rompan barreras y limitaciones físicas para darle paso a las aulas virtuales, donde podemos integrar todo tipo de diferentes personas para interactuar y compartir conocimiento que para nuestro caso sacar provecho de todo ese material que nos brinda el medio ambiente que están en “desecho” para volverlo popular mente a la vida con productos artesanales ya que son parte de nuestras raíces colombianas y todo esto se da si nosotros como empresa Entre Manos, capacitamos a las personas por medio de estas aulas virtuales eso si cabe recordar, que como requisito para ser parte de nosotros deben cumplir unos requerimientos como lo son; ser bachiller académico, y demostrar que sufre del conflicto armado del país.

## **Económico**

Entre manos Cundinamarca tiene la idea de traer al mercado actual lo mejor de las costumbres antiguas, creando productos de alta calidad, con diseños exclusivos y novedosos, entre los cuales podemos destacar:

- Alfarería: Arte de elaborar vasijas de barro cocido.
- Bisutería: Productos con recursos naturales renovables
- Cantería: Arte de labrar la piedra.
- Cestería: Productos con recursos naturales
- Encuadernación: Coser o pegar hojas y cubiertas a cuadernos de textos y libros.
- Guarnicionería (o talabartería): Arte de trabajar diversos artículos de cuero o guarniciones para caballerías
- Hilandería. Procesos Textiles en hilos
- Talla de madera
- Tejido. Diferentes materiales, Accesorios o prendas de vestir.

La página oficial de “Artesanías De Colombia” explica que el precio, parte del valor que le dan los artesanos a su producto “entregando en si un poco de ellos”, razón por la cual se toma el valor de la materia prima y se multiplica por 3

## **Social**

Considerando que el actual proyecto está enfocado en apoyar el proceso de posconflicto en un el departamento de Cundinamarca, hemos decidido enfocarnos en el municipio de Pacho, considerando que durante la época de los 80 tuvo que vivir situaciones de conflicto armado derivado en su gran mayoría por el NARCOTRÁFICO, situación que fue desapareciendo con los años. Sin embargo, este municipio como cabecera de provincia se convierte en ruta obligada a la capital del país, llevando como consecuencia muchas familias desplazadas a su territorio en busca de un mejor porvenir.

El Municipio de Pacho se encuentra localizado al Nor - occidente del Departamento de Cundinamarca y es cabecera de la Provincia del Rio negro, de la cual hacen parte también los municipios de La Palma, Yacopí, Caparrapí, El Peñón, Paime, Topaipí, Villagomez y San Cayetano.

Pacho tiene una extensión total de 403.3 Km<sup>2</sup> de los cuales 3.6 Km<sup>2</sup> pertenecen a territorio urbano y 399.7 Km<sup>2</sup> a territorio rural. Considerando que este municipio cuenta con una temperatura promedio de 19°C es un espacio con gran variedad de climas y una gran fertilidad de su suelo. Pacho cuenta con numerosos recursos naturales y económicos, como son: la agricultura con sus variados productos de clima cálido, templado y frío: café, naranjas y otros cítricos, fresas, papayas, piñas, bananos, plátano, verduras, legumbres, papa, yuca, hortalizas, maderas, plantas medicinales y flores.

Lo anterior comprueba que es un municipio apto para realizar el proyecto de Entre manos que necesita gran variedad de los recursos que produce su suelo para producir artesanías amigables con el planeta por manos de madres cabezas de familia que han sido víctimas del desplazamiento forzoso.

Fuente: alcaldía municipal de pacho, Plan de desarrollo “seguiremos construyendo nuestro futuro” 2008-2011

## **Tecnológico**

Las plataformas virtuales de estudio han conformado uno de los pilares más fundamentales de la actualidad, ya que permite nuevos canales de comunicación e interactividad entre docente y estudiante, generando así elementos básicos de estudio y tutoría de pedagogía moderna.

### **1. Aprendizaje Digital:**

Es la implementación de herramientas digitales 2.0 con el fin de acoplar las nuevas tecnologías (TIC'S) a la interiorización de conceptos

Con la web 2.0 • Dinámica constante

Se encuentra en un constante cambio una renovación permanente.

- Autoría social

Es el público quien coloca la información. Esto requiere que los sitios web

Posean tecnologías que faciliten la interacción y participación.

- Inteligencia colectiva

El producto no se logra por una sola idea, es un producto mejorado que

Surge de la colaboración y concurso de muchos individuos, un trabajo

En equipo.

- Democracia informativa

La información está disponible a toda persona y en todo momento.

## **Ecológico**

Entre Manos Cundinamarca vamos a implementar estrategias Eco con el fin de identificar que materiales pueden tener una vida más allá de lo que se pudiera pensar, consiguiendo así optimizar recursos y seguir en pro del crecimiento de la fundación, también reutilizar este concepto tan usado en las herramientas de ecología va a estar presente en la fundación, cumpliendo la función de materia prima de muchos de nuestros productos en relación con la estrategia de ayuda al planeta. Al crear una línea de creación de productos con recursos renovables se genera un mercado solventable en cuanto a costos de producción, con lo que se encontrará en el retorno de la inversión una manera de seguir creciendo y asimismo ayudando a la comunidad, ya que son las personas beneficiadas el fin último de la fundación.

## **Legal**

Bajo la legalidad Entre Manos Cundinamarca se basa en la Ley 1341 de 2009 Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones y en su **capítulo 1 en el Artículo 2 Principios orientadores decreta**

1. Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El Estado y en general todos los agentes del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación, los contenidos y la competitividad.

2. Libre competencia. El Estado propiciará escenarios de libre y leal competencia que incentiven la inversión actual y futura en el sector de las TIC y que permitan la concurrencia al mercado, con observancia del régimen de competencia, bajo precios de mercado y en condiciones de igualdad. Sin perjuicio de lo anterior, el Estado no podrá fijar condiciones distintas ni privilegios a favor de unos competidores en situaciones similares a las de otros y propiciará la sana competencia.

Artículo 3°. Sociedad de la información y del conocimiento. El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento.

## ANALISIS DOFA

<b>Fuerzas Inductoras</b>								
<b>Fuerzas Inductoras</b>								
	Proceso 1		Proceso 2		Proceso 3		Proceso 4	
		Posicionamiento en el mercado		Procesos de integración social		Fidelización de clientes		Consolidación de un mercado olvidado
<b>Oportunidades</b>	<b>O1</b>		<b>O5</b>		<b>O9</b>		<b>O13</b>	
		Idea novedosa		Globalización de los medios digitales		Reconocimiento por impulsadores de emprendedores		Fortalecimiento de las artesanías como profesión
	<b>O2</b>		<b>O6</b>		<b>O10</b>		<b>O14</b>	
		Oportunidad de crecimiento		Crecimiento masivo		Gran viabilidad de fondeo por externos		crecimiento económico del país a partir de las artes
	<b>O3</b>		<b>O7</b>		<b>O11</b>		<b>O15</b>	
		Mercado disponible		Liderazgo de mercado		Apoyo de líneas del estado respecto a procesos de paz		Aceptación del mercado objetivo
	<b>O4</b>		<b>O8</b>		<b>O12</b>		<b>O16</b>	
	Proceso 1		Proceso 2		Proceso 3		Proceso 4	
		Pilares de altruismo		Pedagogía definida		Estrategias de soporte social		Lineamientos de soporte humano
<b>Fortalezas</b>	<b>F1</b>		<b>F5</b>		<b>F9</b>		<b>F13</b>	

		Ideales bien definidos		Canales de comunicación claros		Esquematización de integración social		Líneas de superación e integración social
	<b>F2</b>		<b>F6</b>		<b>F10</b>		<b>F14</b>	
		Estructura organizacional definida		Lineamientos de plan de estudios claros		Construcción de pilares de integración social		Variables de superación y emprendimiento
	<b>F3</b>		<b>F7</b>		<b>F11</b>		<b>F15</b>	
		Conocimientos estructurales en la materia		Lineamientos de emprendimiento claros		Líneas de apoyo y desarrollo personal		Construcción de manuales de soporte en varias líneas
	<b>F4</b>		<b>F8</b>		<b>F12</b>		<b>F16</b>	

<b>Fuerzas Opositoras</b>								
	Proceso 1		Proceso 2		Proceso 3		Proceso 4	
<b>Amenazas</b>		Plataformas como YouTube		Recesión económica del estado				
	<b>O1</b>		<b>O5</b>		<b>O9</b>		<b>O13</b>	
		Competencia en el mercado de venta de artesanías		Ausencia de soporte económica de fondeaderos				
	<b>O2</b>		<b>O6</b>		<b>O10</b>		<b>O14</b>	
		Resistencia de los		Ausencia de compromiso por parte de				
	<b>O3</b>		<b>O7</b>		<b>O11</b>		<b>O15</b>	

		usuarios con la fundación		los fondeaderos				
	<b>O4</b>	Ausencia de compromiso del estado con los procesos de paz	<b>O8</b>	Ausencia de cumplimiento de proyección	<b>O12</b>		<b>O16</b>	
		Proceso 1		Proceso 2		Proceso 3		Proceso 4
<b>Debilidades</b>	<b>F1</b>	Ausencia de compromiso en la jerarquía organiza	<b>F5</b>		<b>F9</b>		<b>F13</b>	
	<b>F2</b>	Ausencia de eficacia en los procesos	<b>F6</b>		<b>F10</b>		<b>F14</b>	
	<b>F3</b>	Recesión en el mercado objetivo	<b>F7</b>		<b>F11</b>		<b>F15</b>	
	<b>F4</b>	Problemas técnicos en la aplicación	<b>F8</b>		<b>F12</b>		<b>F16</b>	

## MARCO DE REFERENCIA

Bajo los parámetros de las Tics se entiende como una necesidad el contribuir a las mismas desde una plataforma que aporte una información dinámica, puntual y asequible a una población determinada.

- ¿Se puede crear una plataforma que genere conocimiento práctico, didáctico y exequible a través de tutorías?

Bajo un estudio de mercado se van a identificar picos en cuanto a los posibles consumidores con el fin de generar información directa; Y una vez determinados los sectores de difícil acceso de las Tics, encontrar estrategias para implementar el aprendizaje e inclusión de estos para así capacitarlos y desarrollar programas tendientes a ampliar sus fortalezas y destrezas en la fabricación de artesanías con recursos naturales renovables.

Cabe destacar que en la actualidad es cada vez más relevante la existencia de un medio que sostenga una línea pedagógica permanente, con relaciones dinámicas y de fácil entendimiento a distancia.

La llegada de las nuevas tecnologías a la sociedad limita cada uno de los aspectos sociales al momento de acoplarse y crear nuevas condiciones de vida, la educación no debe quedar exenta de esta actualidad, la tecnología empieza a formar parte de una educación integral donde el estudiante está inmerso en la modernidad <sup>1</sup>“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación conforman la estructura organizacional y los valores sociales por medio de los cuales los individuos recogen, procesan e intercambian información con otros individuos”

Por todo lo anterior las Tics se están convirtiendo en herramientas cada vez más

---

<sup>1</sup> **Diseño y producción de TIC para la formación**

[Julio Cabero Almenara](#), [Rosalía Romero Tena](#)

indispensables para la educación de las Instituciones de Educación Superior, porque sirven de apoyo didáctico, práctico y eficaz de una forma más económica y con resultados más cuantificables. La diversidad de información, las ayudas visuales, la interacción con plataformas web, arrojan resultados realmente sorprendentes en el desarrollo del aprendizaje.

<sup>2</sup>“Para el año 2012 la cantidad de usuarios de Internet en el mundo fue de 2.400 millones de los cuales:

**1.100 millones** - Cantidad de usuarios de Internet en **Asia**.

**519 000 000** - Cantidad de usuarios de Internet en **Europa**.

**274 000 000** - Cantidad de usuarios de Internet en **América del Norte**.

**255 000 000** - Cantidad de usuarios de Internet en **América Latina / Caribe**.

**167 000 000** - Cantidad de usuarios de Internet en **África**.

**90 millones** - Cantidad de usuarios de Internet en el **Oriente Medio**.

**24,3 millones** - Cantidad de usuarios de Internet en **Oceanía y Australia**.

**565 000 000** - Cantidad de usuarios de Internet en **China**, más que ningún otro país del mundo.”

De las cuales se estima que por lo menos un 50% lo usa netamente para educación, un 80% adquiere conocimiento a través de la web y un 100% lo usa como medio de comunicación con el mundo exterior.

Las Tics proponen alternativas de estudio con el fin de llegar a un grupo más amplio, <sup>3</sup>“La inserción de las TIC puede reportar beneficios para alumnos, docentes y la comunidad

---

<sup>2</sup> <http://crearcomunidad.com/tag/cuanta-gente-usa-internet-en-el-mundo/>

<sup>3</sup> **Las Tics: un reto para nuevos aprendizajes**, Narcea Ediciones, 2004

educativa en general (Aramis et al., 2000). En el caso de los docentes, las tecnologías ponen a su disposición diversos recursos digitales como software, documentos, páginas web, que facilitan la participación en redes de docentes y apoyan el trabajo de proyectos en forma colaborativa con otros centros educativos (Hipo, 2003). A los estudiantes les permite aprender de manera significativa y poder solucionar problemas cotidianos (Díaz-Barriga y Hernández, 2002), a la comunidad educativa, favorece la conformación de redes de aprendizaje, las cuales pueden ofrecer variadas posibilidades comunicativas que logran impactar no sólo los aspectos tecnológicos, sino que también incide en los sujetos que aprenden (Arriaga, Menor y Pérez, 2012).

El conocimiento tecnológico cabalga junto al científico y lo potencia, pero también atiende otras fuentes no tan “racionales” del saber cómo apelar a procedimientos culturales y técnicos existentes histórica y experiencial mente en el hacer y en la solución de problemas, con la intuición y creatividad depositadas en los diseños de procesos y productos (Faino, 2001). Se espera entonces que los profesores y alumnos realicen usos efectivos de ellas en los centros y en las aulas, siendo esto, lo que determina el mayor o menor impacto de su utilización en los procesos educativos, así como su capacidad para innovar y transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje (Col, 2007).

En nuestros tiempos, se requiere de una educación activa: el diálogo, la crítica y la búsqueda permanente de creación de una conciencia sobre la realidad; no se trata de enseñar palabras aisladas, sino de llegar al aprendizaje a través del diálogo y siempre buscando la concientización sobre la realidad, tener conciencia crítica sobre el significado de las palabras, que deben ser las que reflejan su propio mundo (Ocampo, 2008). Se hace imperativo entonces, educar en el marco de una cultura digital que incluya la alfabetización digital (Col, 2009), pero que va más allá, pues supone enseñar y aprender a participar eficazmente en las prácticas sociales y culturales mediadas de una u otra manera por las tecnologías digitales. Esto significa aceptar con todas sus consecuencias, pues no basta introducir con abordar contenidos, desarrollar capacidades relacionadas con el aprendizaje virtual. Para hacer frente al desafío, se requiere la revisión del currículo a partir del referente que proporcionan las prácticas sociales y culturales propias de la Sociedad de la

Información, la lectura ética e ideológica que se haga de ellas y las necesidades formativas de las personas en este nuevo escenario.”

## **MARCO TEORICO**

Las plataformas virtuales de estudio han conformado uno de los pilares más fundamentales de la actualidad, ya que permite nuevos canales de comunicación e interactividad entre docente y estudiante, generando así elementos básicos de estudio y tutoría de pedagogía moderna.

También las plataformas de estudio son una estrategia de interactividad y aprendizaje común que ha generado ciertas variables interesantes tales como:

### 1.-Aprender de otros:

En un curso básico que tiene una estructura y modalidad básica, permite la interacción de un formador con uno o varios estudiantes.

### 2-Aprender con otro:

Es el aprendizaje que se realiza de modo colaborativo en la que se desarrolla aprendizaje a través de intereses comunes entre los grupos, aportando soluciones de comunicación e interactividad en la misma comunidad.

### 3. Aprendizaje Autónomo:

Es el aprendizaje que se genera de manera unipersonal con la información que se encuentra en la red.

### 4. Aprendizaje informal:

Es el aprendizaje que se genera de manera inconsciente, con la información que contiene la red o las otras personas con las que se comparte un interés común.

#### 5. Aprendizaje Digital:

Es la implementación de herramientas digitales 2.0 con el fin de acoplar las nuevas tecnologías (TIC'S) a la interiorización de conceptos

#### 6. Reciclaje:

Implementar estrategias Eco con el fin de identificar que materiales pueden tener una vida más allá de lo que se pudiera pensar, consiguiendo así optimizar recursos y seguir en pro del crecimiento de la fundación.

#### 7. Reutilizar

Este concepto tan usado en las herramientas de ecología va a estar presente en la fundación, cumpliendo la función de materia prima de muchos de nuestros productos en relación con la estrategia de ayuda al planeta.

#### 8. Mercado auto sostenible

Al crear una línea de creación de productos con recursos renovables se genera un mercado solventarle en cuanto a costos de producción, con lo que se encontrará en el retorno de la inversión una manera de seguir creciendo y asimismo ayudando a la comunidad, ya que son las personas beneficiadas el fin último de la fundación.

#### 9. Autoempleo:

Un foco importante de la fundación es generar una comunidad que a través del aprendizaje autónomo tenga la capacidad de producir bienes de calidad, los cuales entren en un mercado competitivo, creando así una red en la que se vayan vinculando personas interesadas con el fin de seguir generando valor a la fundación y por ende a los productos que salen al mercado.

## 10. Resurgimiento de las costumbres antiguas

Si bien es cierto, las artesanías nacen de unas costumbres ancestrales, con las cuales las generaciones pasadas construían su círculo económico; hoy Entre Manos Cundinamarca ve una necesidad que se encuentra en la ausencia de oportunidades en una población determinada, y evalúa los distintos beneficios que ofrecen las Artesanías con recursos naturales renovables, representando una opción tangible con resultados provechosos.

### **JUSTIFICACIÓN**

Las Artesanías son un mercado que ha tenido aparición en la sociedad desde la existencia de las primeras comunidades, eran esta comunidad las que satisfacían sus necesidades primarias con elementos hechos a mano (antorchas, vasijas, ropa, bisutería, entre otros). Desde entonces no han dejado de existir y en los últimos años ha tomado valor por su trabajo manual, razón por la cual se identifica una necesidad en la sociedad actual que se puede satisfacer con la implementación de una plataforma que brinde alternativas de estudio virtual en cuanto al aprendizaje de la realización de artesanías y que los conocimientos sean exequibles, económicos y de fácil comprensión.

Conocer las aplicaciones didácticas que proporcionan las plataformas de tele formación, Aprender a buscar información en Internet y a aprovechar recursos para el aula familiarizarnos con los multimedia por ordenador y cómo incorporarlas en los programas de actividades y Reelaborar los materiales didácticos disponibles y adaptarlos al entorno virtual.

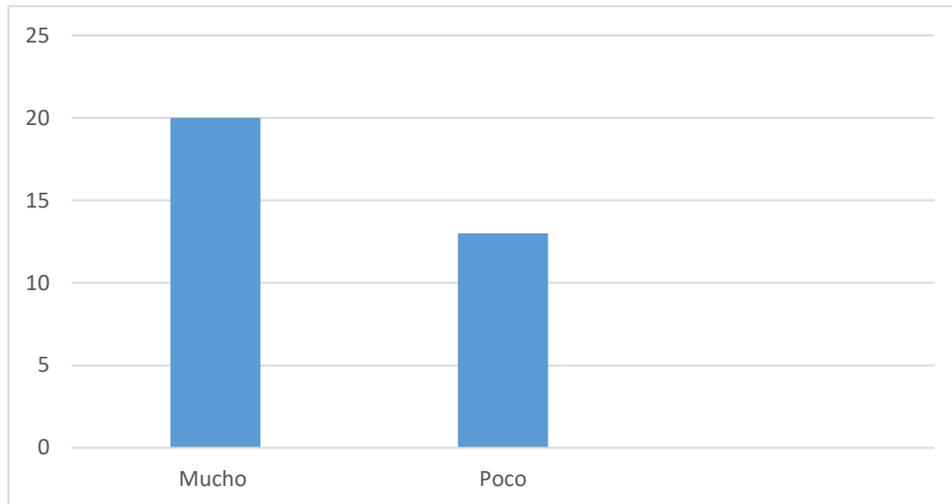
## CAPITULO 2

**ESTUDIO DE MERCADO:** Se realiza una muestra poblacional donde a través del método cualitativo y cuantitativo se identifican diversas particularidades del mercado focal

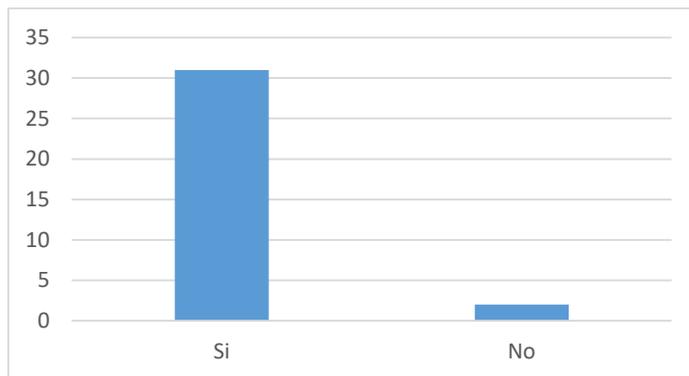
*Preguntas del 1 – 20: Ver anexo n° 1*

### RESULTADOS DE LA ENCUESTA

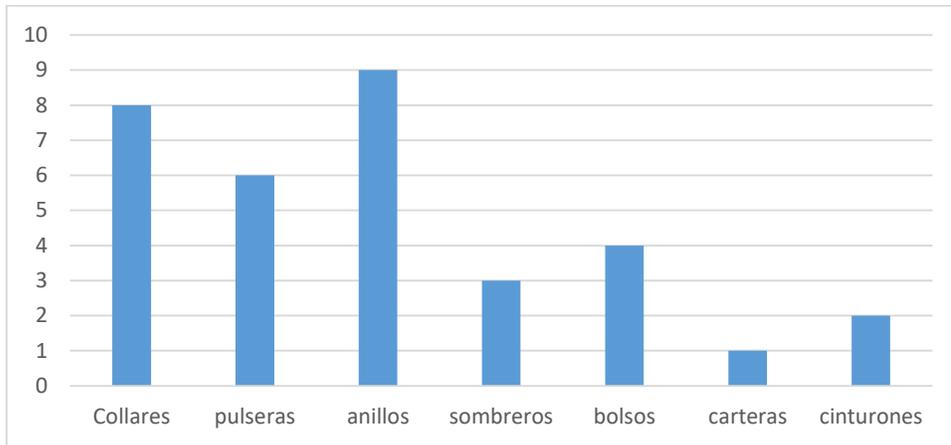
#### 1. ¿Cuánto le gustan las artesanías?



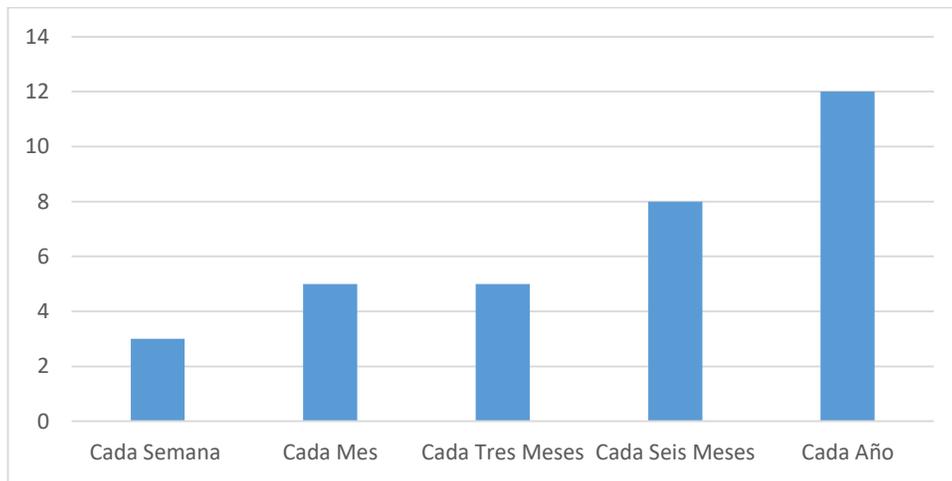
#### 2. ¿Compraría usted productos artesanales con recursos naturales renovables?



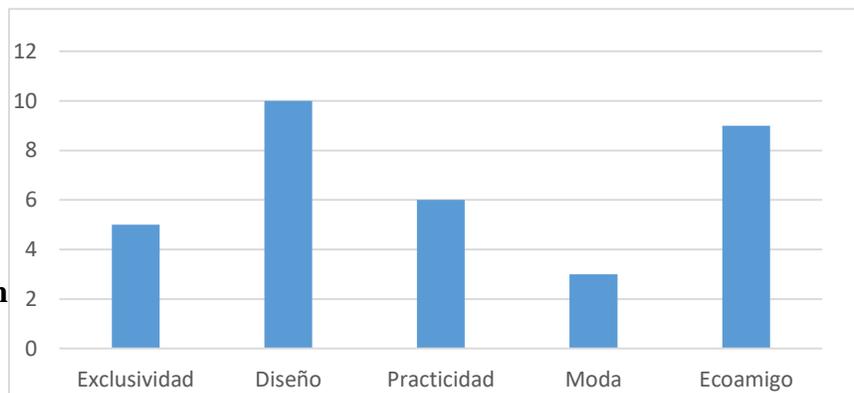
#### 3. ¿Cuál de los siguientes accesorios compra más a menudo? Escoja máximo 5 opciones



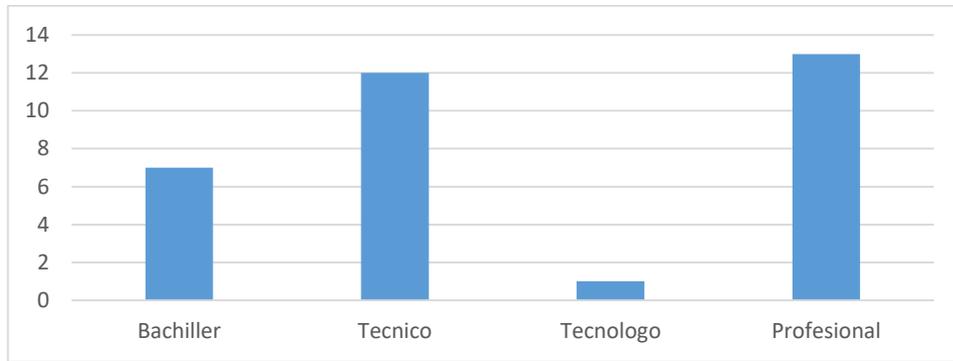
**3 ¿Cada cuánto realiza una compra?**



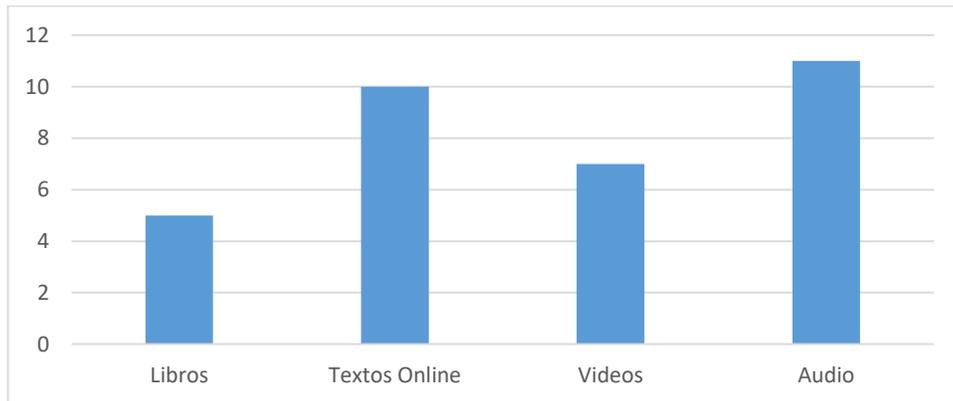
**4 ¿Cuál de los siguientes aspectos lo llevaría a comprar nuestros productos?**



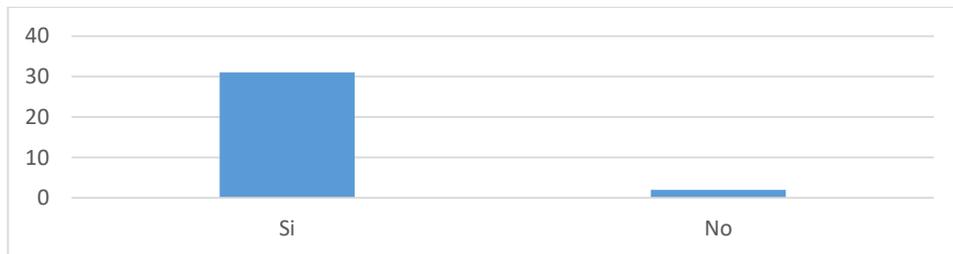
**5 ¿In**



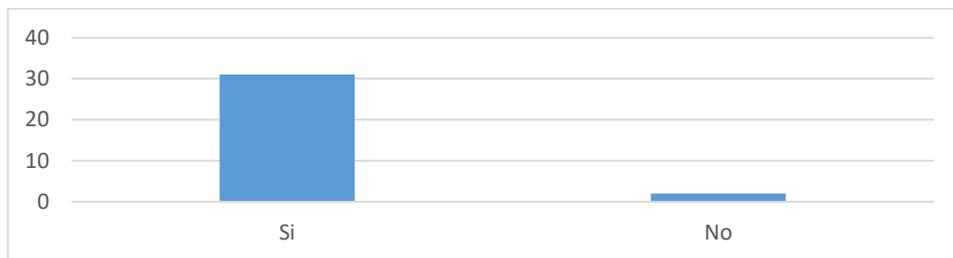
**6 ¿Qué medios usas generalmente como canal de educación?**



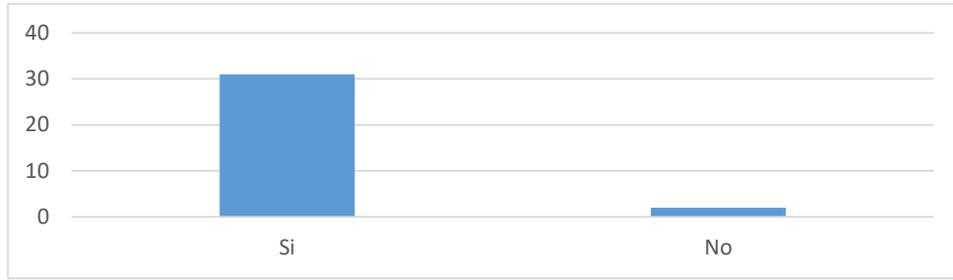
**7 ¿Usa usted medios digitales para estudiar?**



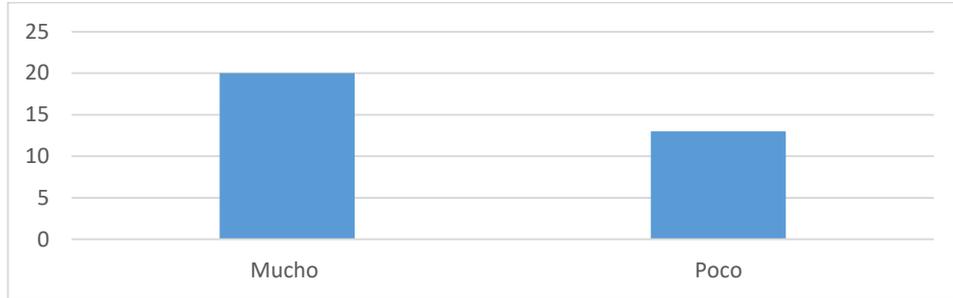
**8 ¿Qué tan emprendedor se considera usted?**



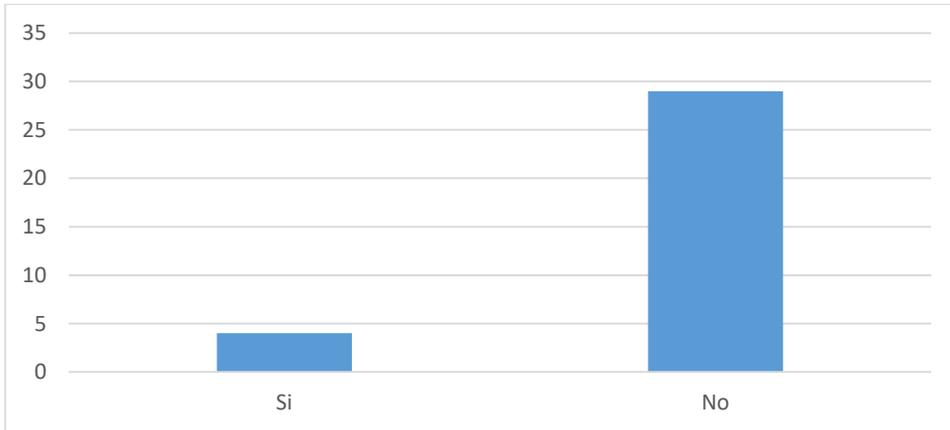
**10 ¿Considera usted que es viable construir un taller de artesanías en el pueblo de Pacho Cundinamarca?**



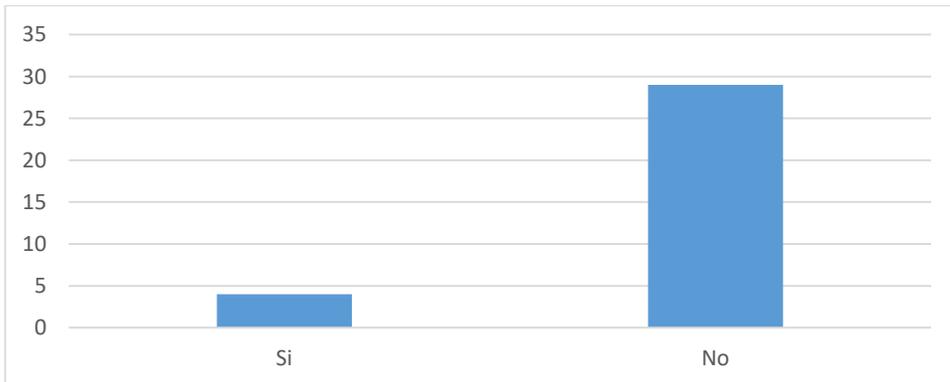
**11 ¿Qué tan viva esta la cultura en el pueblo?**



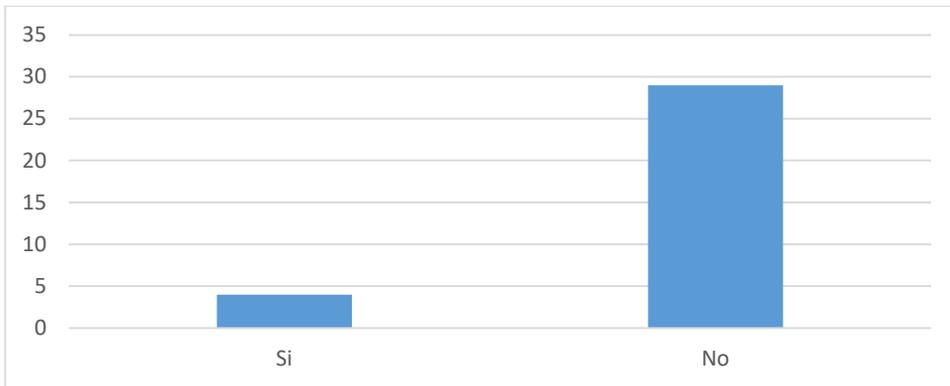
**12 ¿Estaría dispuesto usted a pertenecer a un grupo de artesanos?**



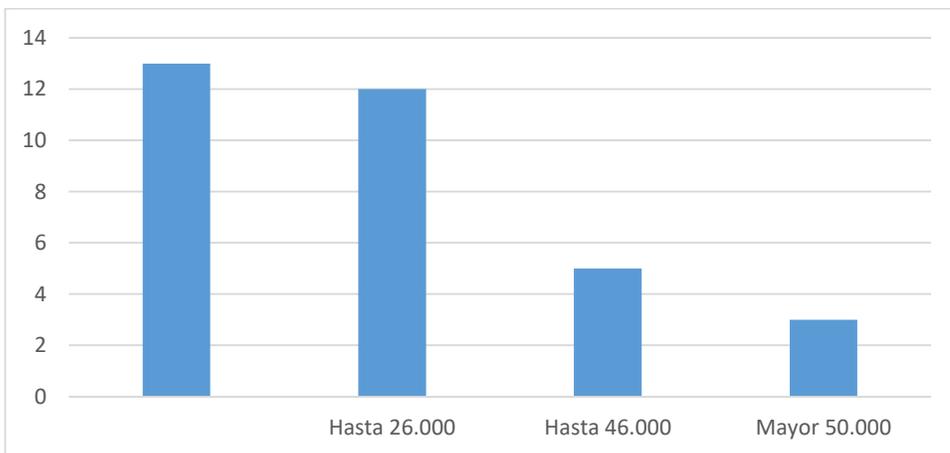
**13 ¿Le llama la atención los productos realizados en base a material reciclable?**



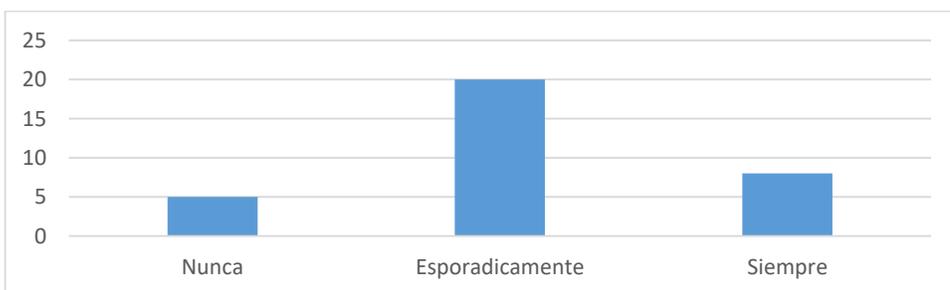
**14. ¿Asiste usted a ferias artesanales?**



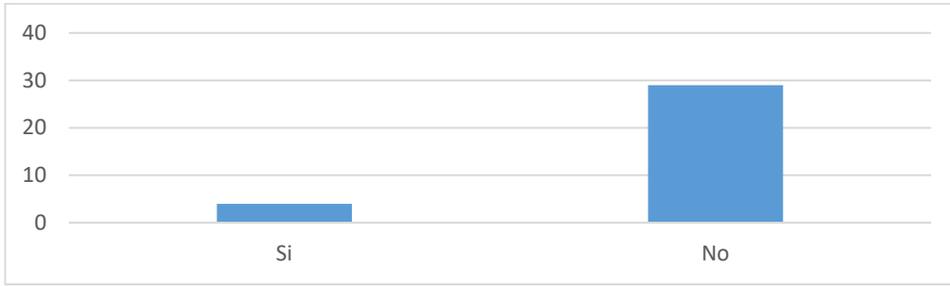
**15. ¿Cuál sería el valor que estaría dispuesto a cancelar por el producto?**



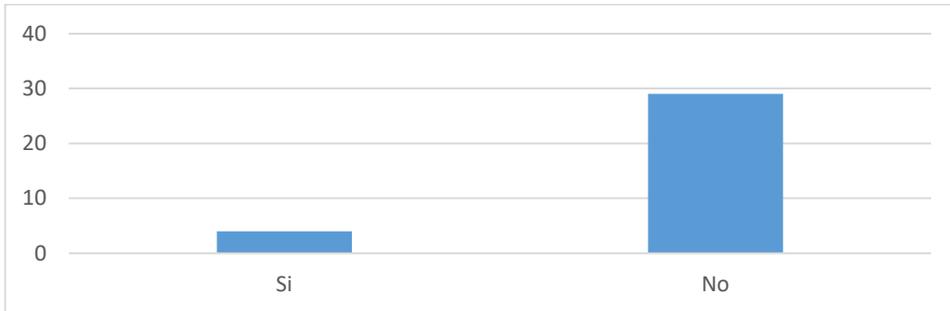
**16. ¿Cada cuánto se realizan ferias artesanales en Pacho?**



**17. ¿Considera usted que Pacho Cundinamarca es un pueblo artesano?**



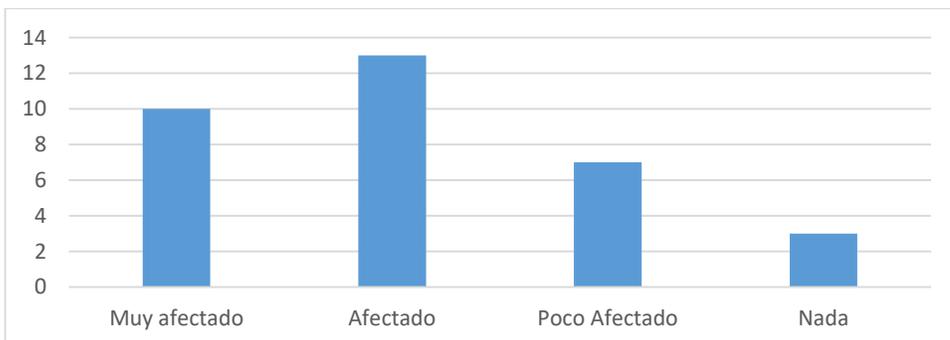
**18 ¿Estaría dispuesto a fundar empresa?**



**19 ¿Tiene índices de desescolarización en los niños el pueblo de Pacho?**



**20 ¿Qué tan afectado está el pueblo de Pacho por la violencia de hace algunos años?**



## ESTRATEGIA DE MARKETING

**Target:** Madres cabeza de familia y víctimas del conflicto armado en el municipio de Pacho Cundinamarca, con intereses en emprendimiento en pro de su crecimiento personal y financiero.

### **Población:**

<sup>4</sup>Considerando que el actual proyecto está enfocado en apoyar el proceso de posconflicto en un el departamento de Cundinamarca, hemos decidido enfocarnos en el municipio de **Pacho**, considerando que durante la época de los 80 tuvo que vivir situaciones de conflicto armado derivado en su gran mayoría por el NARCOTRÁFICO, situación que fue desapareciendo con los años. Sin embargo, este municipio como cabecera de provincia se convierte en ruta obligada a la capital del país, llevando como consecuencia muchas familias desplazadas a su territorio en busca de un mejor porvenir.

El Municipio de Pacho se encuentra localizado al Mor - occidente del Departamento de Cundinamarca y es cabecera de la Provincia del Rio negro, de la cual hacen parte también los municipios de La Palma, Yació, Caparra pi, El Peñón, Píame, Sopaipa, Villagómez y San Cayetano.

Pacho tiene una extensión total de 403.3 Km<sup>2</sup> de los cuales 3.6 Km<sup>2</sup> pertenecen a territorio urbano y 399.7 Km<sup>2</sup> a territorio rural. Considerando que este municipio cuenta con una temperatura promedio de 19°c es un espacio con gran variedad de climas y una gran fertilidad de su suelo. Pacho cuenta con numerosos recursos naturales y económicos, como

---

<sup>4</sup> alcaldía municipal de pacho, Plan de desarrollo “seguiremos construyendo nuestro futuro” 2008-2011

son: la agricultura con sus variados productos de clima cálido, templado y frío: café, naranjas y otros cítricos, fresas, papayas, piñas, bananos, plátano, verduras, legumbres, papa, yuca, hortalizas, maderas, plantas medicinales y flores.

Lo anterior comprueba que es un municipio apto para realizar el proyecto de Entre manos que necesita gran variedad de los recursos que produce su suelo para producir artesanías amigables con el planeta por manos de madres cabezas de familia que han sido víctimas del desplazamiento forzoso.

**Fuente: alcaldía municipal de pacho, Plan de desarrollo “seguiremos construyendo nuestro futuro” 2008-2011**

## **PRODUCTO COMERCIAL.**

Entre manos Cundinamarca tiene la idea de traer al mercado actual lo mejor de las costumbres antiguas, creando productos de alta calidad, con diseños exclusivos y novedosos, entre los cuales podemos destacar:

- Alfarería: Arte de elaborar vasijas de barro cocido.
- Bisutería: Productos con recursos naturales renovables
- Cantería: Arte de labrar la piedra.
- Cestería: Productos con recursos naturales
- Encuadernación: Coser o pegar hojas y cubiertas a cuadernos de textos y libros.
- Guarnicionería (o talabartería): Arte de trabajar diversos artículos de cuero o guarniciones para caballerías
- Hilandería. Procesos Textiles en hilos
- Talla de madera
- Tejido. Diferentes materiales, Accesorios o prendas de vestir.

## **POLÍTICA DE MERCADO**

La política de mercado parte de la estrategia de círculo económico sostenible, puesto que la demanda va a aumentar en efecto de la producción y el crecimiento de la comunidad, refiriéndonos al consumo de los productos. Es de este modo como tomarán un valor que se representará la identidad del municipio y la calidad, versatilidad e innovación de los productos.

## **SEGMENTOS DE MERCADO**

El mercado está segmentado en cuanto a la competencia de artesanías, puesto que el focal de producción se encuentra en el margen de productos auto sostenibles con recursos renovables, con la ventaja de que la calidad e innovación va a estar a flor de piel de cada uno de nuestros artesanos mostrando en cada producto lo mejor no solo de las antiguas técnicas si no la perspicacia en nuevos diseños, tendencias, y materiales.

## **POLÍTICA DE PRODUCTO**

El producto de un integrante de la comunidad Entre Manos Cundinamarca se va a caracterizar por ser un producto con altos estándares de calidad, versatilidad e innovación, recalcando siempre la intención de ayuda al planeta y portando en si lo mejor de las costumbres ancestrales de nuestros abuelos.

## **SERVICIO, DISTRIBUCIÓN, PRECIOS, PROMOCIÓN Y PUBLICIDAD**

El servicio va dirigido a cubrir las necesidades en primera medida de la comunidad Pacuna quienes van a vivenciar el nacimiento de una sociedad artesana, además que van a ser anfitriones del lanzamiento de la primer generación de artesanos de la comunidad Entre Manos, quienes van a crecer a medida de lo posible acaparando Cundinamarca en su mayor extensión, esperando visitar en un futuro los lugares aledaños de Pacho con festivales de Artesanías que den a conocer los productos con promociones llamativas en comparación

con el mercado con el fin de posicionar la marca de la fundación como una opción de auto empleo y aprendizaje para las nuevas generaciones.

Refiriéndonos a la distribución del producto se establecerán puntos de venta en el municipio, estos puestos de promoción y venta tendrán posición privilegiada en el parque de Pacho y en los puntos de mayor tránsito de personas. Lo ideal es que se tenga una muestra de todos los productos y un stand de información respecto a las posibilidades que ofrece Entre Manos hablando de educación y capacitación.

El proceso de lanzamiento tendrá dos fases: La expectativa se enfocará en repartir volantes y realizar perifoneo en el pueblo para invitar a los pacenses a conocer el programa de entre manos, invitarlos a capacitarse y a participar con distintos aportes.

El evento de lanzamiento tendrá dentro de la programación la inscripción de los primeros pacunos en el nuestro proyecto y una capacitación sobre un tema específico para dar a conocer un poco lo que vendrá para todos los que deseen unirse a la causa de Entre Manos Cundinamarca.

La segunda parte del plan de lanzamiento tendrá que ver con la instalación de puntos estratégicos en los que se realicen activaciones publicitarias para que todos los habitantes de pacho conozcan lo que es Entre Manos y a través de la voz a voz se sigan vinculando al proyecto.

En la web, tendremos una presencia importante con el fin de generar credibilidad en todos los beneficiarios y patrocinadores del proyecto.

**Precios:** La página oficial de “Artesanías De Colombia” explica que el precio, parte del valor que le dan los artesanos a su producto “entregando en si un poco de ellos”, razón por la cual se toma el valor de la materia prima y se multiplica por 3 por ejemplo;

### **Bisutería- Precio Collar**

Precio de Herraje	\$ 200
Precio de Hilo Caucho	\$ 200
Precio cascara de Naranja	\$ 500
Precio Pedrería	\$ 500
Precio pintura artificial	\$ 200
Total	\$ 1600
Precio Publico	X 3 = 4800

### **Política de Calidad**

Si bien es cierto, uno de los pilares fundamentales de la fundación es consolidar una comunidad artesana que tenga valor de la producción de calidad, desde el punto de sus materias primas hasta la profundización en la estética, ya que va a generar una cadena de valores que nos posicione como la mejor opción en el mercado, dando soporte de post venta y guía en la preventa.