



Conciencia en juego

Presentado por: Marleny Paola Cortés Murcia

Presentado a: Creación de empresa 1

La Corporación Unificada Nacional de Educación Superior – CUN

Diseño Gráfico

Semestre 5

Código de clase: 50101

Bogotá 2020

COMPROMISO DE AUTOR

Yo Marleny Paola Cortés Murcia identificado con C.c: 1000257903 estudiante del programa Diseño Gráfico, declaro que: El contenido del presente documento es un reflejo de mi trabajo personal y manifiesto que, ante cualquier notificación de plagio, copia o falta a la fuente original, soy responsable directo legal, económico y administrativo sin afectar al director del trabajo, a la Universidad y a cuantas instituciones hayan colaborado en dicho trabajo, asumiendo las consecuencias derivadas de tales prácticas.

Firma:

A handwritten signature in black ink that reads "Marleny". The signature is written in a cursive style with a horizontal line underneath the name.

INDICE

COMPROMISO DE AUTOR.....	3
INDICE.....	4
INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS	7
CLAVES PARA EL EXITO	8
PROBLEMÁTICAS	9
ANÁLISIS DE MERCADO.....	10
Análisis pestel.....	10
IDENTIFICAR LA OPORTUNIDAD	11
ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	13
PREGUNTA PROBLEMA	14
CREA UNA IDEA DE NEGOCIO	15
AUTOEVALUACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO.....	16
ESTRUCTURA DE LA IDEA.....	18
SOLUCIÓN IDEA DE NEGOCIO ESTRUCTURADA	19
ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN.....	20
Alternativas de Innovación	20
Competencia	21
Análisis de alternativas de idea innovación.....	22
Análisis de idea de negocio.....	23
Descripción de idea elegida	24
Contextualización de la empresa	25
Tamaño del mercado.....	27
Análisis de la oferta	29
ANÁLISIS DE LA COMERCIALIZACIÓN Y DE LOS PROVEEDORES	30
SEGMENTACIÓN DE MERCADOS	31
Bondades del producto.....	31
BUYER DE CLIENTES.....	34
DESCRIPCIÓN DE CLIENTE	36
Valores de los clientes	36

PROPUESTA DE VALOR.....	39
DISEÑA EL PRODUCTO	40
Diseño de concepto	41
Programas Unity 3D	41
Disco duro 10 TB.....	41
Costo de producción.	42
PRODUCCIÓN.....	44
PROTOTIPO.....	50
MODELO RUNNING LEAN	52
VALIDACIÓN	53
APLICACIÓN DE ENCUESTA	55
Diseño de encuesta.....	55
Tamaño de muestra.....	59
Tabulación y Análisis de información	60
Referencias.....	69

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto denominado Conciencia en juego busca crear un videojuego con el fin de generar conciencia en la sociedad con respecto a un tema muy controversial como lo es el covid-19, donde se mostrará de manera dinámica los cuidados que se deberían de tener y los síntomas que presenta este virus.

Esta idea nace al observar que la sociedad no ha tomado en serio la gravedad del asunto y la falta de información o mala información que se circula por los diversos medios de comunicación; Lo que se desea realizar con el proyecto es poder presentar una alternativa más interactiva para generar un mayor impacto que ayude entender a la sociedad la problemática con la que se vive en la actualidad y como manejar dicho asunto: este videojuego podrá ser descargado por medio de diversas plataformas que se mencionaran a lo largo del documento, tiene dos opciones de descarga una gratuita el cual tendría cierta cantidad de niveles y una con un costo asequible para el cliente con una mayor cantidad de niveles.

OBJETIVOS

Objetivos General

Generar conocimiento sobre los síntomas y prevenciones que se debe de tener ante el covid 19 por medio de un videojuego para los jóvenes entre los 16 a 25 años en Bogotá Colombia.

Objetivos específicos

- Organizar y establecer la información necesaria sobre el covid 19
- Desarrollar un videojuego con temática de covid 19.

CLAVES PARA EL EXITO

Los videojuegos hoy en día se han convertido en una herramienta de dispersión también utilizados como método de aprendizaje en diferentes entidades educativas, como alternativas de mayor adquisición de conocimientos. Por tanto, este proyecto tiene como objetivo sacar el mayor provecho a estas plataformas para que los usuarios puedan divertirse mientras aprenden temas de gran relevancia como lo esta actualmente el tema del covid 19; se tendrá muy claro los puntos clave para lograr el éxito del proyecto:

- Fácil adquisición.
- Compatible con diversos dispositivos móviles a partir.
- Trata problemas actualizados

PROBLEMÁTICAS

- Bajo alcance de potenciales clientes por insuficiente publicidad de sus productos.
- Falta de conciencia social ante la pandemia
- Desaseo por parte de dueños de mascotas en lugares públicos.

Dentro de los objetivos de desarrollo sostenible se encuentran la erradicación de la pobreza y la fomentación del crecimiento económico donde se ven involucrados de manera contigua ;en antes de la llegada del covid 19 la tasa de pobreza había disminuido poco a poco a raíz de diversos proyectos de integración de la comunidad, financiación por parte de empresas y -sin embargo con esta nueva problemática a nivel mundial varios factores han vuelto a afectar la economía de la población en general tales como : la inseguridad social, enfermedades mentales, desempleo, hambruna, desnutrición, entre otros que alteran a la sociedad y el crecimiento económico; Uno de los más grandes problemas de la sociedad es la poca conciencia frente a las dificultades que puedan afectar a otras personas, es decir poner como prioridad su bienestar sin importar que puedan influir en negativamente en la vida de otras persona; Los desechos provocados por animales domésticos no siempre son recogidos por los dueños de estas mascotas el cual generan una gran contaminación, malos olores, atracción de diversos plagas. (UN. (2020))

Crear una publicidad que sea efectiva para la generación de conciencia ante la pandemia que se vive actualmente y crear alianzas con entidades del gobierno para que estén avaladas y respaldadas por el gobierno.

ANÁLISIS DE MERCADO

Análisis pestel

Política: El proyecto se rige bajo la ley 1780 del 2016 “Ley de emprendimiento juvenil” el cual busca procurar el emprendimiento y el empleo, creando beneficios como matrícula mercantil del comerciante, renovación sin costo durante el primer año.

Económico: Precios asequibles para aquellos primeros emprendedores que quieran formalizar su empresa.

Social: En Colombia actualmente se vive una crisis consecuyente de la pandemia el cual a generado nuevas formas de generar ingresos para los hogares, Las tarifas reducidas atraen a los jóvenes emprendedores, la asesoría con respecto a identidad de empresa.

Tecnológicos: Uso de redes sociales e internet, esta herramienta ha permitido que se facilite el conocer las diversas necesidades de las personas y ha generado una mayor participación de ideas o proyectos innovadores.

Ecológico: Dentro de la industria del diseño se encuentran una gran variedad que han dado una mejora dentro del impacto ambiental.

Legal: Bajo la ley 1221 de 2008 se busca promover y regular a los emprendedores en sus diferentes ámbitos comerciales.

IDENTIFICAR LA OPORTUNIDAD

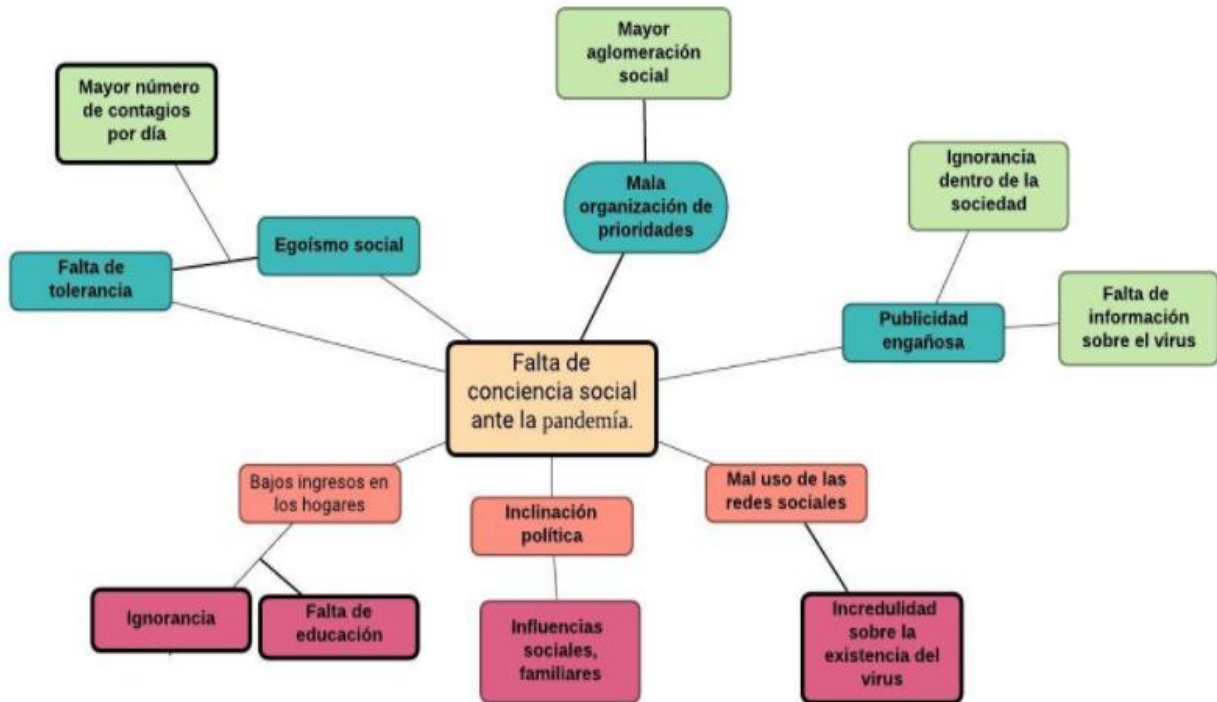
Criterio	Problema 1	Problema 2	Problema 3
	Bajo alcance de potenciales clientes por insuficiente publicidad de sus productos.	Falta de conciencia social ante la pandemia	Desaseo por parte de dueños de mascotas en lugares públicos.
o experiencia	5	4	5
Asesoramiento de un experto (Si se requiere, ¿lo tenemos?)	5	5	1
Alcance (técnico ¿tenemos las herramientas?,¿Podemos desplazarnos para evaluar el problema?, ¿Tenemos acceso a información/dato/cifras? ,¿puedo darle una solución?)	3	3	2
Tiempo (posible solución)	-	-	-
Costos (posible solución)	-	-	-
Impacto ¿es trascendental? ¿Representa un desafío para ustedes?	2	1	1

¿Qué tanto les llama la atención el desarrollo del problema?	2	5	3
Total	17	18	12

Tomado de la guía del trabajo actividad 2

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Imagen 1 (Realizada por el autor)



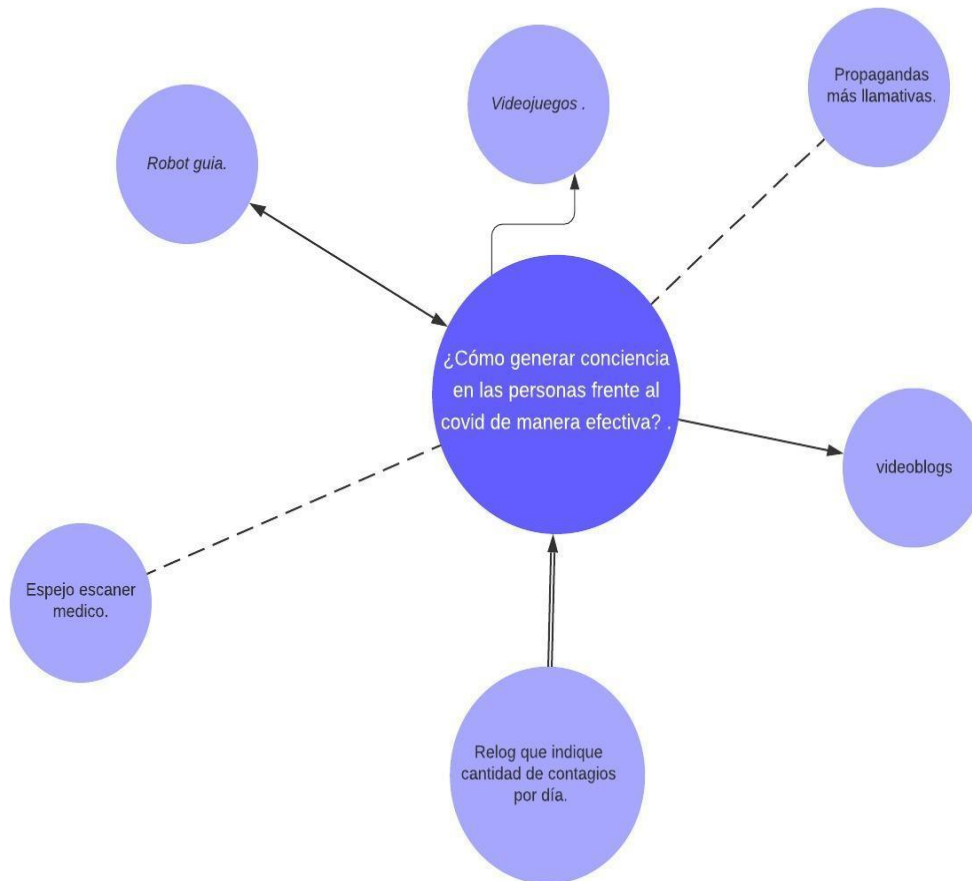
PREGUNTA PROBLEMA

Falta de conciencia social ante la pandemia

¿Cómo se puede generar conocimiento sobre los síntomas y prevenciones que se deben de tener ante el covid 19 por medio de un videojuego para los jóvenes entre los 16 a 25 años en Bogotá, Colombia?

CREA UNA IDEA DE NEGOCIO

Lluvia de ideas Imagen 3(Realizada por el autor)



AUTOEVALUACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO

A Crear un videojuego

B Espejo Biomédico

C Robot guía

Interés/Disposición Afirmaciones.	Idea de negocio	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
La idea de negocio se ajusta a todo lo que yo siempre he querido hacer.	A			X		
	B			X		
	C					X
No me incomodaría decir a otros que me dedico a esta actividad.	A					X
	B					X
	C					X
Estoy dispuesto a dedicar el tiempo que sea necesario para desarrollar el negocio.	A				X	
	B			X		
	C			X		
Considero que en seis (6) meses puedo tener el negocio funcionando.	A					X
	B		X			
	C		X			
Nº Total de afirmaciones valoradas en:	A	0	0	1	1	2
	B	0	1	2	0	1
	C	0	1	1	0	2

Afirmaciones valoras	A	B	C
1	0	0	0
2	0	1	1
3	1	2	1
4	1	0	0
5	2	1	2

1
2
3
4
5

	A	B	C
	0	0	0
	0	2	2
	3	6	3
	4	0	0
	10	5	10
TOTAL	17	13	15

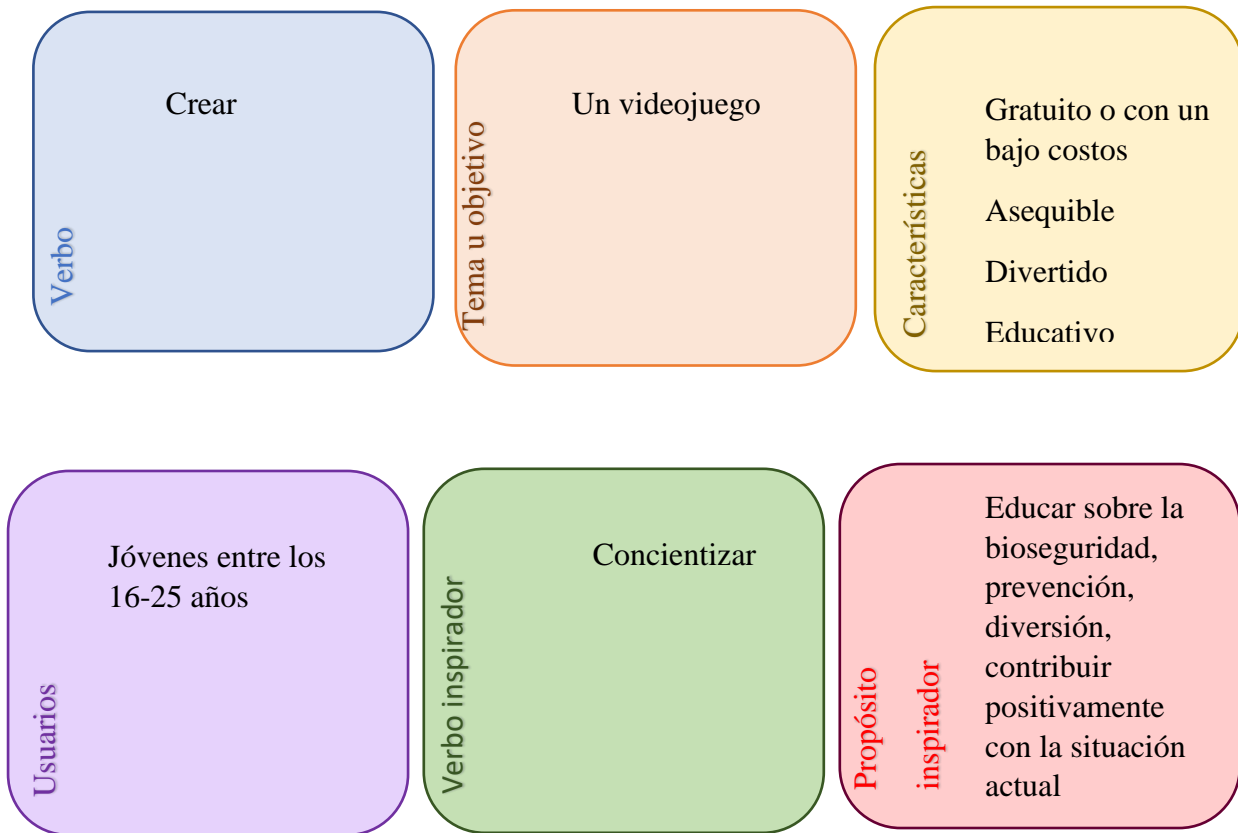
Imagen tomada de <https://es.slideshare.net/jfabriziopc/1er-avance-desarrollo-nuevo-productos-1>

ESTRUCTURA DE LA IDEA

¿Cuál es el producto o servicio?	Videojuego para incentivar el autocuidado y crear conciencia del covid.
¿Quién es el cliente potencial?	Jóvenes y adultos que por medio de la tecnología deseen tener conocimiento de una manera divertida con respecto a lo que está sucediendo actualmente.
¿Cuál es la necesidad?	Generar un sentido de responsabilidad ante el covid y el cuidado que se debe tener.
¿Cómo funciona el producto o servicio?	Este videojuego de diversos niveles consiste en que el participante no tiene conocimiento sobre si este es o no es portador del virus, cullo objetivo principal es no contagiar ni contagiarse tomando en cuenta las medidas de bioseguridad y así poder ir avanzando a cada nivel.
¿Por qué lo preferirían?	Pensando el juego de moda como lo es Among us cullo objetivo es crear intriga y diversión entre amigos; este juego tendría como referencia dicho juego.

SOLUCIÓN IDEA DE NEGOCIO ESTRUCTURADA

¿Cómo podemos generar conciencia en las personas frente al covid de manera efectiva?



ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN

Alternativas de Innovación

1. Este juego tendrá dos versiones una gratuita que ofrece niveles que generen un interés en el cliente y otro que sea con paga con un mayor alcance de niveles y elementos dentro del juego, para aquello que quieran tener una mejor experiencia se les ofrecerá diversos tipos de producto a bajos costos, como gafas de realidad virtual, niveles de edición limitada, entre otros.
2. Crear alianzas con empresas como Xbox, play station de mayor reconocimiento que apoyen esta causa para incentivar a los usuarios y proporcionarles membresías.
3. Conforme avanzan en el videojuego se va creando su propia historia, al final del juego los que lleguen con un mayor puntaje y con todas las misiones cumplidas obtendrán un comic con imágenes con todo lo que ellos atravesaron.
4. A final de cada liga podrán participar los mejores competidores en un evento virtual donde podrán obtener grandes premios.

Competencia

A raíz del covid-19 varias compañías, fundaciones, entre otras han generado diversas formas de concientizar a la sociedad sobre la pandemia con el fin de que la población tome sus medidas adecuadas y esta alerta ante cualquier cambio.

La periodista Colombiana Natalia Peña creó un proyecto conocido como trazando en cuarentena el cual consiste en dar a conocer como es la vida de los contagiados de aquellos que llevan tratamiento desde sus hogares y los que se encuentran hospitalizados, la misma autora justifica que es necesario hacer pedagogía con la sociedad ya que actualmente está es incrédula e ignorante, colapsada de bastante información por las redes sociales. (Radio Nacional de Colombia,2020).

El gobierno colombiano diseñó una página exclusiva para todo tipo de información del covid-19, donde podemos encontrar los decretos, protocolos, mitos y preguntas, estadísticas, líneas de atención y denuncias. Además de una coronapp que es una aplicación gratuita en donde va a detectar zonas afectadas y personas que estén cercanas que estén con covid-19 (gov.co.2020).

Otra forma de sensibilizar es creando entretenimiento para los jóvenes como lo está haciendo Steam una plataforma de distribución digital de videojuegos en el cual se pueden encontrar algunos juegos relacionados con el covid con el objetivo de mantener un poco despejada la mente de las personas, Uno de estos juegos consiste en estar en una sala donde pueden entrar máximo 16 persona allí ellos tendrán que mantenerse fuera del alcance de los contagiados o a la misma vez contagiar a sus otros compañero para que estos no logren superar el juego.(Steam,2020)

Análisis de alternativas de idea innovación

El juego que se está planteando como idea de negocio a comparación de algunos juegos que manejan este mismo tema suelen cobrar para su descarga y su beneficio solo sería solo la diversión. Corporaciones como steam crearon videojuegos con temáticas de covid-19 pero no se encuentran asequibles de manera gratuita sino que a un cómodo precio \$9.900 en peso colombiano, no sé tiene muy claro los beneficios de compra de este juego, otro de los juegos con el mismo tema tiene un costo de \$2.000 pesos colombianos, este juego al igual que el anterior no indica los beneficios de su compra, estos juego están enfocados solamente al entretenimiento del público sin ningún otro objetivo; en conclusión mi idea de la creación de este videojuego presenta una mejor alternativa para el público ya que tiene como objetivo aparte de darle diversión a las personas se quiere generar una conciencia para el cuidado tanto individual como en familia a fin de prevenir la propagación de este virus, adicional a esto se encontrará de manera gratuita, Con las diversas alianzas con empresas de mayor nombramiento también tendrán la posibilidad de tener membresías e incentivar a las personas a el cuidado; Uno de las marcas más conocidas como lo es RIOT GAMES genera comics sobre los diversos personajes que maneja dentro de sus juegos muy llamativos que incrementan el gusto a sus usuarios, en esta idea de negocio mediante el usuario va avanzando en el juego se va capturando los escenarios más concurridos por él, al final de esto se creará un comic en el que el usuario es el personaje principal y así este se sentirá identificado.

Análisis de idea de negocio

Comparándolo con los videojuegos que contienen el mismo tema se puede entender que el único objetivo es dar diversión a las personas más no dar algún tipo de educación sobre lo que se vive actualmente, a comparación del juego que se quiere crear el objetivo aparte de dar diversión es darle un tipo de conciencia a las personas sobre el cuidado que deben tener ante este virus, además de que cuenta con algo que ningún otro juego tiene que es un comic el cual relata la historia que llevo cada personaje durante los diversos niveles.

Descripción de idea elegida

La idea que se llevara a cabo será la implementación del comic en el cual el mismo usuario va complementado conforme este va llegando al final del juego, de acuerdo a las decisiones que se realicen, los clientes podrán descargar el juego de forma gratuita o podrán comprar el juego con niveles ilimitados donde podrán tener una mejor experiencia dentro del juego.

Esto con el fin de que los usuarios comprendan de manera interactiva la complejidad de los temas a tratar durante los juegos, y llamar así la atención de una mayor cantidad de público

Contextualización de la empresa

Conciencia en juego

Esta se encontrará de manera virtual donde podrá ser entregado de manera más sencilla para los posibles usuarios con base a esto nosotros nos regimos por el código 8560:

Según los códigos CIU el código 8560 consisten en una prestación de servicios no docentes que apoyan los procesos o sistemas educativos, ya que este producto tiene como objetivo educar a las personas en temas específicos que afectan a la sociedad de diversas formas.

ANÁLISIS DE LA DEMANDA

Influencias internas

Las influencias internas de la empresa conciencia en juego serían los empleados ya que la calidad de empleados puede afectar la suficiencia de la empresa para el logro de satisfacción al cliente, el alcance a una innovación mayor y la eficiencia.

El capital de la empresa también sería un factor que influencia dentro de la empresa por el costo de la mantención del juego en línea, los equipos, pueden ser un limitante para la perfección de capacidades ante la competencia.

Influencias Externas

Las influencias externas pueden ser los cambios en la demanda de los clientes, el cual afecta el servicio que ofrece Conciencia en juego.

Otro factor que afecta la empresa serían las tecnológicas, competitivas que se ven con empresas rivales de la industria por la entrada de posibles nuevos competidores.

Estos aspectos pueden afectar tanto el precio, calidad, la publicidad de los servicios entre otras.

Tamaño del mercado

Durante el 2019 los juegos gratuitos han representado un 80% de ingresos dentro de los juegos digitales dentro de estos se encuentran Candy Crush Saga y Honor of Kings el cual elevaron la participación de dispositivos móviles.

En lo que lleva del 2020 según Newzoo afirma que las industrias de videojuegos han alcanzado unos ingresos de 159.000 millones de dólares un 9% mayor con respecto al año anterior, el número de jugadores móviles llegan hasta de 2.600 millones en este año, un 38% de ellos gastan dinero para jugar desde sus móviles.

Según el DANE la población estimados Colombia es de 48'258.494 de los cuales el 84% tienen algún videojuego instalado en su dispositivo móvil, con un rango de edades entre los 16-34 años siendo las mujeres las mayores consumidoras de este servicio.

Mercado potencial

Según móvil game la población que tienen un gusto por los videojuegos móviles son 25.092.485 jóvenes entre 16-34 años en los diferentes dispositivos móviles.

Mercado que podemos alcanzar

El juego que se realizara “conciencia en juego” se clasifica dentro del género de acción en el cual el 54,7% de la población tienen un gusto por este género y es el tipo de mercado al que aspiramos llegar.

Análisis de la oferta

Nombre del Competidor	Producto	Precio	Servicio (Ventaja competitiva)	Ubicación
Steam	Plataforma de videojuegos	Variado	Diversidad de juegos con costos asequibles	Online
CoronApp	Detector de afectados en zonas.	Gratis	Indica en qué zonas y personas que estén cercanas que estén con covid-19	Online para dispositivos móviles

ANÁLISIS DE LA COMERCIALIZACIÓN Y DE LOS PROVEEDORES

Para llevar a cabo mi producto se requiere un proveedor de equipos de alta capacidad y almacenamiento uno de ellos podría ser Kamaleon una tienda especializada en tecnología de buena calidad y con precios asequibles, también se requiere de ingenieros en sistemas especializados en programación y desarrollador de software con una alta experiencia en creación de videojuegos o programas similares; Diseñadores gráficos con especialidad de animación, diseño 3D y/o Diseño web, Guionista, con experiencia en desarrollo de historias, Publicistas y Relacionista públicas.

Nuestro mayor distribuidos sería Google Play Store que es una plataforma de gran alcance para diversos dispositivos, También podríamos crear alianzas con nuestra competencia el cual sería Steam ya que esta también tiene un gran alcance en el público y sería una gran oportunidad para las dos empresas y generar mayores ingresos.

SEGMENTACIÓN DE MERCADOS

Bondades del producto

1. Divierte a los usuarios.

Los usuarios de internet ven los videojuegos como una forma de distracción de la cotidianidad, conocer más personas y adquieren mayor agilidad.

2. Educación.

La forma de aprender por medio de videojuegos se da de manera espontánea ya que el usuario no está consciente del conocimiento que va adquiriendo mediante los juegos.

3. Toma de decisiones.

Los videojuegos refuerzan la toma de decisiones ya que el juego a realizar requiere de una buena denominación de elecciones para la supervivencia.

4. Retención de información.

En este tipo de juegos el usuario adquiere el conocimiento para avanzar y permite que el usuario agilice la memoria.

5. Ayuda a la mejora de capacidades motoras.

Ya que los videojuegos ayudan en aspectos de motricidad visuales y motoras ya que se requieren constantemente para cualquier juego.

6. Contribuyen en valores éticos.

Actualmente vivimos un echo el cual se requiere de la sensibilización de las personas y los juegos son capaces de generar diversas emociones que contribuyen con aprendizajes éticos.

7. Mayor socialización.

La opción de multijugador favorece para el contacto social ya sea con personas que se conocen o personas extrañas, ayuda a participaciones comunes y mejora el trabajo en equipo.

8. Ayuda a una mejor concentración.

Este tipo de juegos ayuda a la concentración, potencializar la mentalidad a corto plazo, mejora en la agudeza visual y como se menciona anteriormente en la toma de decisiones.

9. Disminución de estrés.

Estamos constantemente en episodios que pueden producir estrés, los videojuegos ayudan a la secreción de hormonas que disminuyen el estrés y la tensión.

10. Espontaneidad.

Este juego ayuda a la creatividad de las personas, ayuda a generación de nuevas ideas y estimula la imaginación.

11. Agilidad de capacidad de realización de diversas tareas.

Gracias a la estimulación mental que genera el videojuego los usuarios pueden crear una agilidad para la realización de diversas actividades a mayor rapidez que otras personas.

12. Solución de problemas.

Ayuda a la mejora de capacidades para acertar en la solución de los diversos problemas que se puedan tener.

13. Planeación.

Ayuda a identificar el objetivo, las metas, por medio de una buena planeación permite llevar acabo las diversas actividades.

14. Disminución de ansiedad


El juego que se plantea tiene como objetivo educar con respecto al comportamiento del virus, precauciones o cuidados que se deben tener, esto ayudaría a disminuir la ansiedad que se ha generado por la mala información de los medios de comunicación.

15. Adaptación.

El objetivo del juego es que con base a los conocimientos adquiridos durante los diversos niveles las personas aprendan a cuidarse y puedan adaptarse a esta nueva realidad.

BUYER DE CLIENTES

Cliente 1

 <p>David Gamba</p>	<p>Datos demográficos y geográficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hombre 22 años - Clase media - Vive con sus padres en una casa en arriendo. - Ubicado en Bogotá la localidad de Usme en el barrio Usme centro - Es una persona divertida 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> -No tener una casa propia. -No poder estudiar lo que me gusta. -No poder conseguir lo que quiere. 	<p>Necesidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Necesita una casa propia. - Conseguir trabajo - Viajar - Conseguir un buen computador para todo lo que le gusta hacer.
<p>¿Qué están tratando de hacer y por qué es importante para ellos?</p> <p>Trata de aprender inglés ya que uno de sus sueños es poder viajar y vivir un tiempo fuera del país.</p>	<p>¿Cómo alcanzan esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su camino?</p> <ul style="list-style-type: none"> - La barrera más grande u obstáculo es la falta de dinero suficiente para poder conseguir lo que quiere. - Trata de buscar otro método mientras consigue estabilidad económica. 	<p>Frases que mejor describen su experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con perseverancia todo se consigue. - Si no tienes fuerza de voluntad y te rindes nunca conseguirás los que deseas. - A veces tienes que aceptar lo que sea para conseguir lo que quieres 	<p>¿Existen otros factores que se deberían tener en cuenta?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le gustan los videojuegos - Le atrae el diseño gráfico y la animación así que sus necesidades están ligadas a poder hacer ese tipo de actividades.

Cliente 2

 <p>Carolina Padilla</p>	<p>Datos demográficos y geográficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mujer 23 años - Clase media - Vive con sus padres en una casa en arriendo. - Ubicado en Bogotá la localidad de Rafael Uribe Uribe - Es una graduada de terapia respiratoria. 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> -No tener una casa propia. -No tener trabajo. -No tener su propio dinero. -Le teme a no poder ayudar en su hogar con los servicios. -Quedarse estancada en su profesión. 	<p>Necesidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Necesita conseguir un empleo. - Tener una distracción mientras puede conseguir un empleo.
<p>¿Qué están tratando de hacer y por qué es importante para ellos?</p> <p>Trata de terminar cursos para tener un mayor conocimiento dentro de su profesión.</p>	<p>¿Cómo alcanzan esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su camino?</p> <ul style="list-style-type: none"> - La barrera más grande u obstáculo es la falta de dinero suficiente para poder conseguir lo que quiere. - Trata de buscar otro método mientras consigue estabilidad económica. 	<p>Frases que mejor describen su experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con perseverancia todo se consigue. - Si no tienes fuerza de voluntad y te rindes nunca conseguirás los que deseas. - A veces tienes que aceptar lo que sea para conseguir lo que quieres 	<p>¿Existen otros factores que se deberían tener en cuenta?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le gustan los videojuegos - Le atrae el diseño gráfico y la animación así que sus necesidades están ligadas a poder hacer ese tipo de actividades.

Cliente 3

 <p>Juan Murcia</p>	<p>Datos demográficos y geográficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joven 17 años - Clase media - Vive con sus madre en una casa en arriendo. - Vive en Bogotá en la localidad de suba en el barrio Suba compartir - Es una graduada de terapia respiratoria. - Le gustan los videojuegos. 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sus frustraciones son no tener dinero. - No haber podido practicar musica desde pequeño. - No poder tener las herramientas para poder estudiar diseño. - No poder jugar sus videojuegos cuando lo desea. 	<p>Necesidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontrar la forma de aprender mas - Tener dinero para conseguir lo que desea. - Conseguir las herramientas necesarias para poder mejorar en el diseño y en la musica. - Tener tiempo para divertirse.
<p>¿Qué están tratando de hacer y por qué es importante para ellos?</p> <p>Trata de terminar cursos para tener un mayor conocimiento dentro de su profesion.</p>	<p>¿Cómo alcanzan esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su caminos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alcanza sus metas practicando lo que le gusta para poder mejorar dia a dia - Sus obstaculo es que no tiene las herramientas que la podrian ayudar a mejorar aun mas. 	<p>Frases que mejor describen su experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siempre existira alguien que sea mejor en lo que tu haces pero tambien alguien peor. - No te frustres pensando en lo que pudo ser. - 	<p>¿Existen otros factores que se deberían tener en cuenta?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptar la ayuda cuando aparece.

DESCRIPCIÓN DE CLIENTE

Donde se encuentran clientes similares a mis clientes ideales

Por medio de las redes sociales se pueden encontrar grupos de personas con un gusto similar; Las plataformas como twitch agrupan a los usuarios con estos gustos, otras plataformas similares también ayudan con la búsqueda de clientes potenciales, InstaGib.TV una plataforma que tiene una semejanza con twitch, Origin es una plataforma donde también se podría encontrar un público indicado para el producto.

Valores de los clientes

Respeto.

Son personas quienes tienen un respeto por ellos mismos y por las personas que los rodean, capacidad de reconocer el valor y aprecio de la vida, que sabe escuchar a los otros.

Tolerantes.

Ya que la tolerancia va ligada con el respeto, son personas que saben respetar y aceptar las diferencias que tienen con otras personas, opiniones, estilos de vida y creencias de otros.

Empatía.

Son personas que se relacionan con facilidad, comprenden y ayudan y ayudan a otras personas que pasan por momentos difíciles generando un mayor entendimiento y colaboración entre los ciudadanos.

Humildad

Son personas que comprenden que el trabajo en equipo es necesario para un mejor entendimiento, se preocupan por el bien de las personas que los rodean, son personas que no pretenden estar ni por encima ni por debajo de los demás, comprenden que todos somos iguales, reconocen cuando cometen errores.

Responsabilidad

Son personas comprometidas, que actúan de forma correcta, se hace cargo de sus decisiones y las consecuencias que pueda tener, son confiables, autónomos y seguros de sí mismos.

Entorno de cliente

Son personas que convive con su familia, les gusta socializar con sus vecinos, tienen mascotas y pasan la mayoría del tiempo con sus mascotas, se relacionan con los tenderos del barrio, personas del parque con quienes sus perros juegan.

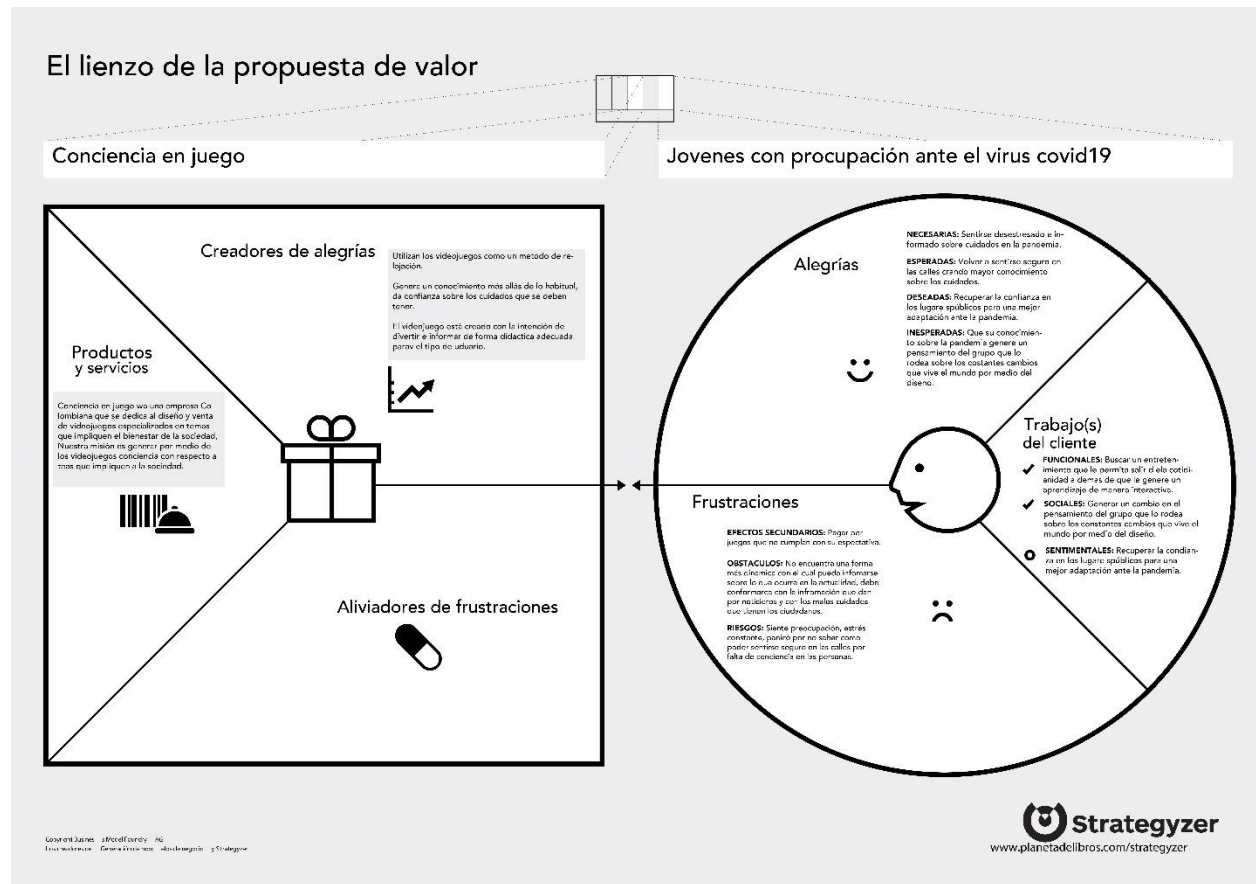
El tener un trabajo estable en la actualidad es una de las necesidades más urgentes, ayudar dentro de su familia para el pago de servicios, necesidades básicas como alimentación, un buen servicio de salud, tener un lugar digno son muy importantes en la actualidad en cómo se vive.

Integración de bondades del producto con el cliente ideal

Los usuarios normalmente buscan un videojuego que les sea estimulante y que no incremente el estrés al que se enfrenta con lo rutinario, por tanto, es importante para los usuarios la variedad en los videojuegos, en los cuales pueda socializar junto con sus amigos así se encuentre dentro de su hogar y se acomode a su gusto personal; Con una fácil adaptación para la variedad de diversas edades. el objetivo de este juego es poder dar una enseñanza con respecto a la pandemia que se vive actualmente con el fin de ayudar a la sociedad a entender de una mejor forma todos lo que estamos viviendo.

PROPUESTA DE VALOR

Perfil de cliente y Mapa de valor.



Frase que define la propuesta de valor.

1. Una mente informada no pierde el juego.

DISEÑA EL PRODUCTO

Definición estratégica.

1. **Ley número 1554 del 9 julio 2012** trata sobre la norma de operación y funcionamiento de establecimiento que presenta el servicio de videojuegos se entiende como prestación de servicios a aquel que ofrece juego de video por computadores, simuladores, consolas de videojuegos u otro instrumento, este podrá ser prestado por personas normales o judiciales mientras se encuentren inscritos en la cámara de comercio.
2. **Ley 23 de 1982 “sobre los derechos de autor”** Consiste en la protección de intérpretes o representante de los servicios u productos, se considera los intereses sociales y primordialmente de los productores.
3. **Artículo 90 clasificación** consiste en la clasificación de videojuegos para su venta alquiler según unos criterios los primeros videojuegos de abierta circulación y los videojuegos de circulación restringida, teniendo en cuenta estos criterios el juego a producir se clasifica en abierta circulación ya que consiste en la circulación de videojuego con contenido educativo que ayuda a un refuerzo al aprendizaje de forma más interactiva.
4. **Régimen legal de propiedad intelectual Ley 26,570 del 2009** no se encuentra una clasificación que interpreta para los juegos de video como un todo, se entienden como un software con unas características peculiares.

Diseño de concepto

Tecnología	Descripción
Computadores	Intel Xeon, un Intel Core i9, un AMD EPYC, o AMD Threadripper (ahora Ryzen 9).
Redes de internet	Red wifi podría ser Claro, Tigo, ETB,
Programas	Programas especializados para programación de videojuegos
Memorias externas de respaldo	Memorias de 32GB de RAM

Materiales	Descripción
Computadores AMD Ryzen 5	Equipo con una gran capacidad.
Redes de internet ETB	Claro con un plan de 300 megas
Programas Unity 3D	Programador profesional de videojuegos
Disco duro 10 TB	- Western Digital WD

Costo de producción.

Costo de producción		
Costo de materiales	\$ 29'100.000	
Costo de mano de obra	\$ 19'500.000	
Costo unitario de CIF	\$ 8'200.000	
Costo Total	\$ 56'800.000	Costos asesorados por un ingeniero en sistemas.

29'100.000(Costos fijos) + 27'700.000(Costos variables)

PV= _____ = 113,6

500.000 (valor estimado de la cantidad de descargas)

Validación y Verificación

Indicadores

Para poder sacar a flote un videojuego se requieren ciertos indicadores para la validación del servicio; En Colombia se establece la ley 1554 en julio 2012 “Por la cual se dictan normas sobre la operación de establecimientos que prestan servicios de videojuegos y se dictan a otras disposiciones” esta ley acredita ante las autoridades municipales y distritales los requisitos exigidos en la ley 232 de 1995 y el decreto 1879 del 2018.

La ley 1594 destina el artículo 7 para la creación de un comité de promoción clasificación y seguimiento para el uso de videojuegos, También el artículo 8 habla de la capacitación en la identificación de jugadores patológicos, el artículo 9 habla de la clasificación de videojuegos (abierto circulación, circulación restringida) artículo 10 clasificación previa de videojuegos.

PRODUCCIÓN

Brochure de descripción del producto

CONCIENCIA EN JUEGO

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

Es un videojuego educativo inspirado en la pandemia con la finalidad de generar conciencia acerca del tema del coronavirus en donde aprendera las medidas correctas de los cuidados, precauciones, elementos de bioseguridad, efectos en la salud, entre otros, ayudando a la sociedad a comprender de una manera má interactiva.

PLATAFORMAS O DISTRIBUIDOR

Contamos con aplicativos que se encuentran dentro de los dispositivos móviles en los cuales podrá descargarlos de manera gratuita y/o de paga de acuerdo a lo que busque el usuario, ya sea demo o el juego en si.

- APP STORE
- PLAY STORE
- APPGALLERY
- MY STORE

FUNCIONAMIENTO

- Descarga el juego.
- Vincula una cuenta (gmail o facebook)
- En caso de no vincular una cuenta se realiza registro por medio de un correo
- Crea tu usuario
- Crear un avatar a tu gusto

Y POR ULTIMO DISFRUTA DEL JUEGO

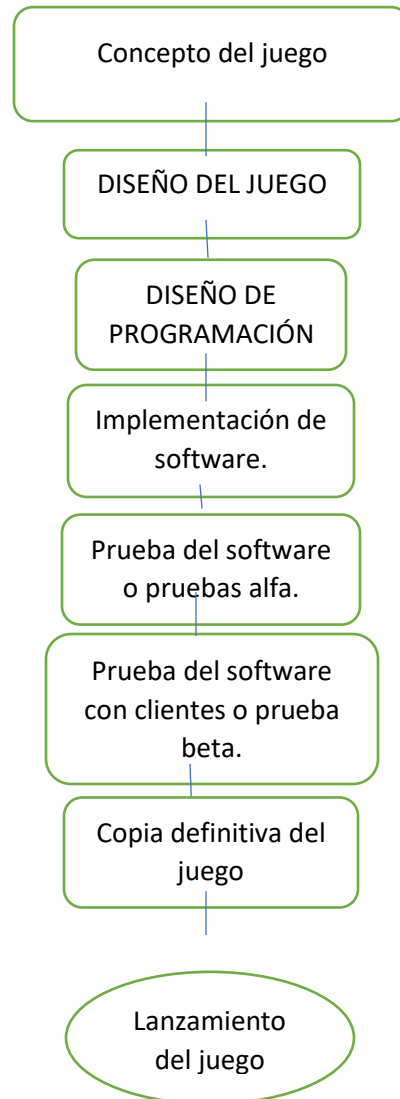
Ficha técnica

Desarrollador	Conciencia en juego
Distribuidora	App store Play store Appgallery My stor
Idioma	Español / inglés
Año de lanzamiento	Post producción
Clasificación según la ESRB	M- mature 17 +
Dispositivos	IOS – Android -

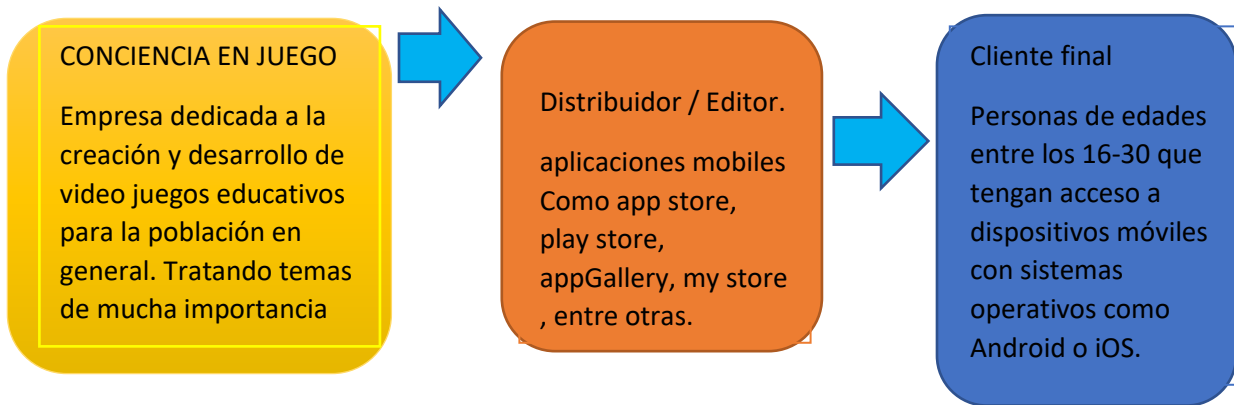
Ciclo de vida del producto

Actualmente nos encontramos en la introducción del producto ya que en este momento se encuentra en proceso de desarrollo, discusión y producción, por lo tanto, se encuentra en la fase inicial de la vida del producto.

Proceso de fabricación de videojuego



CADENA DE DISTRIBUCIÓN



COSTOS DE PRODUCCIÓN

Costo de producción		
Costo de materiales	\$ 29'100.000	
Costo de mano de obra	\$ 19'500.000	
Costo unitario de CIF	\$ 8'200.000	
Costo Total	\$ 56'800.000	Costos asesorados por un ingeniero en sistemas.

29'100.000(Costos fijos) + 27'700.000(Costos variables)

PV= _____ = 113,6

500.000 (valor estimado de la cantidad de descargas)

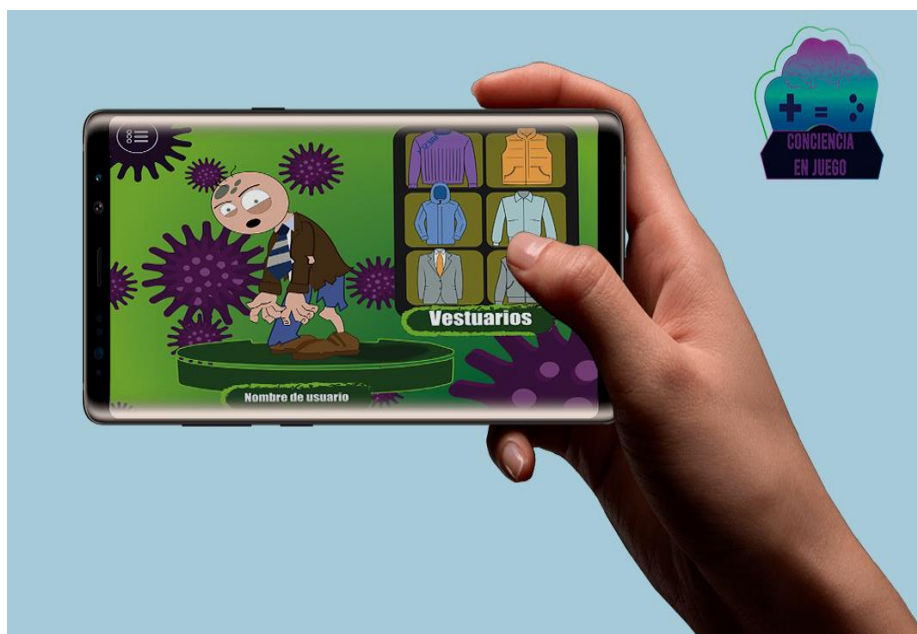
PROTOTIPO

El videojuego tiene una fácil forma de adquirirlo, de manera (paga o gratuita) buen manejo de ilustraciones, atención inmediata por inconvenientes que se llegue a tener con el juego, tiene un buzón de quejas, sugerencias, comentarios y felicitaciones, los usuarios que tengan el juego pago tienen una exclusividad de ciertos niveles.

Para el desarrollo del prototipo del juego se quiere realizar un Prototipo de mediana complejidad de como inicio del juego y la interacción del usuario con el videojuego al igual que el personajes dentro del, elementos que se vean involucrados dentro del juego, los primeros bocetos se realizaran análogamente y se pasaran a digital para dar un mayor detalle al prototipo, también se realizarán los bocetos de uno de los personajes con mayor detalle mostrando cuerpo entero en diversas posiciones.

A partir del prototipo de mediana complejidad el posible cliente puede visualizar el tipo de colores manejados dentro del videojuego, el tipo de ilustración que se va a utilizar, los escenarios los tipos de textos y la organización de elementos como el buzón de sugerencias, el menú y los controles.

Evidencia del prototipo



MODELO RUNNING LEAN

Problema -Necesidad de tener una forma de conocer sobre la problemática actual de manera más didáctica. - Tienen una cantidad de presupuesto definida. - Aburrimiento excesivo por la problemática actual.	Solución -Juego que da una mayor información sobre el tema actual -El juego tiene una posibilidad de ser adquirido de forma gratuita o paga. -Generar algún conocimiento de manera más divertida.	Propuesta de Valor única Proporciona conocimiento de manera interactiva, sobre temas relevantes para la sociedad. Conceptos para el slogan relevante. <ul style="list-style-type: none"> • Informa y divierte • Una mente informada no pierde el juego. • Viviendo en juego 	Ventaja Competitiva <ul style="list-style-type: none"> • Dos formas de adquirir el producto. • Un tema que se mantiene de moda. • Impulso en las plataformas de venta. • Propagandas. 	Segmento de clientes Jóvenes Universitarios Roles: <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de semestres finales. • Estudiantes graduados. • De jornada diurna Primeros adoptantes <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes consumidores de videojuegos de acción.
	Métricas Clave <ul style="list-style-type: none"> • Situaciones de la vida. • Casos. • Toma de decisiones 		Canales <ul style="list-style-type: none"> • App store • iPlay store • Appgallery • My store 	
Estructura de costos: <ul style="list-style-type: none"> • Tecnología. • Salarios. • Publicidad. 		Fuentes de ingresos: <ul style="list-style-type: none"> • Por cada descarga se genera una comisión. • Por la compra del juego. • Por publicidad dentro del juego. 		

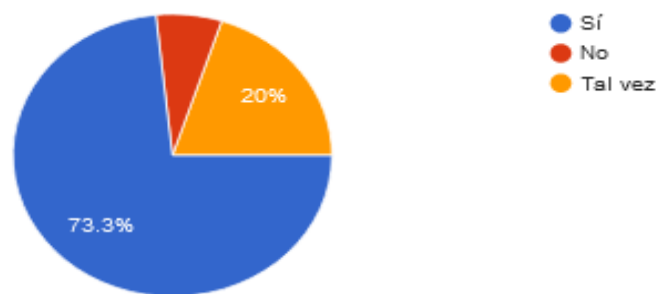
VALIDACIÓN

Para la validación se realizó una encuesta de 13 preguntas se encuestaron a 30 personas de las cuales se eligieron dos preguntas que nos ayudaran a la validación de la propuesta de valor, siguientes imágenes se mostrarán las preguntas hechas y las gráficas que indican los resultados posteriormente la conclusión.

12. ¿CREE QUE SE PUEDA EDUCAR TEMAS COMO EL COVID POR MEDIO DE UN VIDEOJUEGO?

12. ¿Cree que se puede educar temas como el covid por medio de un videojuego?

30 respuestas

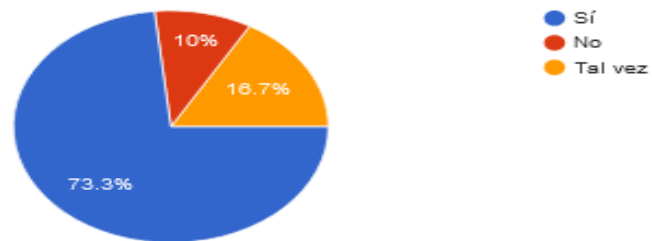


El tema del covid 19 y la manera como se abordó no tuvo efecto positivo sobre la sociedad, ya que la mayoría no entendía con claridad el impacto que tiene esta pandemia en el mundo, por tanto que quiso saber si por medio de los videojuegos se pueden tratar los temas como el de una pandemia como forma de hacer entender de una mejor manera a la población, a lo cual se obtuvo que el 73.3% apoya esta iniciativa, el 20% tal vez lo apoyaría y el 6.7% realmente no lo haría.

13 ¿SI HUBIERA UN JUEGO QUE LE AYUDARA A COMPRENDER LOS EFECTOS DEL COVID 19, USTED LO PROBARIA?

13. ¿Si hubiera un juego que le ayudara a comprender los efectos del covid-19 usted lo probaría?

30 respuestas



Con el fin de conocer si realizando un videojuego de la pandemia, que le permita adquirir conocimientos, los participantes se atreverían a probarlo, obtuvimos que el 73.3% efectivamente lo probaría, mientras que el 16.7% quizás y el 10% realmente no lo utilizaría.

APLICACIÓN DE ENCUESTA

Se realiza encuesta que consta de 13 preguntas a 30 personas, a pesar de que el tamaño de la muestra requerida de 80 personas para realizar la encuesta, no se logró llegar al número de muestra. La encuesta tiene el objetivo de validar la propuesta de valor (educar a la población sobre problemáticas por medio de los video juegos).

Diseño de encuesta

Se realizó una encuesta cuantitativa de elección múltiple.

1 genero

- Femenino
- Masculino
- Otro

2 ¿le gustan los videojuegos?

- Si
- No

3. ¿Qué genero de videojuegos prefiere?

- Arcade
- Simuladores
- Estrategia
- Deportes
- Terror

- No aplica

4 ¿Cree que los juegos deberían ser usados como medio de aprendizaje?

- Si
- No
- No se

5 ¿Qué aspecto toma en cuenta para descargar un videojuego?

1. Gráfico
2. Temática relevante
3. Innovación
4. Sencillo
5. Dinámicos
6. Publicidad
7. La compañía que lo produce
8. Recomendaciones por amigos
9. La historia
10. No aplica

6 ¿Cómo cree que adquiere mayor conocimiento?

- Jugando
- Leyendo

7 ¿Si se realiza un videojuego sobre la pandemia lo jugaría?

- Si

- No
- Tal vez

8 considera los juegos educativos

- Aburridos
- Interesantes
- No son de mi interés

9 ¿Ha jugado alguna vez un juego educativo?

- Si
- No

10 ¿Alguna vez le han pedido utilizar un juego para reforzar el conocimiento?

- Si
- No

11 ¿Le gustaría que hubiese más juegos educativos?

- Si
- No
- Tal vez

12 ¿Cree que se puede educar temas como el covid por medio de un videojuego?

- Si
- No
- Tal vez

13 ¿Si hubiera un juego que le ayudara a comprender los efectos del covid-19 usted lo probaría?

- Si
- No
- Tal vez

Tamaño de muestra

$$\underline{n = \frac{(Z^2 pqN)}{(Ne^2 + Z^2 pq)}}$$

Nivel de Confianza (Z)= 1.95

Grado de error (e)= 0.05

Universo (N) =100

Probabilidad de ocurrencia (P)= 0.5

Probabilidad de no ocurrencia (Q)=0.5

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (0.5) (100)}{((100) (0.05)^2 + (1.96)^2 (0.5) (0.5))}$$

$$n = \frac{(3.84) (0.25) (100)}{((100) (0.0025) + (3.84) (0.25))}$$

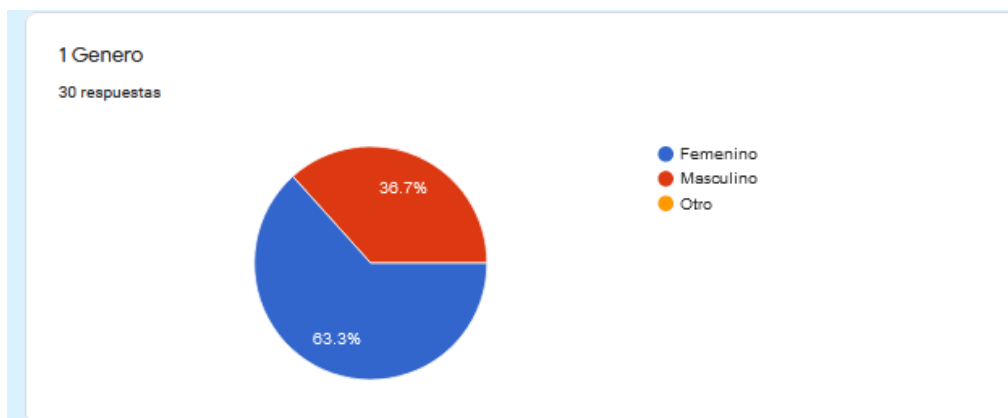
$$n = 96 / 0.25 + 0,96$$

$$n = 96 / 1,21$$

$$n = 80$$

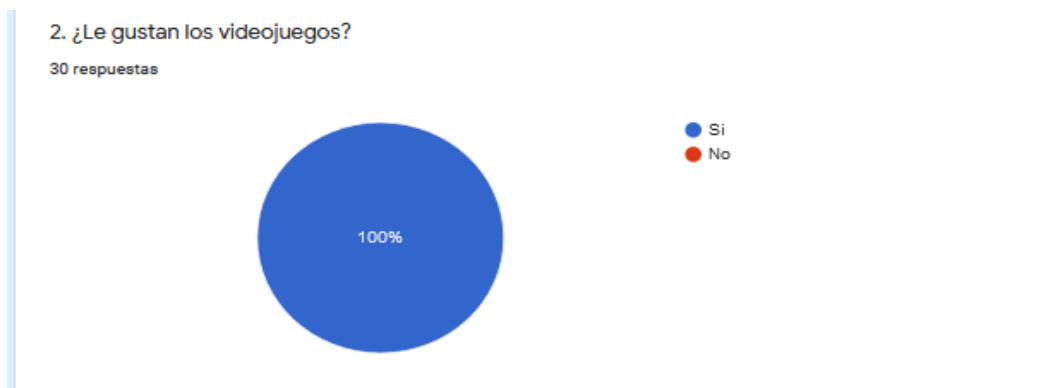
Tabulación y Análisis de información

1 Genero



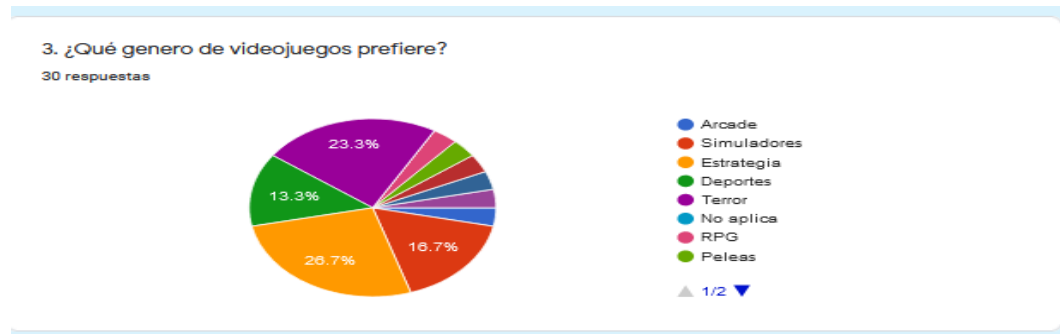
En esta pregunta sobre el género de quienes respondieron la encuesta refiere que 63.3% pertenecen al género femenino y el 36.7% al género masculino.

2 ¿le gustan los videojuegos?



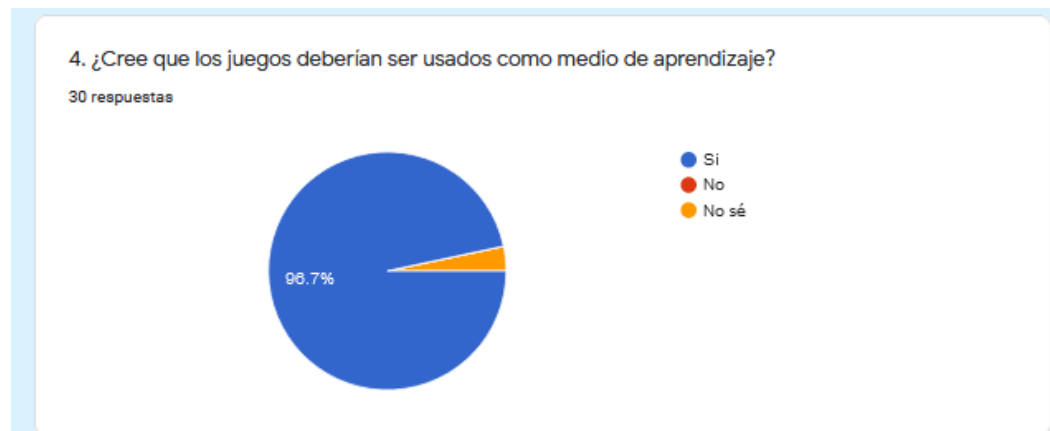
A la pregunta 2 sobre si le gustan o no los videojuegos, el 100% de los participantes refirieron de manera afirmativa.

3 ¿Que genero de videojuegos prefiere?



Es importante conocer el género de videojuegos que más les genere interés a los participantes, a lo cual respondieron que el 3.3% arcade, 16.7% simuladores, 26.7% de estrategia, 13.3% deportes, 23.3% terror y 3.3% para RPG (juegos de rol); peleas; equipos y shooter. Podemos analizar en esta pregunta que el género que más atrae en los video juegos son los de estrategias, seguido de terror.

4 ¿Cree que los juegos deberían ser usados como medio de aprendizaje?



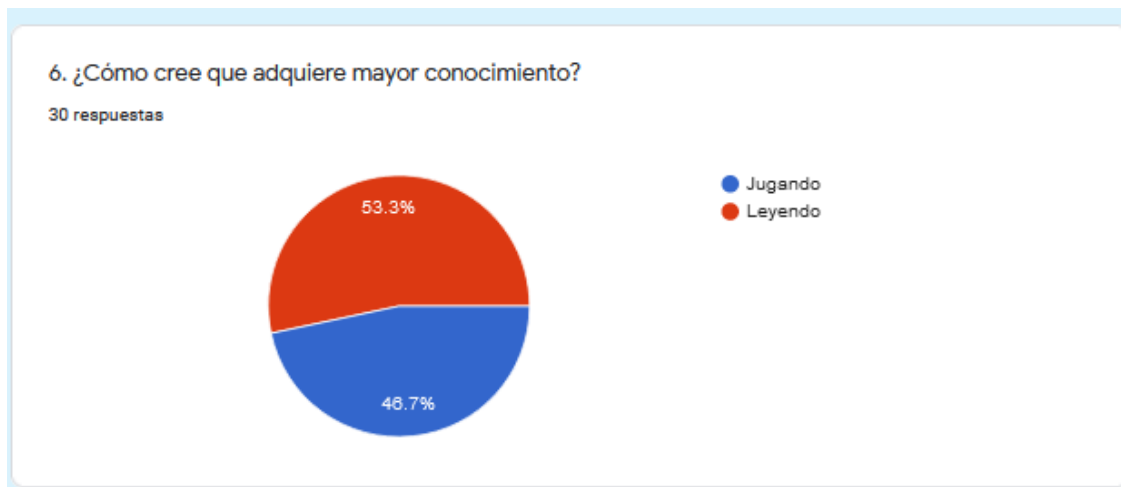
Los video juegos brindar un sinfín de conocimiento de manera autónoma, por tanto se quería saber si un video juego podría ser usado como forma de aprender, a lo cual el 96.7% respondieron que sí y solo el 3.3% no sabía.

5 ¿Qué aspecto toma en cuenta para descargar un videojuego?



Entre los aspectos que son relevantes a la hora de descargar un video juego se encontró que el 66.7% la historia, 63.3% presta más atención a los gráficos, 56.7% la temática del juego y por recomendación de un amigo, 50% que sean dinámicos, 36.7% la innovación que aporta, 26.7% es importante la compañía que lo produce, el 6.7% por la publicidad y el 6.7% que sea sencillo.

6. ¿Cómo cree que adquiere mayor conocimiento?



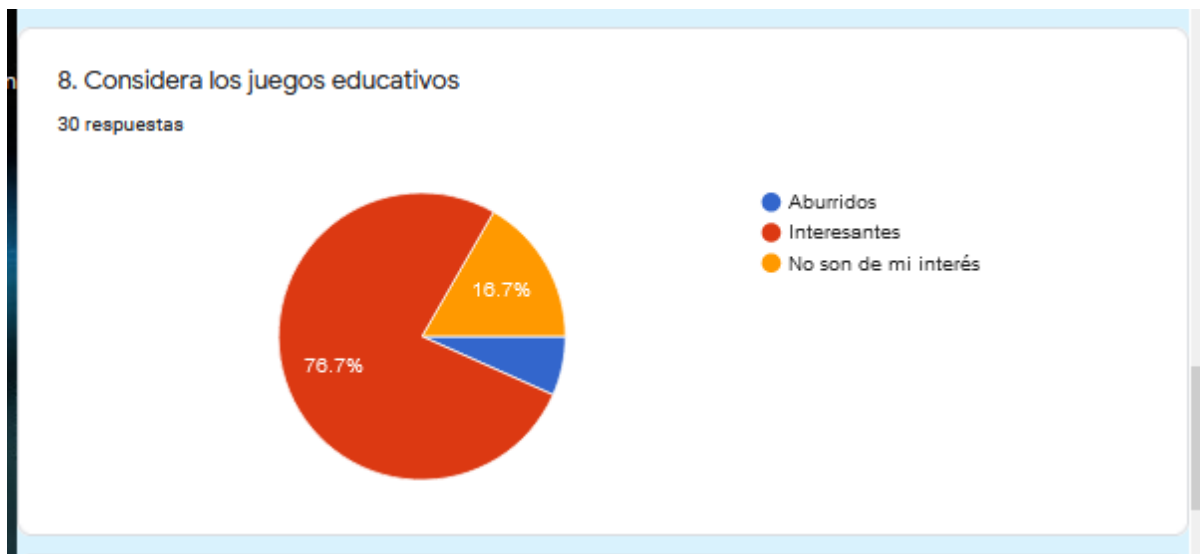
El 53.3% requieren que adquieren mejor el conocimiento por medio de la lectura, mientras que el 46.7% jugando.

7. ¿Si se realiza un videojuego sobre la pandemia, lo jugaría?



se quería saber si los participantes estarían interesados en jugar un videojuego sobre la pandemia, a lo que se obtuvo respuesta del 50% de manera afirmativa, el 6.7% de forma negativa y el 43.3% tal vez.

8. Considera los video juegos educativos ...?

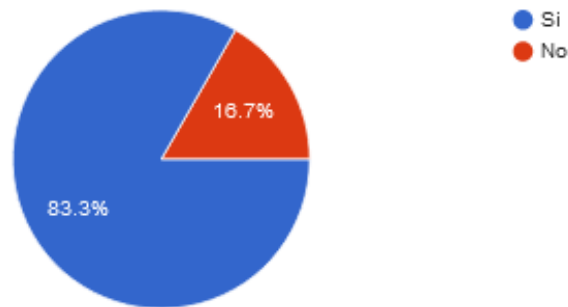


La opinión frente a los videojuegos educativos aporta que el 76.7% son interesantes para la mayoría de los participantes, el 6.7% aburridos y el 16.7% no son del interés del participante.

9. ¿Ha jugado alguna vez un juego educativo?

9. ¿Ha jugado alguna vez un juego educativo?

30 respuestas

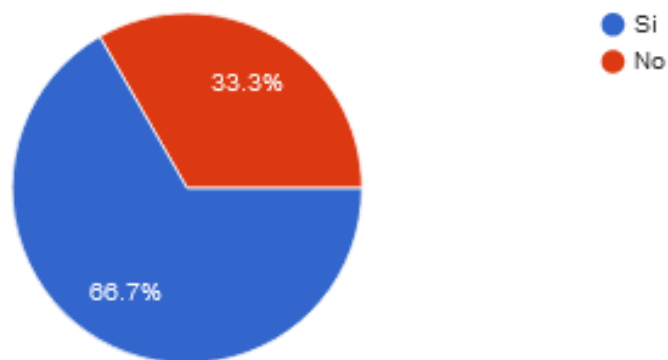


Respecto a si algún encuestado ha jugado previamente videojuegos educativos se obtuvo que el 83.3% si lo ha hecho y que el 16.7% que No.

10. ¿Alguna vez le han pedido utilizar un juego para reforzar el conocimiento?

10. ¿Alguna vez le han pedido utilizar un juego para reforzar el conocimiento?

30 respuestas

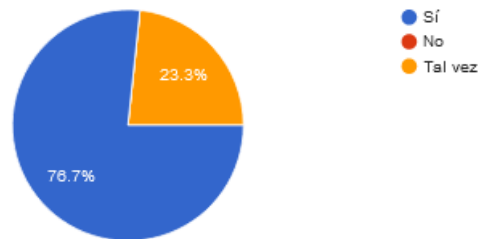


El 66.7% afirma que durante su educación le han solicitado utilizar un juego para reforzar el conocimiento, mientras que el 33.3% refiere que no.

11 ¿Le gustaría que hubiese más juegos educativos?

11. ¿Le gustaría que hubiesen más juegos educativo?

30 respuestas

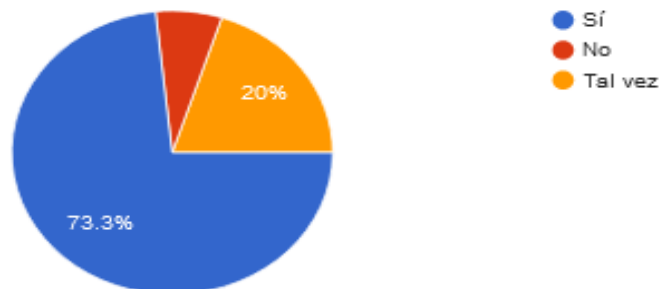


Con respecto a si les gustaría tener más juegos educativos el 76.7% afirma que si y el 23.3% tal vez les gustaría.

12. ¿Cree que se pueda educar temas como el covid por medio de un videojuego?

12. ¿Cree que se puede educar temas como el covid por medio de un videojuego?

30 respuestas



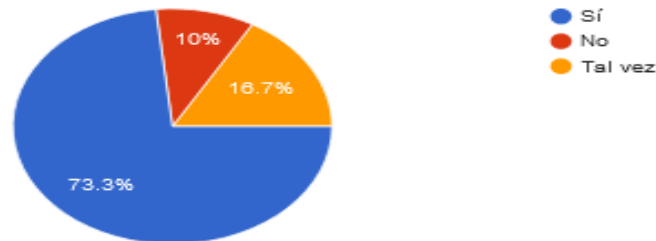
El tema del covid 19 y la manera como se abordó no tuvo efecto positivo sobre la sociedad, ya que la mayoría no entendía con claridad el impacto que tiene esta pandemia en el mundo, por tanto que quiso saber si por medio de los videojuegos se pueden tratar los temas como el de una pandemia como forma de hacer entender de una mejor manera a la población, a lo cual se

obtuvo que el 73.3% apoya esta iniciativa, el 20% tal vez lo apoyaría y el 6.7% realmente no lo haría.

13. ¿Si hubiera un juego que le ayudara a comprender los efectos del covid 19, usted lo probaría?

13. ¿Si hubiera un juego que le ayudara a comprender los efectos del covid-19 usted lo probaría?

30 respuestas



Con el fin de conocer si realizando un videojuego de la pandemia, que le permita adquirir conocimientos, los participantes se atreverían a probarlo, obtuvimos que el 73.3% efectivamente lo probaría, mientras que el 16.7% quizás y el 10% realmente no lo utilizaría.

Conclusiones

AL realizar la encuesta se concluye que el público objetivo al que vamos dirigidos hace un mayor uso de los videojuegos y el 73% está de acuerdo con el uso de videojuegos como una herramienta que los ayuden a comprender los efectos del covid-19 a parte de esto afirman que los juegos son un instrumento funcional para la educación.

Como conclusión con el análisis de los resultados de la encuesta realizada a las 30 personas se puede decir que los video juegos es una herramienta muy útil y de gran impacto en la sociedad, como forma de adquirir conocimientos y habilidades sobre cualquier tema pues mas del 73 % están

de acuerdo con el uso de video juegos como apoyo a la educación, en este caso para comprender los efectos del covid 19 , que es el tema relevante de este tiempo, además de poder tratar otros temas con los que queramos generar impacto en la población.

Referencias

- UN.(2020).Objetivos de desarrollo sostenible. Retrieved 20 agosto 2020 from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/poverty/>
- Tibaduiza,J; Calderon,W (2020). Panorama del Emprendimiento en Colombia. Retrieved 20 Agosto 2020 from <https://static1.squarespace.com/static/5e146a30e3a0d42924aae48e/t/5e2772c52965020b1807bbf0/1579643606689/Informe+Los+X++2020.pdf>
- Radio Nacional de Colombia. (2020) la iniciativa de una colombiana para dar rostro a contagiados de Covid-19. Retrieved 15 agosto 2020 from <https://www.radionacional.co/noticias/actualidad/coronavirus-espa%C3%B1a-iniciativa-periodistica>
- Gov.co (2020) Un aislamiento saludable. Retrieved 15 agosto 2020 from <https://coronaviruscolombia.gov.co/Covid19/index.html>
- Steam (2020) CORONAVIRUS BATTLEGROUNDS: Covid-19 News. Retrieved 15 agosto 2020 from https://store.steampowered.com/app/1310210/CORONAVIRUS_BATTLEGROUNDS_Covid19_News/
- Cámara de comercio de Bogotá (1999) Clasificación de actividades económicas CIIU. Retrieved 2 octubre 2020 from <https://linea.ccb.org.co/descripcionciiu/>
- Ramirez.G (2020) Mobile gaming Colombia Retrieved 4 octubre 2020 from

<https://www.vanguardia.com/tecnologia/mobile-gaming-2020-los-jugadores-colombianos-pasan-mas-de-5-horas-al-dia-en-su-dispositivo-movil-DK2738324>

- DANE(2020) ¿Cuántos somos?. Retrieved 2 octubre 2020 from.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018/cuantos-somos>
- MinTic. 2012 ley 1554 de julio 2012 Retrieved 2 octubre 2020 from
https://www.mintic.gov.co/porta/604/articles-3714_documento.pdf
- Función pública. 2008 decreto 1879 del 2008 Retrieved 2 octubre 2020 from.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=30524>
- Función pública. 1995 Ley 232 de 1995 Retrieved 2 octubre 2020 from.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=316>