

V|I|C|O|N|E|D

VICONED (VIRTUAL CONTENT FOR A DIFFERENTIAL EDUCATION).
Educando para el reconocimiento de la multi-inteligencia

Sara Valentina Moreno Robayo

Unidad de emprendimiento

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior

Noviembre 2020

TABLA DE CONTENIDO

COMPROMISO DEL AUTOR.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
MISIÓN.....	6
VISIÓN.....	6
OBJETIVOS.....	7
CLAVES PARA EL ÉXITO.....	7
ANÁLISIS DEL ENTORNO Y CONTEXTO DE LA IDEA DE NEGOCIO.....	7
¿Quiénes son afectados?	8
¿De qué manera son afectados?	8
OBJETIVOS DE DESARROLLO	
SOSTENIBLE.....	10
TEORÍA DEL VALOR COMPARTIDO.....	10
TECNOLOGÍAS DISTRUPTIVAS.....	11
ANÁLISIS DEL SECTOR ECONÓMICO (ANÁLISIS PESTEL).....	11
Político.....	12
Económico.....	12
Social.....	12
Tecnológico.....	12
Ecológico.....	12
Legal.....	13
IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA, NECESIDAD, RETO U OPORTUNIDAD.....	13
ARBOL DE PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	15
Pregunta central.....	16
Pregunta problema.....	16
TÉCNICAS DE IDEACIÓN.....	17
AUTOEVALUACIÓN IDEA DE NEGOCIO.....	17
ALTERNATIVAS IDEA DE NEGOCIO INICIAL.....	19
Idea 1 PRODUCTO.....	19
Idea 2 ORGANIZACIÓN.....	19
Idea 3 SISTEMA.....	20
Idea 4 CANAL.....	20
INTITUCIONES QUE SOLUCIONAN LA PROBLEMÁTICA.....	20
ANÁLISIS DE IDEAS VS COMPETENCIA.....	20
TÉCNICA SCAMPER.....	21
IDEA MÁS PROMETEDORA.....	21
FUERZAS DE LA INDUSTRIA.....	21
Contextualización de la empresa.....	22
ANÁLISIS DE LA DEMANDA.....	22
Sobre los usuarios influencias internas y externas.....	22
Personalidad.....	22
Comportamiento.....	22
Creencias.....	22

Tamaño del mercado.....	22
ANÁLISIS DE LA OFERTA.....	22
ANÁLISIS DE LA COMERCIALIZACIÓN Y DE LOS PROVEEDORES.....	22
PRODUCTO DEL COMPETIDOR.....	23
Creación del sistema nacional de educación terciaria.....	23
Canales de distribución.....	23
SEGMENTACIÓN DEL MERCADO.....	23
Bondades del servicio.....	23
BUYERN PERSONA.....	24
Cliente.....	26
ACTORES DEL MERCADO QUE OFRECEN COSAS SIMILARES A SU PRODUCTO.....	26
PERFIL DEL CLIENTE.....	27
PROUESTA DE VALOR.....	27
DECLARACIÓN DE LA PROPUESTA DE VALOR.....	28
DEFINICIÓN ESTRATEGICA.....	29
Leyes que promueven este tipo de proyectos.....	29
DISEÑO DE CONCEPTOS.....	30
Maquinaria y personal.....	30
DISEÑO EN DETALLE.....	30
CADENA DE DISTRIBUCIÓN.....	31
COSTOS DE PRODUCCIÓN Y EL PRECIO DE VENTA.....	32
BROCHURE.....	33
FICHA TÉCNICA.....	33
CICLO DE VIDA DEL SERVICIO.....	34
PROTOTIPO.....	35
EVIDENCIA DE PROTOTIPO.....	36
MODELO DE NEGOCIO RUNNING LEAN CANVAS.....	40
VALIDACIÓN DE NEGOCIO.....	41
Objetivo de investigación.....	41
Objetivos específicos.....	41
Tipo de investigación.....	41
FORMULARIO DE ENTREVISTAS.....	42
Estudiantes.....	42
Maestros.....	42
TABULACIÓN Y ANALISIS DE LA INFORMACIÓN.....	43
BIBLIOGRAFÍA.....	48

COMPROMISO DEL AUTOR

Yo, Sara Valentina Moreno Robayo con cédula de identidad 1031170179 de Bogotá y alumno del programa académico Dirección y producción de medios audiovisuales, 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, appearing to read 'Sara Valentina Moreno Robayo', written over a horizontal line.

INTRODUCCIÓN

VICONED (virtual content for a differential education) es una compañía preocupada por innovar en el campo de la educación virtual. Nuestro objetivo es lograr alcances muy positivos en su especialidad, desarrollando modelos educativos experimentales a través de un software de medición multi-inteligencia que se pondrá en marcha en las diferentes clases de poblaciones dentro de la sociedad colombiana, generando cambios importantes en su formación escolar.

Este proyecto de empresa nace a mediados del 2019 luego de contemplar las dificultades de aprendizaje que presentaban algunas personas en sus entornos escolares, los altos índices de deserción escolar tanto en las modalidades presenciales como en la modalidad virtual y la falta de efectividad presente en la educación virtual. Todo esto nos llevó a pensar en nuevas formas de abordar la educación, de tal suerte que nos permitiera garantizar el desarrollo pleno de las habilidades de los estudiantes, asumiendo el reto de incluir la educación en el marco de las inteligencias múltiples, desmontando el modelo de educación por competencias.

MISIÓN

VICONED (virtual content for a differential education) es una compañía dedicada a la creación de contenidos para educación virtual, dirigido no solo a quienes hacen uso de la educación virtual sino también para estudiantes que se preparan de manera presencial, tanto para el colegio como en la universidad. Nuestra preocupación es garantizar el desarrollo pleno de las habilidades de los estudiantes, asumiendo el reto de incluir la educación en el marco de las inteligencias múltiples, desmontando el modelo de educación por competencias.

VISIÓN:

Implementar el modelo educativo basado en el concepto de inteligencias múltiples, generando una educación de calidad orientada a la realización plena de los estudiantes no solo a nivel académico, sino también personal y por ende social. Todo esto proyectado para el año 2030.

OBJETIVOS

Implementar el modelo educativo basado en el concepto de inteligencias múltiples, generando una educación de calidad orientada a la realización plena de los estudiantes no solo a nivel académico, sino también personal y por ende social. Todo esto proyectado para el año 2030.

CLAVES PARA EL ÉXITO

1. Mantener el concepto de inteligencias múltiples como base fundamental para el desarrollo de cada uno de los contenidos.
2. Incluir las secuencias didácticas apropiadas de acuerdo a la particularidad y especificidad del área de conocimiento por abordar.
3. Incentivar de manera constante, a través del desarrollo de la autonomía educativa a cada uno de los estudiantes.

ANALISIS DEL ENTORNO Y CONTEXTO DE LA IDEA DE NEGOCIO

La problemática general se basa en que la formación dentro del ámbito de la educación se ha convertido en una misma estrategia de aprendizaje para todos, sin importar, edad, pensamiento, formación, gustos y talentos. Dentro del marco general del problema encontramos tres necesidades

1. Los estudiantes necesitan tener un conocimiento sobre su tipo inteligencia emocional y cognitiva, la manera como esto aporta a su crecimiento intelectual y personal. También al aprender como todos por igual, se limita a crecer en áreas de formación que quizá podría brindarle grandes oportunidades al descubrir sus talentos.
2. Tiempo de dedicación del estudiante en el curso virtual. Para ellos es aburrido encontrar un material cuadriculado que no funciona en todo el mundo, cada persona aprende de maneras diferentes y es por esto que muchos no le dedican tiempo a aprender en estas plataformas. La estrategia de leer y desarrollar una actividad se ha convertido en un impedimento en la creatividad. A demás de esto,

se crea una sobrecarga de actividades monótona que produce la reducción de la calidad educativa.

3. En cuanto a la problemática a nivel social desde la educación virtual es evidentemente el trabajo colaborativo o trabajo en equipo. Es un reto hacer que los estudiantes se unan desde la distancia y aprendan el valor de trabajar con otros. Una de las principales causas de que muchos prefieran trabajar individualmente es que no hay compromiso o deseo de aprender por el mismo hecho de que es una monotonía constante participar en las estrategias de aprendizaje.

¿Quiénes son afectados?

Los principalmente afectados son la población colombiana estudiantil virtual como, hombres y mujeres universitarios y de secundaria de edades entre los 13 y 40 años, lo cual es un rango bastante amplio y al cual como empresa ponemos atención para que esta sea mejorada. También se incluye la problemática económica, ya que hay cursos bastante costosos y con baja calidad de material de educación y por otro lado esto les afecta a nivel profesional porque les impide desarrollarse dentro de la sociedad de manera excelente.

¿De qué manera son afectados?

Como resultado de un conjunto de prácticas comerciales que logran estructurar una solución al problema de fuentes de capacitación escasas y de aprendizaje poco accesible a todos, la educación virtual logra resolver en algunos casos específicos estos problemas. Sin embargo, aún se cuestiona su efectividad.

De esta manera quienes se ven abocados a recurrir a la educación virtual buscando mejorar sus niveles de profesionalización y competitividad laboral a través del desarrollo óptimo de competencias para satisfacer las expectativas sociales, muchas veces no encuentran en el mercado los cursos que brinden la completa formación que se busca y adicionalmente una vez finalizados los cursos el estudiante realmente no sabe cuánto ha logrado aprender.

Esta incertidumbre podría llegar a ser una de las causas principales en el alto índice de abandono que presenta la educación virtual y por lo tanto la explicación a una situación que parece ser un mal generalizado y que va en aumento. (Levy.2007)¹

Por otra parte se suma el gran conflicto de su origen con la capacidad de amoldarse a la multiplicidad de inteligencias existentes y que se reconocen como fundamentales a la hora de iniciar un proceso de aprendizaje, todo esto parece empeorar si se tiene en cuenta que el modelo de educación virtual es un modelo basado en la educación por competencias, mismo modelo que hoy encabeza toda clase de cuestionamientos acerca de su efectividad. Este hecho implica una reorientación constante de los docentes, hacia lo que es un proceso de aprendizaje.

Las funciones principales de la empresa están dirigidas a solucionar las problemáticas sociales en el sector educativo. Independientemente de ser educación superior o educación primaria o secundaria, los seres humanos nacen y se desarrollan con un modelo de familia y educación diferente los cuales aportan a su personalidad, dicho esto encontramos distintos aspectos en cuanto a la manera de aprendizaje de cada individuo ya que cada uno tiene una diferente personalidad, así mismo tienen diferentes tipos de inteligencia y maneras diferentes de aprender. La problemática se basa principalmente en que la educación virtual en Colombia desde hace muchos años atrás ha venido desarrollando las mismas estrategias mecánicas o técnicas educativas haciendo que sea igual para todos.

Encuestas, estudios y aun experiencias propias nos han hecho profundizar en este tema y su gran importancia dentro de la sociedad, para ello pondremos un ejemplo que nos ayudará a comprender claramente el propósito de esta compañía.

Juan y Diana son compañeros de clase (universidad, colegio, instituto etc. De manera virtual) Juan es un joven bastante competitivo y su desarrollo de aprendizaje se basa en la lógica matemática, es muy bueno para los números y soluciona problemáticas de maneras estratégicas y ordenadas pero cuando debe ver materias relacionadas con la comprensión del arte suele bajar un poco su rendimiento académico porque no le es fácil desarrollar ciertas actividades como la música, las danzas o la pintura. Por otro lado encontramos a Diana, una joven demasiado creativa, llena de talentos artísticos y habilidades musicales, ella es una joven muy aplicada y se esfuerza siempre por ser excelente en cuanto a su nivel académico, sin embargo su tipo de inteligencia en cuanto al aprendizaje es bastante artístico y creativo, lo que quiere decir que al enfrentarse con materias que requieren una utilización de lógica y solución de problemas de manera estratégica técnica suele bajar su rendimiento. ¿Qué sucedió? Que

aunque los dos jóvenes tienen las mismas capacidades físicas y mentales para estudiar un curso o una carrera, cada uno tiene diferente tipo de inteligencia y por ende diferentes maneras de aprender.

Viconed busca solucionar esta problemática de una manera efectiva, a través de un software que obtendrán las instituciones para medir el tipo de inteligencia y aprendizaje de cada estudiante por rangos de edad, a través de actividades, juegos, lúdicas, encuestas, preguntas, etc., realizadas por expertos de la educación y la psicología. Adicionalmente según el resultado de estas pruebas, Viconed junto con la institución empleará una serie de contenido específico para cada estudiante según su inteligencia y aprendizaje.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Se relaciona directamente con la calidad de educación, la educación es la base para mejorar nuestra calidad de vida y el desarrollo sostenible. La manera de desarrollar la formación educativa incide en gran manera en este proceso.

TEORÍA DEL VALOR COMPARTIDO

Realizar un cambio en las directrices de la educación y de manera más específica en la educación virtual contribuirá en la apropiación, por parte de los estudiantes, de las herramientas necesarias para desarrollar soluciones innovadoras a los grandes problemas del mundo.

Es por este motivo que la teoría del valor compartido aporta la perspectiva más adecuada para poder trabajar en beneficio, no solo de la comunidad educativa, sino que a la larga servirá como soporte a las sociedades futuras. Adicionalmente, pensarse la educación a partir de las cualidades independientes de cada estudiante, no solo permite la incursión en estrategias educativas tendientes a generar competencias laborales mucho más efectivas, sino que además permite complementar la realización plena del individuo. De esta manera, es pensarse también en seres humanos más felices y comprometidos con los demás.

TECNOLOGIAS DISTRUPTIVAS

La educación virtual no surge como respuesta de las diferentes organizaciones educativas a la falta de educación a nivel mundial, sino como una respuesta de mercado para brindar acceso a programas de capacitación a empleados de ciertas empresas. Visto de esta manera, el gran conflicto de su origen, junto con la incapacidad de amoldarse a la multiplicidad de inteligencias existentes y que se reconocen como fundamentales a la hora de iniciar un proceso de aprendizaje, generan una ineficacia muy comprobable. Todo esto parece empeorar si se tiene en cuenta que el modelo de educación virtual es un modelo basado en la educación por competencias, mismo modelo que hoy encabeza toda clase de cuestionamientos acerca de su efectividad, puesto que no logra responder a las necesidades más apremiantes del ser y que van más allá de la adquisición de un saber profesional. Este hecho implica una reorientación constante de los docentes, hacia lo que es un proceso de aprendizaje.

Con base en lo anterior, puede decirse que realmente no tiene una relación directa con las tecnologías disruptivas puesto que si bien se presenta como la posibilidad de cambiar el modelo educativo actual radicalmente, esta propuesta no establece un cambio de manera abrupta, sino que se vislumbra como un cambio que debe ocurrir de manera paulatina.

ANÁLISIS DEL SECTOR ECONÓMICO

(ANÁLISIS PESTEL)

POLÍTICO: En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional, a través del viceministerio de Educación Superior, la Dirección de Calidad y la Oficina de la Innovación Educativa con el Uso de Nuevas Tecnologías, prepararon el documento para discusión «Lineamientos con condiciones específicas de calidad para los programas ofrecidos en las modalidades virtual y combinada (Blended Learning)» con el ánimo de establecer la reglamentación de la educación virtual en Colombia.

En él se establecieron 4 elementos con relación al plan nacional de desarrollo:

- Creación del sistema nacional de educación terciaria
- Marco nacional de cualificaciones
- Sistema nacional de acumulación y transferencia de créditos

- SISNACET – sistema nacional de calidad para la educación

Para el cumplimiento de estos objetivos, la política pública se estructuró con base en dos lineamientos básicos. El primero establece el aseguramiento de la calidad en el que también se involucran los criterios de habilitación así:

- Habilitación de instituciones y programas
- Seguimiento a la trayectoria
- Reconocimiento de alta calidad

ECONÓMICO: Esta propuesta se encuentra ubicada en el sector terciario de la economía, es decir, aquel en el que se encuentran la producción de servicios. En Colombia este sector, para el año 2019, obtuvo un crecimiento del 3.4% con relación al año inmediatamente anterior. Este incremento resulta particularmente interesante si se tiene en cuenta que este sector creció por encima del sector industrial que venía mostrando una tendencia creciente año tras año.

SOCIAL: De acuerdo al ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones. En Colombia cerca de 4.403 estudiantes están actualmente capacitados en competencias relevantes para la cuarta revolución industrial y se espera que alrededor de 150.000 ingresen a algún tipo de formación de tipo virtual¹. A este servicio pueden acceder aquellas personas que desean mejorar su nivel educativo y aquellas que deseen iniciar alguna formación académica. Puesto que se trata de contenido virtual, es indispensable que cuenten con un equipo de cómputo, Tablet o celular con conexión a internet.

TECNOLÓGICO: Para esta idea de negocio las TIC son la herramienta fundamental ya que estamos tratando de modificar la manera en cómo se enseña a través de las plataformas virtuales.

ECOLÓGICO: En esta idea de negocio no se alcanzan a ver externalidades de tipo negativo que afecten el ambiente. Sin embargo se hace la salvedad de que indudablemente exigirá un consumo de energía que podría tener consecuencias desagradables para el ambiente.

LEGAL:

- El decreto 1075 de 2015 en Colombia. Decreto Único Reglamentario del sector educación en su artículo número 2.3.3.1.2.3. Describe que el servicio de educación puede ser recibido en forma, no necesariamente presencial por la población adulta.
- Decreto 1295 de 2010 expedido por el Gobierno Colombiano, impone unos lineamientos que impiden a las instituciones de educación superior que desarrollan procesos formativos bajo la modalidad a distancia.
- La ley 1978 de 2019 expedida por el gobierno Colombiano regula el sector de las TIC y lo orienta hacia su modernización.

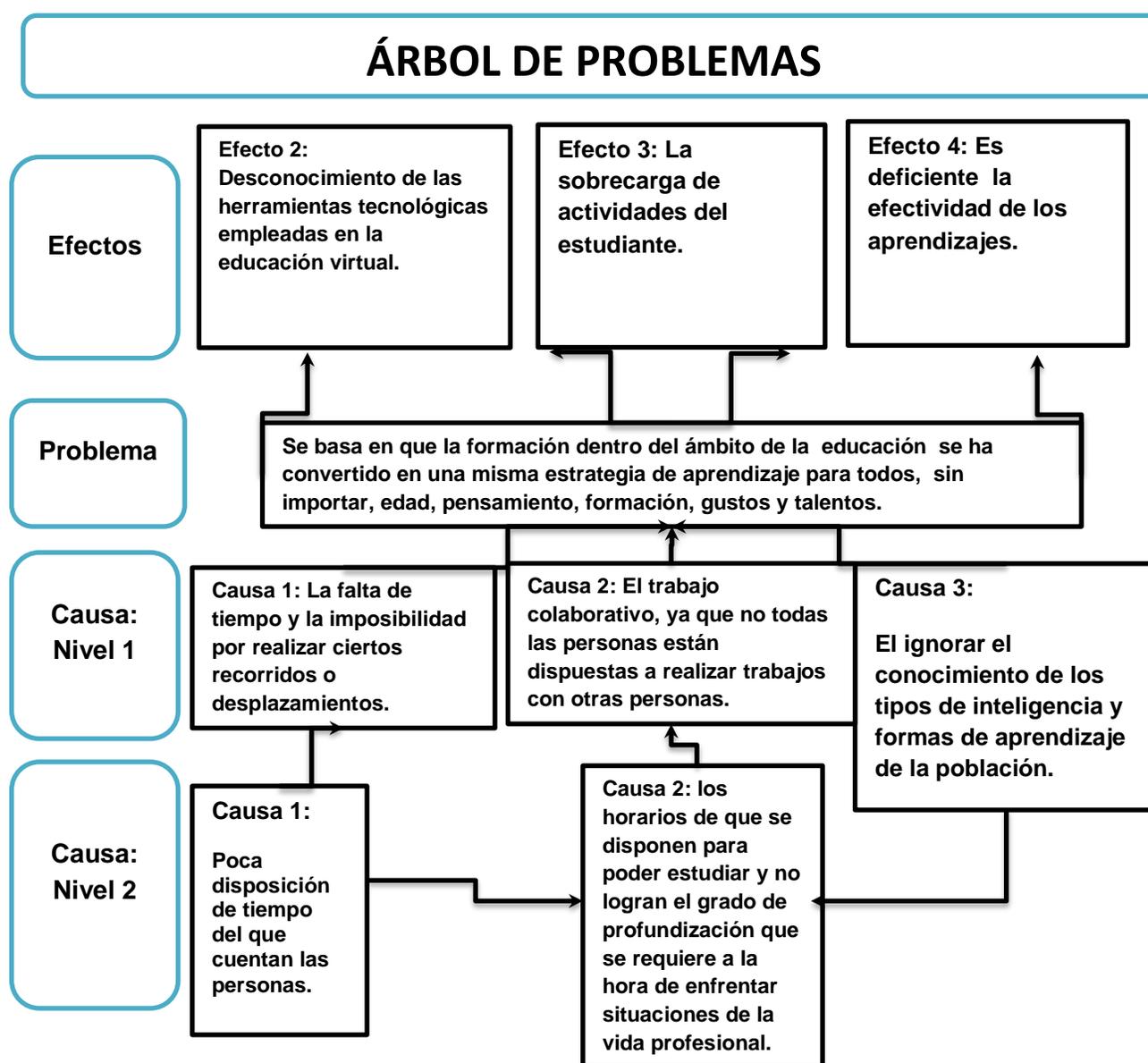
IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA, NECESIDAD, RETO U OPORTUNIDAD.

CRITERIO	PROBLEMA	PROBLEMA	PROBLEMA
	1	2	3
	Desconocimiento de las herramientas tecnológicas empleadas en la educación virtual.	La sobrecarga de actividades del estudiante.	Es deficiente la efectividad de los aprendizajes.
Conocimiento o experiencia	4	2	2
Asesoramiento de un experto si se requiere ¿lo tenemos?	5	3	4

Alcance técnico ¿tenemos las herramientas? ¿Podemos desplazarnos para evaluar el problema? ¿Tenemos acceso a información, datos, cifras? ¿Puedo darle alguna solución?	3	3	5
Tiempo (posible de solución).	3	4	5
Costos (Posible solución).	3	4	5
Impacto ¿es trascendental? ¿Representa un desafío para ustedes?	4	3	4
¿Qué tanto les llama la atención el desarrollo del problema?	4	5	5
TOTAL	26	24	30

La problemática general se basa en que la formación dentro del ámbito de la educación, se ha convertido en una misma estrategia de aprendizaje para todos, sin importar, edad, pensamiento, formación, gustos y talentos. Esta Problemática ha sido escogida como la principal en la que la empresa desarrollará su proyecto de trabajo porque se basa en los puntos fijos a tratar. La empresa se dedicará a desarrollar material exclusivo para los tipos de aprendizaje basados en las inteligencias individuales de cada estudiante.

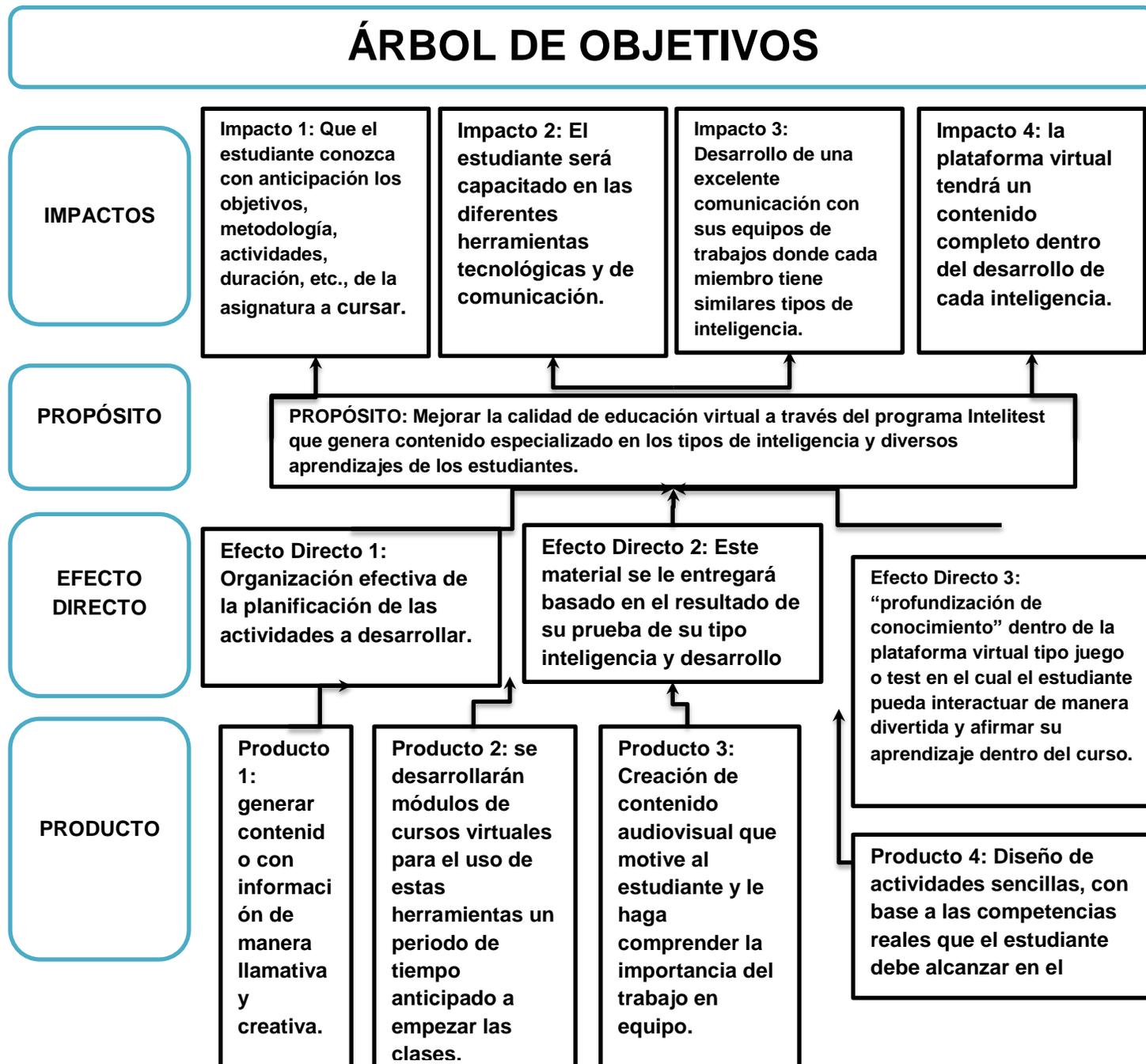
ARBOL DE PROBLEMAS Y OBJETIVOS



PROBLEMA CENTRAL: La deficiencia en los procesos de aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

PREGUNTA PROBLEMA: ¿Cómo reducir la deficiencia en el aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas virtuales y presenciales?

ÁRBOL DE OBJETIVOS



TÉCNICAS DE IDEACIÓN

SOMBRERO AMARILLO: Este sombrero indica el lado optimista e involucra los aspectos pasivos. En la idea de negocio se concentra el beneficio de educación para los jóvenes y se piensa constantemente en construir el futuro de la misma. Este sombrero ha sido elegido con el objetivo de generar ideas constructivas dentro de las necesidades que encontramos en la educación.

AUTOEVALUACIÓN IDEA DE NEGOCIO

INTERES / DISPOSICIÓN, AFIRMACIONES	ESCALA DE VALORACIÓN				
La escala de negocio se ajusta a lo que yo siempre he querido hacer.	1	2	3	4	5
No me incomoda decir a otros que me dedico a esta actividad.	1	2	3	4	5
Estoy dispuesto a dedicar el tiempo que sea necesario para desarrollar el negocio.	1	2	3	4	5
Considero que en 6 meses puedo tener el negocio funcionando.	1	2	3	4	5
N° TOTAL DE AFIRMACIONES VALORADAS EN:	0	0	1	0	3

	A		B		C
Total de afirmaciones valoradas en 1	0	x	1	=	0
Total de afirmaciones valoradas en 2	0	x	2	=	0
Total de afirmaciones valoradas en 3	0	x	3	=	0
Total de afirmaciones valoradas en 4	1	x	4	=	4
Total de afirmaciones valoradas en 5	3	x	5	=	15
				TOTAL	19

ESTRUCTURA DE LA IDEA

¿Cuál es el producto o servicio?	VICONED, Es un Software para medición de inteligencias múltiples y generador de ideas y material para desarrollo de educación virtual y presencial.
¿Quién es el cliente potencial?	Universidades, colegios y otras instituciones educativas.
¿Cómo funciona el producto o servicio?	VICONED, Desarrolla modelos educativos experimentales a través de un software de medición multi-inteligencia que se pondrá en marcha antes de la iniciación de cualquier curso, carrera o estudio según el tipo de inteligencia de cada individuo.
¿Por qué lo preferirían?	VICONED será elegido por las instituciones educativas que requieran un cambio en el sistema educativo, ya sea virtual o presencial en el cual los estudiantes recibirán un modelo de clases y actividades según la manera en la que se les facilita aprender, esto debido a la prueba inicial de la multi inteligencia.

¿Cómo podemos...

VERBO	TEMA U OBJETIVO	CARACTERÍSTICAS
Crear	Un software que desarrolla modelos educativos experimentales la definición de las multi inteligencias y el desarrollo de contenido de aprendizaje basado en las mismas.	Económica, eficiente, educativo, innovador.

Para que los...

USUARIOS	VERBO INSPIRADOR	PROPÓSITO INSPIRADOR
Universidades, colegios e instituciones educativas virtuales o presenciales.	Transformen	Mejora la calidad de la educación, permite que los estudiantes aprendan de las maneras que más les guste y se implemente la cultura creativa.

INNOVACIÓN

ALTERNATIVAS IDEA DE NEGOCIO INICIAL

IDEA 1, PRODUCTO

Aquí, viconed se convierte en un producto digital que las personas que desean realizar cualquier tipo de estudio pueden obtener para realizar una prueba que les ayudará a conocer su tipo de inteligencia en la cual encontraran ideas creativas para el desarrollo de su educación, sin embargo el software estará disponible para uso personal.

IDEA 2, ORGANIZACIÓN

Viconed se convierte en el plus de las instituciones educativas para lograr organizar los procesos del sistema educativo en Colombia facilitando la organización de las plataformas y el aprendizaje individual de los estudiantes.

IDEA 3, SISTEMA

Viconed en innovación de sistema se convierte en el desarrollador de actividades basado en el resultado del test de inteligencias múltiples, facilitando así la educación en la institución y garantizando la calidad de aprendizaje.

IDEA 4, CANAL

Las instituciones en este caso tendrían que organizar una alternativa que les permita ser interesantes para aspirantes a estudiantes, esto quiere decir que viconed podría convertirse en una aplicación para quien quiera aprender basado en lo que nos ofrece el test de multi inteligencia, de esta manera ellos la aplicarían con un costo adicional en sus estudios con la institución.

INTITUCIONES QUE SOLUCIONAN LA PROBLEMÁTICA

- *“Hacia mediados de la década pasada casi todos los países de América Latina, y entre ellos los del **MERCOSUR**, han realizado reformas que implicaron redefiniciones en la estructura de los sistemas, en los términos de la obligatoriedad, en el financiamiento, o en los contenidos, con el objetivo de lograr mayor equidad en el acceso a una educación de calidad”².*
- *La visión de la educación como un espacio de disfrute es parte de una concepción que defiende la posibilidad de ser feliz aprendiendo y estudiando, construyendo una relación con el saber apasionada y vivida con plenitud, no como parte de un proceso impuesto, obligatorio y homogéneo. Para cumplir con estos preceptos deben modificarse las visiones tradicionalistas de la educación como la imposición de un saber único, los métodos disciplinarios, las relaciones autoritarias y las más matizadas pero centrales formas de enseñanza “neutras” o despreocupadas por el interés y el sentido que le otorgan los alumnos a su relación con el saber.³*

ANÁLISIS DE IDEAS VS COMPETENCIA

Las ideas tienen mucho potencial, normalmente el resultado encontrado tiene mucha relación con cambios en el sistema educativo y la defensa de los derechos de la educación, conocemos creación de leyes y desarrollo de opiniones. Existen instituciones que han desarrollado estrategias para cambiar la monotonía y la igualdad de aprendizaje más viconed podría

convertirse de cualquier manera en potencialización de la educación comenzando por nuestro país. Aplicar la idea de negocio daría de manera directa una parte de la solución e incrementaría la calidad de la misma.

TÉCNICA SCAMPER

SUSTITUIR: El mismo sistema educativo para todos.

COMBINAR: La creatividad de los estudiantes y el contenido educativo para la formación.

ADAPTAR: Las multi inteligencias para desarrollo educativo de calidad.

MODIFICAR: Las estrategias de modelos educativos antiguos.

PROPONER: Nuevas alternativas de estudio y generar satisfacción.

ELIMINAR: Los conceptos anticuados de educación, el sistema de aprendizaje igualitario en cuanto a contenido.

REORDENAR: La educación virtual y presencial de manera progresiva.

IDEA MÁS PROMETEDORA

IDEA 2, ORGANIZACIÓN

Viconed se convierte en el plus de las instituciones educativas para lograr organizar los procesos del sistema educativo en Colombia facilitando la organización de las plataformas y el aprendizaje individual de los estudiantes.

Esta idea de negocio que propone realizar test para el auto conocimiento de las múltiples inteligencias se convierte en la más factible ya que permite que los estudiantes se conozcan y a través del software desarrollen un modelo de educación diferente, permitiendo así que ellos puedan tener una mejor experiencia a la hora de aprender y garantizando la calidad del mismo, lo cual da paso a una mejor identidad y nombre a la institución que la adquiera.

FUERZAS DE LA INDUSTRIA

Contextualización de la empresa

Viconed es una empresa virtual dedicada a la identificación de inteligencias múltiples y desarrollo de estrategias y material para cursos, carreras y materias de colegios y universidades, facilitando el proceso de educación virtual a las diferentes instituciones educativas y brindando una mejor calidad y éxito de educación a los estudiantes.

ANÁLISIS DE LA DEMANDA

Sobre los usuarios influencias internas y externas

Personalidad: Instituciones educativas (Rectores, coordinadores académicos, profesores y estudiantes) Personas interesadas en la educación, cultas, serias, alegres que buscan crecer intelectualmente, creativas, organizadas, independientes.

Comportamiento: son personas que están cansadas de practicar la misma estrategia de aprendizaje, personas innovadoras que buscan llegar más allá de lo que les ofrece el sistema educativo hasta hoy.

Creencias: creen que los sueños se pueden cumplir, practican el esfuerzo y la disciplina para lograr las metas propuestas en su área laboral, personal y profesional.

Tamaño de mercado

Las universidades e instituciones más interesadas en el cambio de la estrategia educativa son bastantes, entre ellas el modelo de educación del colegio de la universidad nacional, que por muchos años ha intentado ofrecer modelos de educación distintos al sistema educativo colombiano. Así que se podría afirmar un mercado potencial comenzando por las instituciones educativas públicas.

ANÁLISIS DE LA OFERTA

NOMBRE DEL COMPETIDOR	PRODUCTO	PRECIO	SERVICIO (VENTAJA COMPETITIVA)	UBICACIÓN
Creación del sistema nacional de educación terciaria	educación post-media	Costo implementado dentro de lo que pagan en semestre estudiantil.	Comprende dos rutas o dos opciones educativas diferenciadas según su orientación académica u ocupacional.	Sistema educativo brindado a instituciones de educación superior virtual.

ANÁLISIS DE LA COMERCIALIZACIÓN Y DE LOS PROVEEDORES

En primer lugar se necesitan proveedores de conocimiento profesional en el área de la educación y asesoría psicológica, es decir, maestros por materias generales (Matemáticas, música, biología y ciencias, sociales y geografía, español, finanzas y psicología. Ellos son los que brindan el conocimiento para la construcción del contenido de la plataforma.

En segundo lugar un equipo de personas especializadas en informática y creadores de aplicaciones, especializados en páginas web y adicionalmente diseñadores gráficos digitales que ayuden a dar identidad de imagen al software.

Precio: factible para el desarrollo de la empresa, depende del tiempo de duración de la construcción de la plataforma.

Localización geográfica: colombianos, Bogotá.

Experiencia: Profesionales, especializados y maestros con experiencia de mínimo 5 años.

Posibilidad de Alianzas: Importancia en la capacidad de creatividad y conocimiento.

Cumplimiento legal: Contrato establecido.

PRODUCTO DEL COMPETIDOR

Creación del sistema nacional de educación terciaria

Se concibe como una organización de los diferentes niveles de educación post-media, el cual comprende dos rutas o dos opciones educativas diferenciadas según su orientación académica u ocupacional, ordenadas según grados de complejidad y especialización y, con posibilidades de tránsito y reconocimiento entre ellas.

El propósito del Sistema Nacional de Educación Terciaria es brindar una mejor respuesta a los requerimientos de equidad y competitividad del país a través de la educación.

Canales de distribución

Al ser un software la distribución del servicio se realiza de manera virtual utilizando nuestra página web como fuente principal de información y nuestras redes sociales, además de esto se cuenta con la prueba gratuita para que las instituciones y estudiantes puedan tener la experiencia y realizar la compra y la recomendación.

SEGMENTACIÓN DEL MERCADO

Bondades del servicio

1. Fácil de usar y manejar.
2. Estratégico.
3. factible a la hora de adquirirlo y aprender.

4. Brinda autoconocimiento a quien lo use.
5. mejora la calidad de aprendizaje en el individuo.
6. Mejora la cantidad de ingresos y estudiantes en las instituciones.

BUYER PERSONA

 <p>Kevin Martínez Estudiante universitario 20 años</p>	<p>Miedos, frustraciones y ansiedades.</p> <p>Miedo a la mediocridad, miedo a no obtener una educación de calidad, miedo a perder y a la soledad, fracasar financieramente y profesionalmente. Es impaciente y le gusta que todo salga como él lo planeó.</p>	<p>Deseos, necesidades, anhelos y sueños.</p> <p>Desea obtener un título que le permita desarrollarse eficazmente dentro de la sociedad, quiere cumplir sus sueños y metas establecidas, necesita orientación psicológica y refuerzo de matemáticas.</p>
<p>Demográficos y Geográficos</p> <p>Colombiano, estudiante de universitario</p>	<p>¿Qué está tratando de hacer y por qué es importante para él?</p> <p>Ha rendido su esfuerzo en adquirir una buena educación, se esfuerza cada día para estabilizar su áreas financiera e intelectual, es importante para él porque a través de la educación planea cumplir ciertas metas establecidas en su vida personal.</p>	<p>¿Cómo alcanza esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su camino?</p> <p>Para él pagar un buen precio por un semestre universitario le garantiza una buena educación sin embargo la educación que recibe no es la que él espera pero se conforma con ello.</p>
<p>Frases que mejor describen sus experiencias:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar duro para alcanzar metas. • Disciplina y esfuerzo, claves para el éxito. 	

 <p>Juan carlos Jimenez Director universitario 45 años</p>	<p>Miedos, frustraciones y ansiedades.</p> <p>Teme que las cosas se le salgan de control, piensa que no ha podido realizarse como profesional, es cuadrículado y su pensamiento es muy lógico.</p>	<p>Deseos, necesidades, anhelos y sueños.</p> <p>Quiere ser el mejor director de la institución y busca que la institución tenga calidad educativa y reconocimiento.</p>
<p>Demográficos y Geográficos</p> <p>Colombiano.</p>	<p>¿Qué está tratando de hacer y porqué es importante para él?</p> <p>Intenta ser el mejor en lo que hace, es importante para él porque es su sueño.</p>	<p>¿Cómo alcanza esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su camino?</p> <p>Quiere hacer un cambio en la educación colombiana pero no se considera muy creativo y aunque existen programas para incentivar la creatividad piensa que no es suficiente.</p>
<p>Frases que mejor describen sus experiencias:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar el método de educación garantizará el mejoramiento de la calidad de aprendizaje. • Disciplina y diligencia los mejores amigos de las metas. 	

CLIENTE

1. ¿Dónde encontramos al cliente ideal?

Instituciones educativas.

2. ¿Qué Valores destacan al cliente ideal?

Disciplinado, responsable, diligente, creativo, esforzado, alegre.

3 ¿Qué encuentra en su entorno?

Se relaciona con estudiantes, maestros y personas que siempre están aprendiendo y hablando de temas educativos. Siempre está conociendo nuevos temas y poniendo en práctica sus conocimientos.

4 ¿Necesidades más urgentes?

- El estudiante necesita mejorar la calidad de educación que le brinda su institución y ahorrar dinero con el pago de su semestre.
- El maestro necesita liberar una carga de trabajo y conocer las capacidades y talentos de los estudiantes para poder modificar su estrategia de enseñanza.
- El director de una institución necesita hacer crecer el lugar que dirige en finanzas, prestigio, calidad de educación y garantizar a los estudiantes un perfecto desarrollo de sus estudios.

Tanto estudiantes como maestros o directores necesitan una plataforma fácil de usar y manejar para garantizar el proceso adecuado de los temas a evaluar, además es estratégico permite que los estudiantes puedan entender que están en una institución que vale la pena y que no se conforma con un mismo diseño de aprendizaje.

Justamente las bondades del servicio se ajustan al perfil del cliente ideal, ya que el cliente está en búsqueda de un mejoramiento en el diseño de la educación colombiana, además de anhelar realizarse como persona y aprender, este software brinda la capacidad a la persona de auto conocer su manera de aprender y divertirse en el proceso, generando amor por el estudio y garantizando a las instituciones lo que tanto han sonado, prestigio, reconocimiento y crecimiento.

ACTORES DEL MERCADO QUE OFRECEN COSAS SIMILARES A SU PRODUCTO

SISNACET

1. Brinda mayores oportunidades de acceso a procesos educativos.
2. Genera información para una mejor toma de decisiones educativas y laborales.
3. Afianza la relación entre los sectores educativo y productivo.
4. Fortalece el diseño y la innovación.

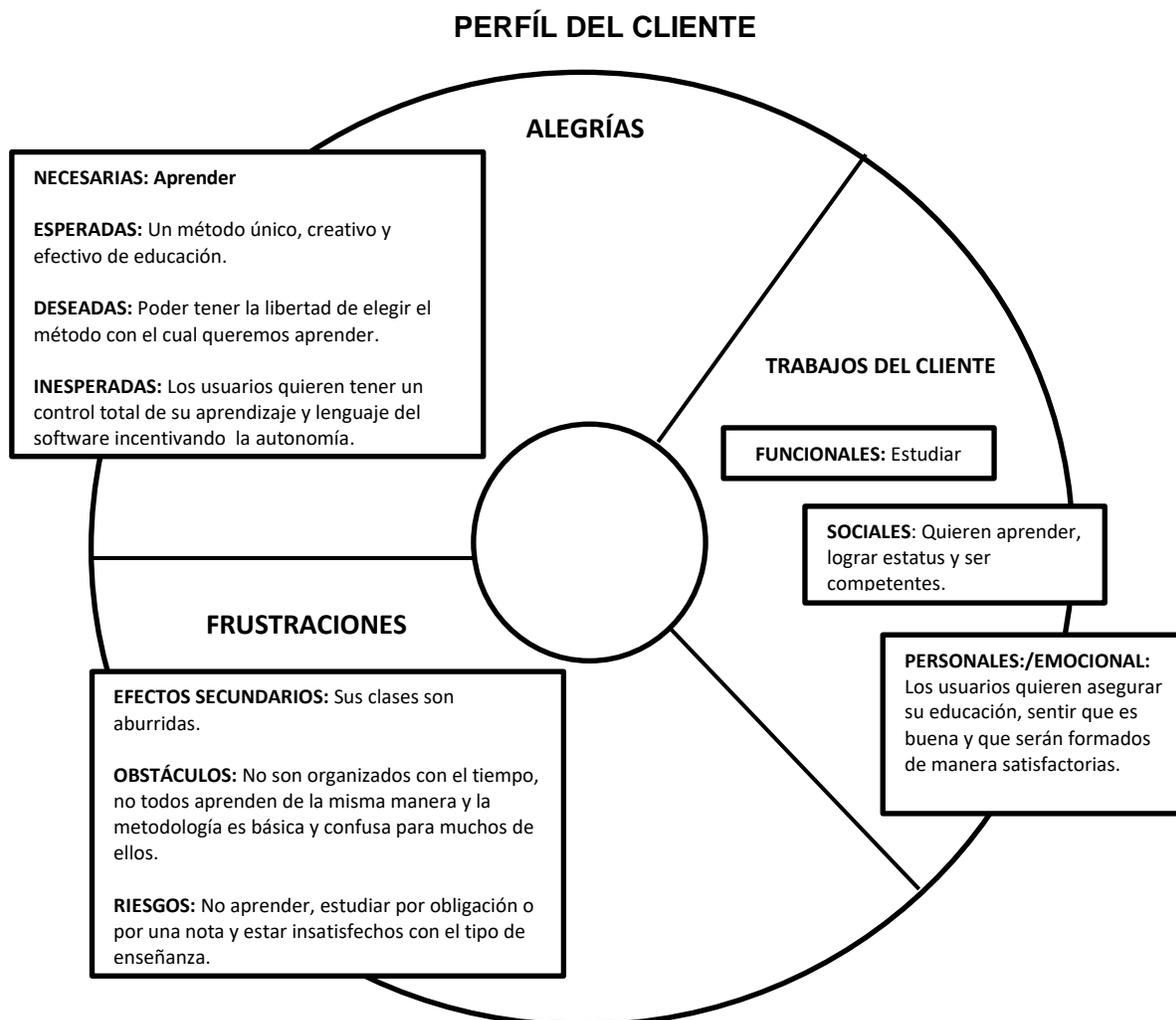
5. Estructura las cualificaciones en función del mejoramiento del capital humano.

Población total de personas o negocios que potencialmente podrían comprar su producto o productos similares al suyo. Personas o negocios necesariamente deben suplir su necesidad con un producto igual, similar o sustituto al suyo.

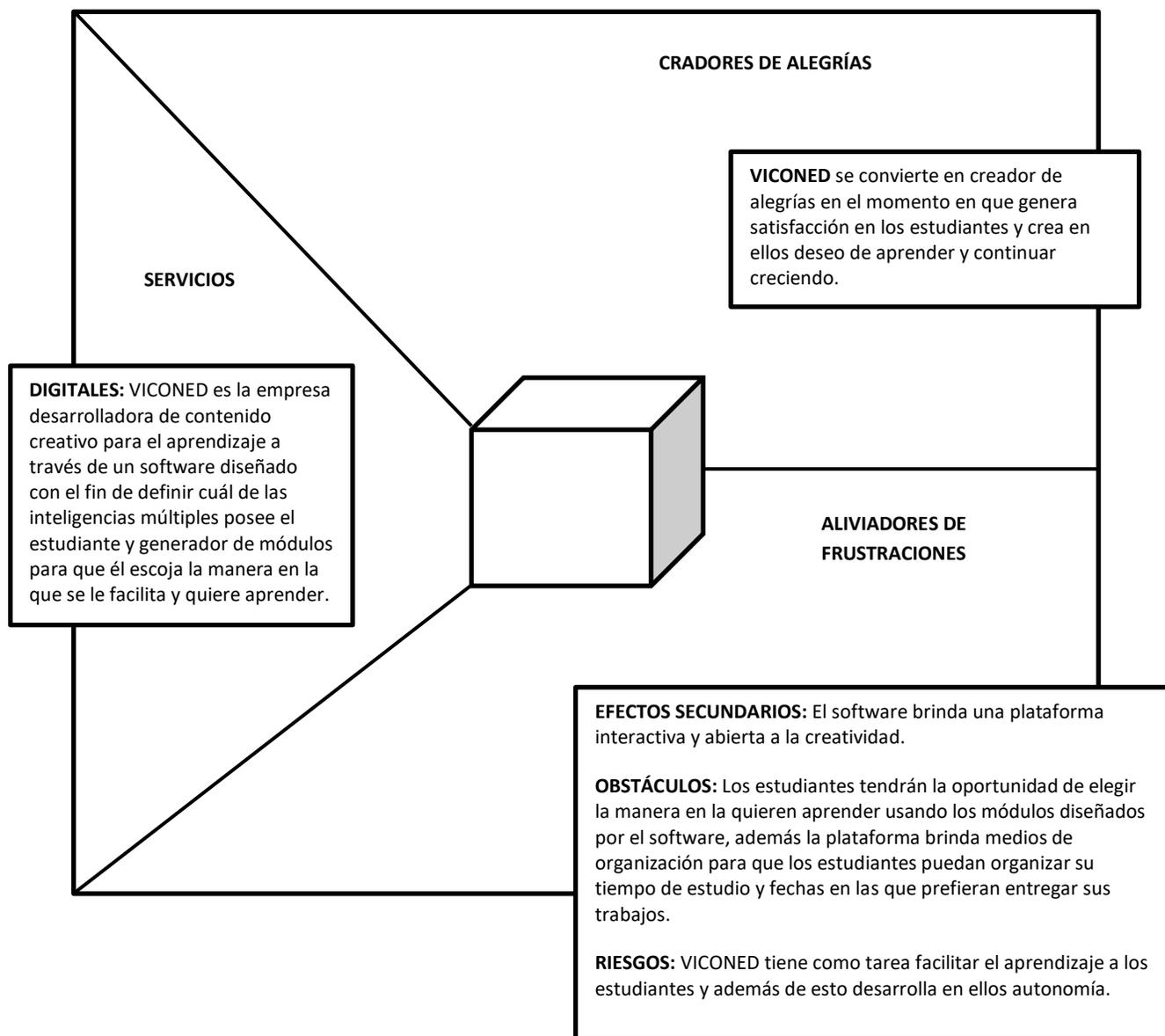
Hay 32 universidades públicas en el país y 8.200 colegios públicos en el país. Dentro de este número podemos encontrar que hay mayor necesidad de implementar el software o plataforma educativa en los colegios empezando mínimo por los 386 que hay en la capital.

Personas o negocios presentan alto potencial de adquirir su producto. Cuantas personas o negocios definitivamente suplirían sus necesidades con su producto.

Las 32 universidades públicas que hay en el país podrían establecer un excelente comienzo en la educación y por lo menos unos 100 colegios de Bogotá.



PROPUESTA DE VALOR



DECLARACIÓN DE LA PROPUESTA DE VALOR

Un sistema de educación divertido, factible y eficaz que mejora la calidad de educación y forma personas autónomas.

DEFINICIÓN ESTRATEGICA

LEYES QUE PROMUEVEN ESTE TIPO DE PROYECTOS

Que el artículo 17 de la Ley 1341 de 2009 estableció como objetivos del Ministerio de s: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, entre otros, diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación y elevar el bienestar de los colombianos.

ARTÍCULO 2.2.16.2. Clasificación del software para el desarrollo de contenidos digitales. El software para el desarrollo de contenidos digitales tendrá las siguientes clasificaciones, sin perjuicio de otras que para los efectos del presente título determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones:

- **Entorno de desarrollo integrado:** Editores de código fuente, herramientas de construcción automáticas y un depurador.

ARTÍCULO [2.2.16.3](#). Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales. Para los efectos del presente título, se considerarán servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales, aquellos orientados a los siguientes componentes:

- **Inteligencia artificial:** Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo y manejo de herramientas digitales destinadas a simular operaciones de la inteligencia humana.
 - **Programación:** Servicio de educación virtual enfocado en el manejo de herramientas que permiten al programador escribir programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica.
-

DISEÑO DE CONCEPTO

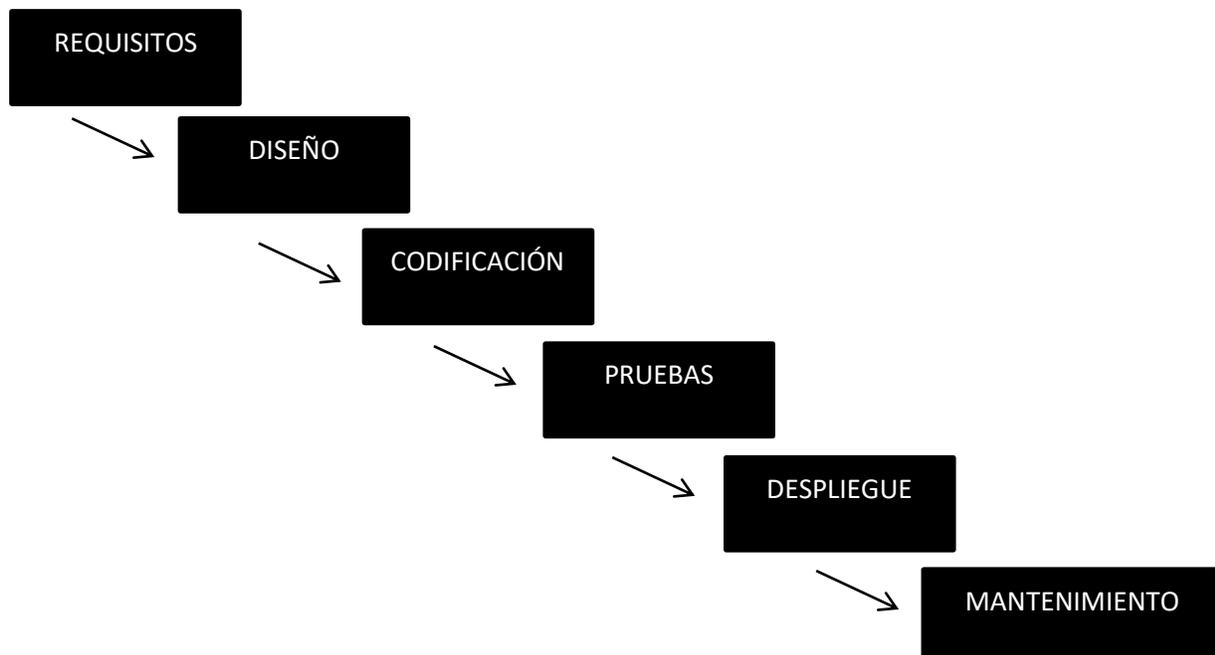
Maquinaria y personal

El equipo de desarrollo de software

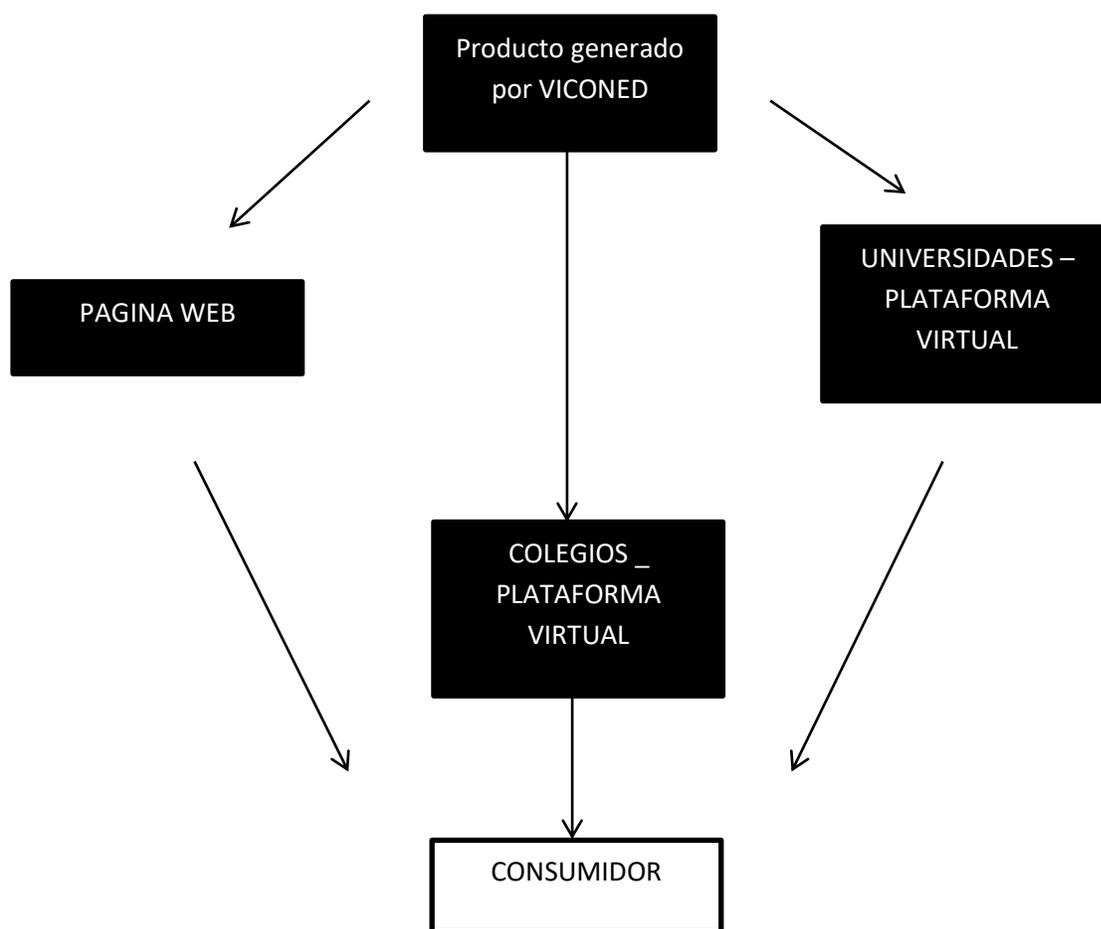
- Arquitecto de soluciones/software
- Analista de negocios
- Interfaz de usuario/desarrollador de experiencia
- Desarrolladores de software/ingenieros/programadores de software
- Control de calidad
- Administrador de sistemas
- Gestor de proyectos
- Ejecutivos que gestionan el proyecto (*Stakeholders*)
- Computadores y programadores

DISEÑO EN DETALLE

Proceso de producción



CADENA DE DISTRIBUCIÓN



COSTOS DE PRODUCCIÓN Y EL PRECIO DE VENTA

COSTOS DE PRODUCCIÓN

Arquitecto de software	\$ 1.500.000
Analista de negocios	\$ 1.000.000
Interfaz de usuario	\$ 800.000
Programador de software	\$ 3.200.000
Control de calidad	\$ 850.000
Administrador de sistemas	\$ 1.145.000
Computadores	\$ 1.800.000
NOTA	Estos son los costos de la construcción directa del software, una vez construido los costos disminuyen haciendo al precio de venta un valor factible y el cual genera ganancias.

VALIDACIÓN Y VERIFICACIÓN

Cobertura

1. El servicio es completo y estructurado.
2. Fácil de adquirir y utilizar, cuenta con un manual creativo y practico de uso.
3. El software brinda la posibilidad de adaptarse a cualquier plataforma virtual.

Eficacia

4. Permite que los usuarios puedan auto conocer su tipo de inteligencia y dar resultados excelentes en su rendimiento académico.
5. El usuario tiene la libertad de escoger el método por el cual quiere aprender.
6. El software desarrolla el material de estudio según el resultado del test de inteligencias múltiples.

Valoración de ventas

7. Cuenta con un precio factible para las instituciones educativas que lo requiera, cualquiera de los tres paquetes contiene un funcionamiento eficaz y económico.

Satisfacción

8. Expone ante los usuarios la libertad de aprender a su manera generando valor tanto en el estudiante como en la institución.

Competitividad

9. Aunque la competencia ha pensado en establecer estrategias para cambiar el modelo de educación hace falta potencial y ese potencial que necesitamos lo desarrollamos dentro del software VICONED brindando oportunidades de crecimiento intelectual y sembrando pasión por el aprendizaje en los usuarios.
10. Permite los estudiantes se destaquen entre otras instituciones y los forma de manera efectiva.

BROCHURE






¿QUIENES SOMOS?

Somos apasionados por el aprendizaje, una empresa dedicada a evaluar las inteligencias múltiples de los estudiantes y definir un método adecuado para su excelente proceso de aprendizaje y mejoramiento de la calidad educativa en cualquier institución que lo adquiera.




MISIÓN

VICONED es una compañía dedicada a la creación de contenidos para educación virtual, dirigido no solo a quienes hacen uso de la educación virtual sino también para estudiantes que se preparan de manera presencial, tanto para el colegio como en la universidad. Nuestra preocupación es garantizar el desarrollo pleno de las habilidades de los estudiantes, asumiendo el reto de incluir la educación en el marco de las inteligencias múltiples, desmontando el modelo de educación por competencias.



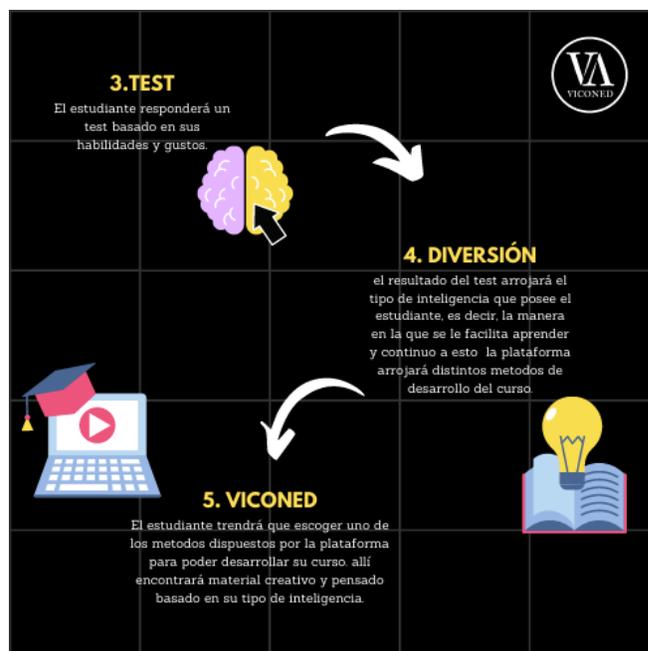




VISIÓN

Implementar el modelo educativo basado en el concepto de inteligencias múltiples, generando una educación de calidad orientada a la realización plena de los estudiantes no solo a nivel académico, sino también personal y por ende social. Todo esto proyectado para el año 2030.





FICHA TÉCNICA

NOMBRE DEL SERVICIO	VICONED
DISPONIBILIDAD	Los tres paquetes
PRECIO Y PROMOCIONES	\$800.000 V1 \$1'500.000 V2 \$2'500.000 V3
CATEGORÍA	Educación y tecnología
TAGS	Inteligencia, aprendizaje, educación, innovación, creatividad, módulos, conocimiento.
DESCRIPCIÓN	VICONED es una compañía desarrolladora de modelos educativos experimentales a través de un software de medición multi-inteligencia que se pondrá en marcha en las diferentes clases de poblaciones dentro de la sociedad colombiana, generando cambios importantes en su formación educativa.

CICLO DE VIDA DEL SERVICIO

El servicio se encuentra en el ciclo de la introducción en el cual se están desarrollando modelos del servicio y marketing para ponerlo a prueba y conocer que tan aceptado es por el mercado.

PROTOTIPO

Características del servicio

Se plantea plasmar la actividad general del software, es decir, que se logre interactuar con una serie de actividades educativas, psicológicas, científicas, matemáticas, etc para obtener información sobre la importancia que le dan los usuarios a dicho ejercicio. Y por otro lado se busca implementar dentro del software herramientas de dinámico y fácil uso, tales como un menú visualmente atractivo y de fácil manejo, instrucciones, preguntas, preferencias, juegos, etc.

Características del prototipo

Este prototipo se realiza con el objetivo de suplir las necesidades básicas de los estudiantes de cualquier tipo de carrera o estudio para fortalecer en ellos su autoconocimiento y darles paso a un desarrollo educativo eficaz que les facilite aprender y desarrollarse en dicho ámbito. La funcionalidad principal del prototipo es hacer que las personas que lo usen y que encuentren en él un interés personal puedan identificar su tipo de inteligencia Y elegir de manera consciente la manera en la que quiere aprender a educarse basada en el resultado de la prueba.

Inicialmente se realiza un diseño visual atractivo que permita que los estudiantes se sientan a gusto con la decisión que están tomando de entrar en el tema del autoconocimiento de su inteligencia, se cuenta con un equipo de diseño gráfico para profundizar en el tema interactivo y creativo con los estudiantes. Se realizan gráficos animados y estáticos, colores y formas atractivas para diferenciar las distintas temáticas las cuales se usan para que los estudiantes puedan realizarlas y descubrir en ellas su interés por aprender de manera creativa. Dicho esto se procede a realizar la creación de las temáticas por conocimiento o materias acompañándonos de personas con el conocimiento indicado para poder llevar a cabo las actividades lúdicas psicológicas científicas matemáticas artísticas, etc.

En cuanto a los materiales se hace uso de programador de software el cual brinda un proceso de remisión de herramientas y códigos para el fácil uso de la plataforma. el prototipo se ve reflejado a través de un pequeño simulacro que interpretará a través de animaciones, gráficos, preguntas y actividades, los permitirán un acercamiento al autoconocimiento de las inteligencias múltiples.

La técnica que se usa para el desarrollo de este prototipo es básicamente la de poder presentar un servicio que permita a los estudiantes elegir su modo de aprendizaje durante su curso, materia o carrera, etc.

Interacción cliente y prototipo

Entendemos que el público objetivo son estudiantes con distintas características, estudiantes escolares, los cuales se inician un proceso educativo básico, universitarios, los cuales tienen claro su talento y objetivo o proyecto de vida y estudiantes de educación especializada o Master que buscan profundizar en su proyecto de vida o su carrera o sus talentos.

El prototipo cuenta con esta clasificación es de estudiantes y brinda un proceso de prueba el cual permite que independientemente el nivel en el que se encuentre se auto conozca y pueda desarrollar su tipo de inteligencia y su forma de aprendizaje basado en el resultado de la prueba en la cual ellos podrán interactuar de manera creativa y tendrán que resolver cierto tipo de situaciones que involucran su mente (psicología).

Haciendo uso de este software los estudiantes abrirán su mente a la reflexión en cuanto al sistema de Educación y como este proyecto les impulsa a mejorar la calidad educativa personal, de la institución, y del país.

Por otro lado existe una externa categoría en la que los usuarios como las instituciones educativas rectores coordinadores Y maestros podrán también hacer uso de este prototipo, Valley y así pensar en mejorar la calidad educativa de su institución, su proceso de enseñanza, y también darles la oportunidad de auto conocerse inteligencia (si es que no la conocen) y poder mejorar el proceso de trabajo desde el punto de vista de la institución.

EVIDENCIA DE PROTOTIPO



ELIJE EL QUE TE CORRESPONDE



MAESTRO



ESTUDIANTE

BIENVENIDO A LA INTELIGENCIA MÚSICAL Y ARTÍSTICA

A. ¿Por qué elegiste esta opción?

B. Crees que sería más fácil aprender cualquier tema usando el arte? ¿Por qué?

c. ¿Cómo o de qué manera te gustaría usar el arte para aprender?

**E L I J E
T U
F A V O R I T O**





¿QUÉ TE GUSTA MÁS?

¿CÓMO PREFIERES APRENDER?

ELIGE DIFERENTES OPCIONES



Soy muy creativo a la hora de tomar apuntes, me gusta plasmar lo aprendido con dibujos, lettering y colores.

Podría estar horas contemplando una obra de arte y analizando una obra audiovisual.



Me encanta la tecnología, se me facilita usarla y plasmar mis ideas de manera digital.



Me gusta ejercitar mi cuerpo porque me mantiene activo.



Aprendo mejor cuando practico, no me gusta sentarme a escuchar una teoría sino ver como se hace y hacerlo también.





FELICIDADES

No sentimos felices de poder ayudarte a conocer tu tipo de inteligencia haz click en nuestro logo y conoce el material que junto a tu institución hemos creado para realizar tu curso.

¡MUCHOS ÉXITOS!

MODELO DE NEGOCIO RUNNING LEAN CANVAS

<p>PROBLEMA:</p> <p>Quienes se ven abocados a recurrir a la educación virtual buscando mejorar sus niveles de profesionalización y competitividad laboral a través del desarrollo óptimo de competencias para satisfacer las expectativas sociales, muchas veces no encuentran en el mercado los cursos que brinden la completa formación que se busca o que se adapte a sus capacidades intelectuales, y adicionalmente una vez finalizados los cursos el estudiante realmente no sabe cuánto ha logrado aprender.</p> <p>Esta incertidumbre podría llegar a ser una de las causas principales en el alto índice de abandono que presenta la educación virtual y por lo tanto la explicación a una situación que parece ser un mal generalizado y que va en aumento. (Levy.2007)</p>	<p>SOLUCIÓN:</p> <p>Software adaptable a cualquiera de las Plataformas educativas virtuales, con contenido de carácter orientador y evaluativo para determinar el tipo de inteligencia y de aprendizaje. Su aplicación es previa al inicio de cualquier curso o carrera virtual.</p> <p>MÉTRICAS CLAVE:</p> <p>Niveles de deserción virtual. -Pruebas de satisfacción. -Niveles de asistencia a los cursos.</p>	<p>PROPOSICIÓN DE VALOR</p> <p>Orientar la educación virtual hacia un enfoque diferencial en pro de las inteligencias múltiples, potenciando su desarrollo como individuo.</p>	<p>VENTAJA ESPECIAL:</p> <p>Permite hacer más personal el aprendizaje atendiendo a los gustos y habilidades del estudiante; asegurando un mayor disfrute del aprendizaje.</p> <p>CANALES:</p> <p>-Suscripción virtual a través de página web. -Adquisición de licencia física con código de acceso en las oficinas de la compañía.</p>	<p>SEGMENTO DE CLIENTES:</p> <p>Instituciones educativas de educación superior, debidamente acreditadas, que cuenten con plataformas virtuales de enseñanza.</p>
<p>ESTRUCTURA DE COSTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del contenido por profesionales en pedagogía. • Elaboración del contenido audiovisual. • Publicidad y mercadeo. Mantenimiento de sitio web con información y plataforma de compras on-line 			<p>FLUJO DE INGRESOS: El paquete con el software que tiene el contenido evaluativo tendrá un valor comercial de acuerdo con los estándares de una licencia renovable que puede ser de seis meses y de un año.</p>	

VALIDACIÓN DE NEGOCIO

Basados en el problema presentado en el Lean Canvas se busca validar la idea de negocio a través de la realización de encuestas con preguntas abiertas, cerradas y concretas que nos brindarán respuestas a la problemática y conocimiento sobre otros puntos de vista desde la educación de aquellos personajes involucrados en el tema y con mayor interés sobre su método y sistema educativo como lo son estudiantes y maestros de escuelas secundarias y universidades.

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Conocer de manera general el concepto de los estudiantes y maestros de universidades y colegios sobre el sistema y metodología de educación pública y privada en el país, por qué para algunos estudiantes se les dificulta el desarrollo de aprendizaje más en algunas materia que en otras. Y por supuesto conocer como prefieren y quieren continuar desarrollando el proceso de aprendizaje adaptándose a los cambios y si realmente les será útil aplicar dicho cambio.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar la conformidad que hay en los estudiantes y maestros sobre el sistema educativo.
- Conocer sus opiniones e ideales sobre la educación y como realizarían un cambio.
- Analizar la disposición de los mismos para adaptarse a los cambios y aceptar un nuevo método educativo dentro de su sistema de aprendizaje.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se realiza de manera cualitativa ya que se busca tener un conocimiento profundo sobre opiniones, puntos de vista, experiencia y estrategias que podrían aportar al cambio según la problemática establecida. De esta manera se asegura que el proceso de investigación se torne completo y concreto.

FORMULARIO DE ENTREVISTA

ESTUDIANTES

1. ¿Cuál es tu nombre y cuántos años tienes?
2. ¿Universidad o colegio?
3. ¿cuál es tu materia favorita y por qué?
4. ¿En cuales materias sientes que te va mejor?
5. ¿Qué es lo que te gusta específicamente cuando estas en esas clases favoritas?
6. ¿Cuáles son las materias que menos te gustan?
7. ¿Por qué piensas que no te va tan bien en esas materias?
8. ¿Has buscado otros métodos para aprender mejor? ¿Cómo cuáles?
9. ¿De qué manera sientes que aprendes mejor?
10. ¿Cómo te gusta estudiar? ¿Usas elementos que te ayudan a concentrarte?
11. ¿Cómo te gustaría aprender aquellas materias en las que no te va muy bien?
12. ¿Qué cambios harías dentro de tu institución educativa para mejorar tu aprendizaje y el de tus compañeros?
13. Si tú fueras un maestro, ¿qué te gustaría hacer para que tus estudiantes puedan aprender?
14. ¿Qué opinión tienes acerca del sistema educativo en el que te encuentras tú y el país?

MAESTROS

1. ¿Cuál es tu nombre y en qué área te desenvuelves Universidad o colegio?
2. ¿Por qué elegiste ser maestro?
3. ¿Qué experiencia positiva has tenido a la hora de enseñar?
4. ¿Por qué crees que los estudiantes logran aprender mejor algunas materias y otras no tanto?
5. ¿Cómo maestro qué opinión tienes acerca de la educación en Colombia?
6. ¿Qué cambios harías dentro del sistema educativo para para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes?
7. ¿Tú crees que es importante conocer el tipo de inteligencia que tiene cada estudiante y poderlo aplicar dentro del desarrollo educativo? ¿por qué?
8. ¿Qué tan dispuesto estás en adaptarse a los cambios para mejorar la calidad educativa?
9. Poniéndote en posición de tus estudiantes ¿Cómo te gustaría aprender?

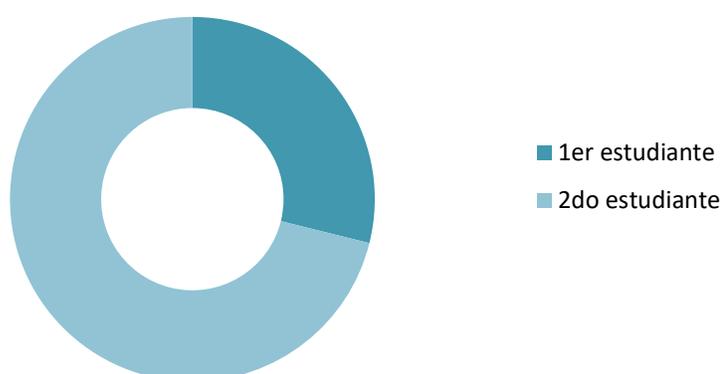
TABULACIÓN Y ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

1. ¿Cuál es tu materia favorita y por qué?

Fuente: Elaboración propia.

Se realiza la entrevista a dos estudiantes, el primero responde que sus materias favoritas están relacionadas con la ciencia y las matemáticas. Por otro lado el estudiante número dos dice que sus materias favoritas son música, artes y educación física.

ESTUDIANTES

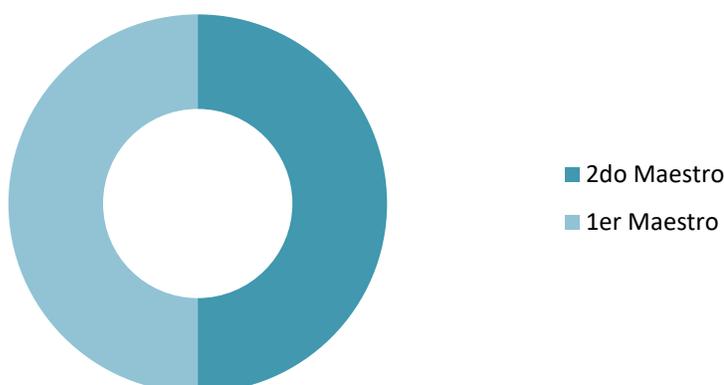


2. ¿Cuál es tu nombre y en qué área te desenvuelves Universidad o colegio?

Fuente: Elaboración propia.

Se realiza la entrevista a dos maestros, el número 1 es universitario, el cual respondió que es maestro de ciencias y el número dos que enseña en un colegio público, nos contó que sus materia es Música, ética y educación física.

MAESTROS

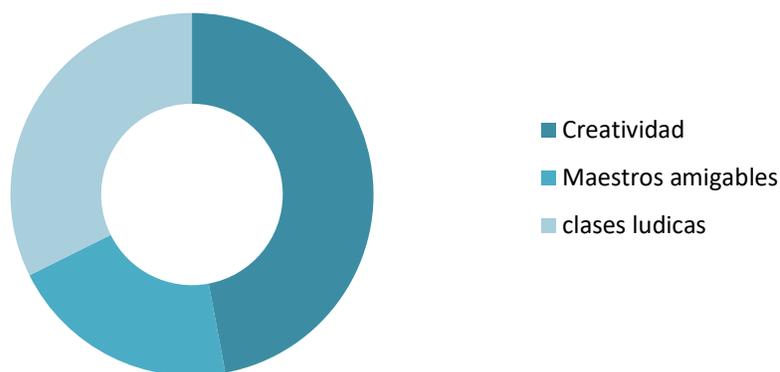


3. ¿Qué es lo que te gusta específicamente cuando estas en esas clases favoritas?

Fuente: Elaboración propia.

El estudiante numero 1 afirma que lo que más le gusta de sus clases favoritas son los profesores que son amigables y que siempre hay una actividad que les facilita aprender. El estudiante número dos respondió que se siente muy a gusto con esas materias artísticas porque tiene talento para cantar le gusta aprender de maneras creativas.

ESTUDIANTES

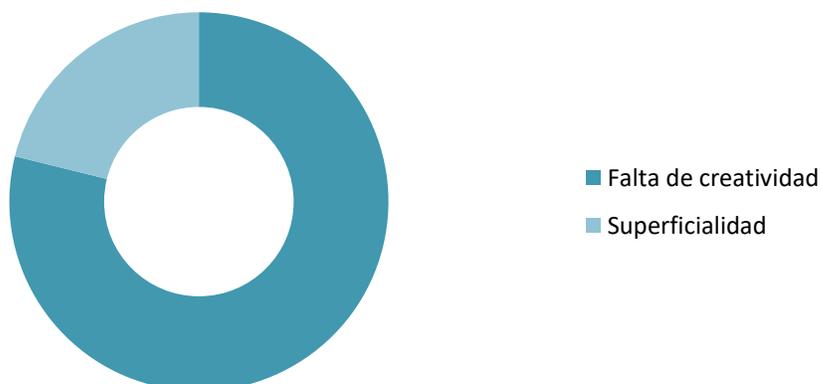


4. ¿Por qué crees que los estudiantes logran aprender mejor algunas materias y otras no tanto?

Fuente: Elaboración propia.

El maestro numero 1 dijo que encontraba en los estudiantes distintos intereses superficiales, como amistades, moda, vanidad, etc. Lo cual les distrae de la importancia de adquirir conocimiento. Mientras que el segundo Maestro dice que es porque no se les introduce un tema de manera estratégica, es decir que la función del maestro debería ser enamorar a los estudiantes de la materia, de la educación, cultivar en ellos sabiduría para que aprendan a elegir y crecer intelectualmente.

MAESTROS

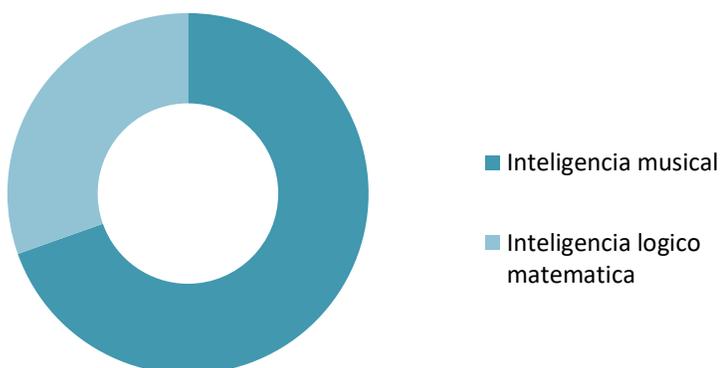


5. ¿Has buscado otros métodos para aprender mejor? ¿Cómo cuáles?

Fuente: Elaboración propia.

El estudiante número uno responde que busca espacios donde se encuentre solo y en silencio para concentrarse, en ocasiones usa música suave instrumental, le gusta graficar todo y organizarlo de manera que ordenadamente puede cumplir con sus obligaciones. El estudiante número dos dice que prefiere estudiar escuchando música, se siente relajado y logra concentrarse mejor. Aquí pudimos identificar algunas características que diferencian el tipo de inteligencia de cada estudiante.

ESTUDIANTES

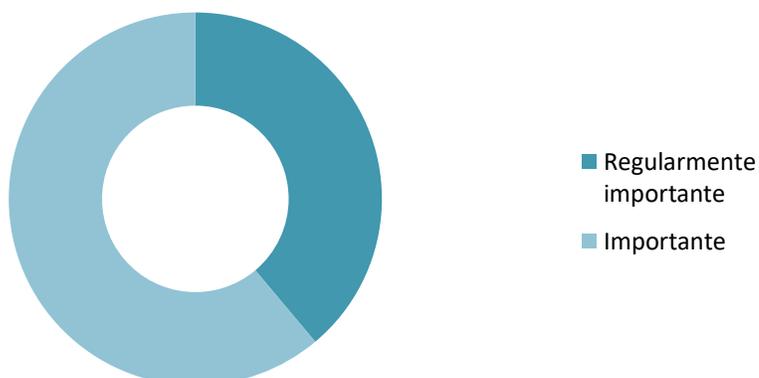


6. ¿Tú crees que es importante conocer el tipo de inteligencia que tiene cada estudiante y poderlo aplicar dentro del desarrollo educativo? ¿por qué?

Fuente: Elaboración propia.

El maestro número 1 considera que es importante conocer a cada estudiante para poder ejercer métodos de enseñanza sin embargo cada maestro tiene un método y no está del todo dispuesto a cambiarlo en ocasiones. El Maestro número dos dice que es bastante importante y sería interesante que el sistema educativo implementara este tipo de método para lograr mejorar la calidad de aprendizaje.

MAESTROS

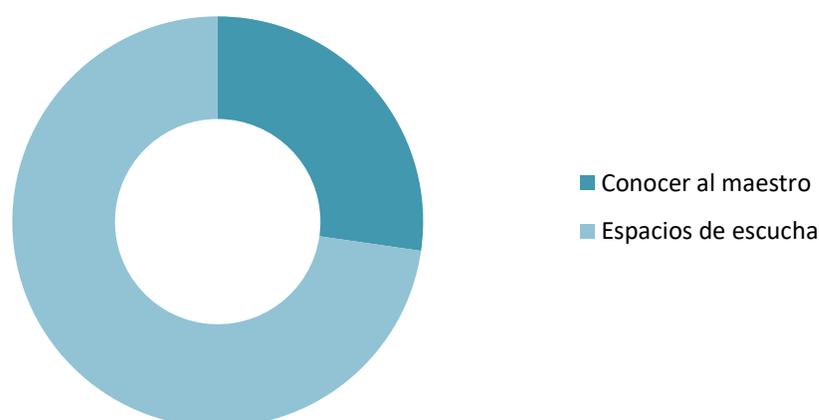


7. ¿Qué cambios harías dentro de tu institución educativa para mejorar tu aprendizaje y el de tus compañeros?

Fuente: Elaboración propia.

El estudiante número 1 dice que si tuviera el poder para hacerlo crearía espacios de escucha para que los directivos y maestros puedan escuchar a los estudiantes y conocer si están o no de acuerdo con el método educativo y en el cual presenten propuestas que les ayude a mejorar la calidad educativa. El estudiante número 2 propone revisar la metodología de los profesores antes de iniciar y tener tiempos para conocerlos mejor.

ESTUDIANTES

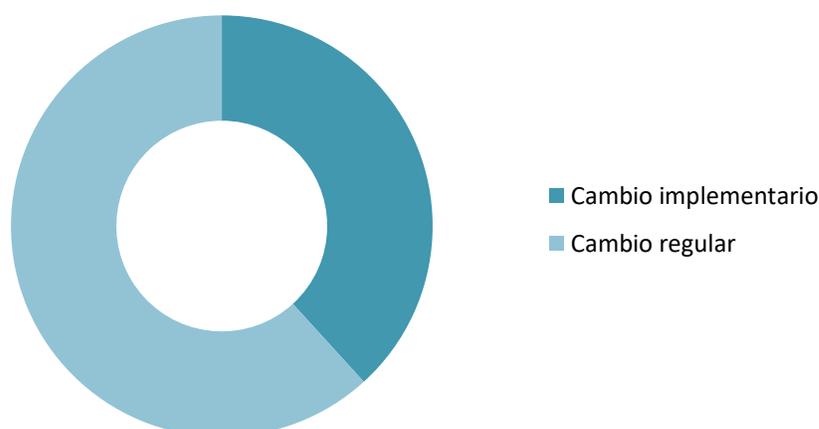


8. ¿Qué tan dispuesto estás en adaptarse a los cambios para mejorar la calidad educativa?

Fuente: Elaboración propia.

El maestro número uno dice que está dispuesto al cambio por el bien de la educación pero que no asegura que así sea por el sistema educativo del país y porque sabe que muchos no tienen la misma disposición. El segundo dice que si está dispuesto y que le gustaría implementarlo a modo personal e institucional si contar con el sistema educativo del país.

MAESTROS

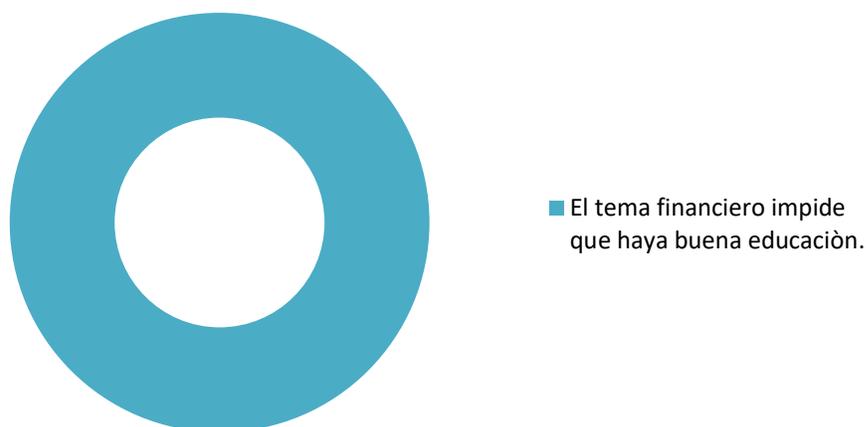


9. ¿Qué opinión tienes acerca del sistema educativo en el que te encuentras tú y el país?

Fuente: Elaboración propia.

Los dos estudiantes coinciden en que se intenta ser buena pero que por temas financieros las mejores instituciones son muy costosas y poco tienen la oportunidad de realizar sus estudios bajo un método educativo satisfactorio.

ESTUDIANTES

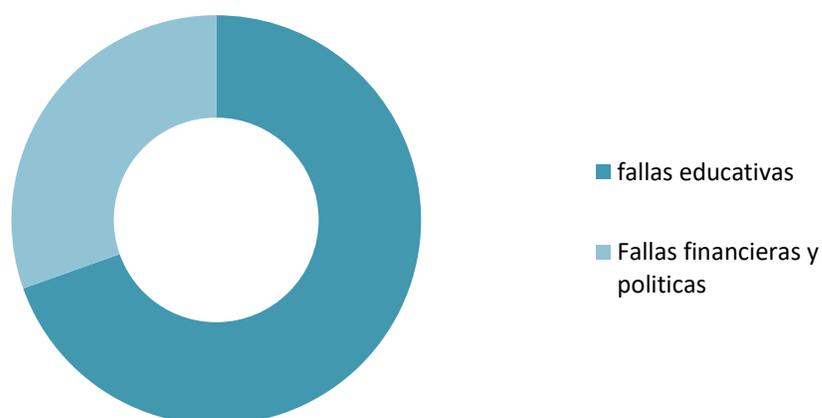


10. ¿Cómo maestro qué opinión tienes acerca de la educación en Colombia?

Fuente: Elaboración propia.

El maestro número uno dice que a pesar de ser un país sub desarrollado tiene muy buenas virtudes que apoyarían en el proceso de aprendizaje de calidad y piensa que las grandes instituciones de prestigio deberían aportar un poco de eso a las otras instituciones menos desarrolladas. Mientras que el maestro numero dos involucra la parte política y la financiera diciendo que aunque se quieren hacer muchas buenas cosas en pro de ello no se logra por causa del tipo de personas que gobiernan.

MAESTROS



BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/103393:Tasa-de-crecimiento-economico-del-sector-de-las-TIC-aumento-4-04-en-los-dos-primeros-trimestres-de-2019>
- ¹ <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/103393:Tasa-de-crecimiento-economico-del-sector-de-las-TIC-aumento-4-04-en-los-dos-primeros-trimestres-de-2019>
- **Opinión sobre el sistema y derecho de educación en argentina.**
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005384.pdf> Creación de leyes para la educación con libertad y de calidad. 3 <https://www.cippe.org/wp-content/uploads/2017/07/el-desafio-del-derecho.pdf>
- **Creación del sistema nacional de educación.**
https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-355208.html?_noredirect=1
- **Gestor normativo.**
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=83247>
- **Desarrollador de software completo.** https://velneo.es/convertirse-desarrollar-software-completo/?gclid=CjwKCAjwrKr8BRB_EiwA7eFapq5b88NqZ_jeYLRt-gTX9Sf4YNpuoO06I0pgZzi75s0vMGCOKKduqBoCDNcQAvD_BwE