



---

## CONCEPTOS Y TENDENCIAS ACTUALES

---

DONALDO CEBALLOS NASTACUAS



23 DE MARZO DE 2020  
BORDADOS VICTORIA S.A.S



SERVICIO NACIONAL DE APRENDISAJE SENA

## **Análisis y Desarrollo de Sistemas Informativos (ADSI)**

**N.º De Ficha 1834480**

**Aprendiz: Donaldo Ceballos Nastacuas**

**Instructor: Miguel Henrique Romero Peñaranda**

### **Temas:**

- 1. Conceptos y Tendencias Actuales de Las Tecnologías Informáticas**
- 2. Desarrollo Tecnológico**
- 3. Herramientas**
- 4. Técnicas disponibles de la informática**

### **Tendencias Seleccionadas:**

- ✓ **Realidad Aumentada**
- ✓ **Big Data**

## ➤ Conceptos y Tendencias Actuales de la tecnología informática

### Concepto:

La tecnología informática **IT**, es el Estudio, Diseño y Desarrollo puesta en practica ayuda o gerencia de los sistemas informáticos computarizado, particular mente usos de **Software** y **Hardware** que se ocupan del uso de Computadoras y del **Software Electrónico** de Convertir, de Almacenar, de Procesar, de Transmitir y de Recuperar La Información, esto está citado **según La Asociación de la Tecnología Informática De América (ITAA)**.

### Tendencias Actuales Tecnologías de Software:

- **BLOCKCHAIN**: Se trata de una base de datos distribuida cuya documentación esta encriptada y todo lo que se escribe en dicha base no se puede borrar nunca esto causa una revolución a la hora de compartir información, tendría mucha acogida y ya es utilizada esta tecnología en el **Sector Financiero**. Sin embargo el Blockchain se utiliza actual mente en otros ámbitos como los Smart Contracts (automatización de operaciones sujetas a contrato, logística o sector público), uno de los problemas solucionados por esta tecnología es de la confianza, por que aporta mayor transparencia en las transacciones.
- **BIG DATA**: Los datos se han convertido en la parte principal de la empresa "Su Corazón", el factor mas indispensable para mejorar las relaciones con clientes y tomar decisiones que son recogidas basada en datos mas no en intuiciones, la Big Data ya es utilizada en el mundo de la **Cultura** y el **Deporte**, por ejemplo en el deporte ya es muy utilizada en el ciclismo ya que a **través de unos sensores que envía toda la información estos datos son recolectados y son utilizados para analizar situaciones que han sucedido en competencia y determinar que ciclista del equipo puede rendís a mayor medida y durante mas tiempo y de esta forma establecer los roles de cada corredor a diario**, lo siguiente citado por preparador físico de Movistar Team, Mikel Zabala.
- **REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL**: Durante años la realidad virtual ha sido una de las tecnologías donde las empresas han invertido mas dinero para conseguir experiencia que revolucionaran el sector, La fiebre de la realidad virtual fue sustituida por la llegada de la realidad aumentada, esta revolución tecnológica a tenido como principal aliado al



Smartphone siendo aliado de las dos tecnologías y lo pudimos ver con ejemplos latente con el juego de Pokemon Go.

- **INTELIGENCIA ARTIFICIAL, MACHINE LEARNING:** Un estudio de la firma Statista estimaba que, en el año 2025, el mercado de la inteligencia artificial tendrá un valor de US\$36.800 millones y las previsiones de negocio para 2017 eran de US\$1.250 millones. Este año sólo era el comienzo de todos los avances que vienen. Por el momento los robots no dominarán el mundo y la IA no quitarán el trabajo a las personas. Sin embargo, esta tecnología si ya es capaz de predecir el éxito de una Startup o el riesgo de Padecer Depresión. El aprendizaje Automático o machine Learning ha demostrado funcionar dentro de IA y en base a Algoritmos, es capaz de hacer predicciones reales y concretas.
- **INTERNET DE LAS COSAS:** Gartner vaticinaba que, para finales del 2017, existirían mas de 8.400 millones de objetos conectados en todo el mundo, Internet de las Cosas esta alcanzando todos los ámbitos de nuestra vida diaria, siendo el consumo uno de los sectores don más se integró, Vehículos inteligentes, Smart Cities, Tecnologías Inteligentes para el consumo Responsable, Nuevas soluciones de Negocio en la Industria Medica, Retail, Logística o Agrícola.
- **ENTRE OTRAS COMO:**

SHOPPABLE POSTS – MARKETPLACES – STORYSCAPING – VIRALJACKING – USER GENERATED CONTENT (TENDENCIAS TECNOLÓGICAS MAS AFINES AL MARKETING DIGITAL)



SERVICIO NACIONAL DE APRENDISAJE SENA

**Empresa:** BORDADOS VICTORIA S.A.S

**Funciones de la Empresa:** El procesamiento de bordados de cualquier índole y la creación y Diseño de Logos.

**Petición:** La empresa BORDADOS VICTORIA S.A.S a solicitado como petición a mi persona Donaldo Ceballos Nastacuas, Encargado del área Sistemática de la empresa, buscar un método tecnológico que nos asegure la expansión de nuestra empresa a nivel Nacional e Internacional trayendo consigo mismo la confiabilidad no solo del Usuario, sino también del posible Cliente para brindar nuestros productos no solo por medio físico y solo a nivel local, sino por el contrario permitir al Cliente una metodología que por medio de cualquier Dispositivo tecnológico puedan tener contacto directo con la empresa y sus productos, buscando el agrado y acogimiento total para un mejor y optimo desarrollo de la empresa en pro del Cliente, el Director encargado del área comercial y de publicidad solita a mi persona la metodología de herramienta informática que sería útil para el reconocimiento y expansión solicitada y gastos que esto acarrea.

**Respuesta Donaldo Ceballos Nastacuas, Encargado Área De Sistema:** En vista de nuestro interés de que la empresa sea conocida a nivel Local e Internacional me e visto en la rotunda necesidad de buscar una metodología de tendencia de fabricación tecnológica que nos permitas incursionar en el mercado Digital a petición del Director encargado Del Área Comercial, por ellos le expondría tanto la mejor opción que se acople a nuestra solicitud y empresa, pero de igual manera los gastos que esta acción implicaría.

### Propuesta:

Opción: **REALIDAD AUMENTADA** mas **BIG DATA**, con esto implementaríamos una tendencia Digital y mejoraríamos nuestra infraestructura Web para una mejor acogida ya que por medio de la **Realidad Virtual** buscaríamos que nuestros Clientes y Potenciales usuarios puedan tener una interacción Directa con nuestros productos y en su defecto también con el diseño de Logos o frases a su comodidad, tomando lo anterior como ejemplos y probar de manera virtual los productos y ver como estos artículos se pueden ver puestos en su persona o como se verían diseñados según sus gustos, así convenciéndose y comprando y eligiendo nuestros productos de manera más segura y rápida, a eso agregándole que utilizaremos la **BIG DATA** nos permitirá mejorar la relación con los clientes para optimizar por medio de datos arrojados cada que utilices nuestro sitio web o cualquier otro sitio sus tendencia "Gustos" y mejorar basados en estos datos mas no en intuiciones tomando como medida y adelantándonos a sucesos que podrían pasar y tomar como ventaja para adaptarnos al mercado digital que es muy cambiantes, para un reconocimiento mucho mas amplio y de expansión a nivel nacional y local utilizaremos una aplicación llamada **TIKTOK** la cual brinda opciones de Publicidad en 2D & 3D pero de igual manera utilizando las plataformas ya existentes para nosotros como nuestra página web, las redes sociales como Facebook e Instagram agregando el **customize server** de WhatsApp, Instagram y Messenger para una atención más rápida.

### Pasos a seguir:

- ✓ El diseño
  - ✓ La promoción de la página
  - ✓ La promoción en las redes
- 
- ✓ El diseño : En primer lugar es fundamental crear la página web que será donde se mostrara la empresa en la internet, esta seria la empresa pero de manera virtual y facilitaría cualquier tipo de intervención promocional en el mercado digital o cualquiera novedad de nuestra empresa, para esta etapa trabajamos mucho la parte de diseño gráfico y la implementación de todas las tendencias tecnológicas que decidimos abarcar para un mejor atención y generando también confiabilidad.

Transmitiendo otros aspectos de manera precisa como: La Calidad de la Información – La frecuencia con que se actualiza la Información – La usabilidad del Sitio Web (la facilidad con la que el usuario encuentra lo que esta buscando) – El tiempo de Carga de La Pagina (cuanto menos tiempo mejor) – El Aspecto Visual, Ofreciendo una imagen de seriedad y Profesionalidad, para generar confianza.

- ✓ La Promoción De La Página y Productos: La pagina y sus Productos deben ganar relevancia por medio de la web entre los internautas, para esto utilizamos las metodologías de marketing ya mencionadas y como opción también contratar empresas de Marketing Personal para ellos debemos:

- ✚ Debemos saber transmitir el mensaje de la empresa y conocer el producto, el servicio y la empresa en sí.
- ✚ Debemos saber cómo piensa y qué necesita el consumidor de este tipo de producto o servicio.
- ✚ Debemos crear marca y posicionarse en las mentes de los clientes para aumentar las ventas.
- ✚ Debemos conocer al máximo la competencia, sus puntos positivos y negativos. Quiénes son y qué potencial tienen, cuáles son sus ventajas y precios, etc.
- ✚ Realizar una estrategia complementaria exclusivamente para el producto.

- ✓ Promoción en las redes Sociales: Utilizar las redes sociales para promocionar nuestros productos Facebook e Instagram y el **customize server** de WhatsApp, Instagram y Messenger,