



4. Introducción (max 500 palabras)

Herramienta tecnológica para el hallazgo de objetos perdidos dentro de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Se considera que este tema actualmente es muy importante dentro del campus universitario debido a la constante pérdida de objetos para muchos estudiantes y/o docentes de la universidad, se necesita darle una solución a esta problemática que se vive actualmente y por tal razón se propone la estructuración de un prototipo experimental de herramienta tecnológica para el hallazgo de objetos perdidos.

Esto se hará a través de esta herramienta facilitando la publicación de objetos perdidos y/o encontrados, teniendo información asequible para todo usuario del campus.

Esta idea surgió de la publicación dentro de redes sociales de objetos perdidos o encontrados dentro de la universidad, con ello se puede evidenciar la falta de una herramienta que apoyara y facilitara al usuario que perdió algún objeto, el posible hallazgo confiable y seguro.

5. Planteamiento del problema (max 500 palabras para Investigación Formativa) o **Actividades a Desarrollar** (para práctica de extensión)

Este proyecto se planteó a causa de la dificultad para encontrar objetos perdidos dentro del campus universitario, en el cual se encontraron diferentes posibles causas a las cuales se les planea dar alguna solución dentro del desarrollo de este prototipo experimental las cuales son: Déficit en el manejo administrativo de los procesos de objetos perdidos en el plantel universitario, Falta de interés por los objetos perdidos en cuanto a los estudiantes, Prioridad en otros temas de mayor interés dentro del campus, Falta de herramienta tecnológica en la plataforma universitaria, Plataforma orientada a otro tipo de problemáticas, Plataforma orientada a brindar información solamente de manera educativa, Poca fiabilidad para encontrar información sobre los objetos perdidos.

Todas las causas anteriores del problema son las causantes de efectos bastante importantes como los son: Inseguridad de encontrar de nuevo el objeto perdido, Genera más gastos la recuperación del objeto perdido, Pérdida considerable de tiempo recuperando nuevamente el objeto, Pagar recompensas o comprar de nuevo el objeto perdido.

6. Objetivo General