

# Crowdfunding, Inversiones, Donaciones y Comercio Electrónico en Colombia

**Autor: Daniel Santiago Silva Capera**

## I. INTRODUCCIÓN

En Colombia existen muchas personas capaces y brillantes, motivadas a emprender nuevas ideas, proyectos o se dedican a oficios de manera amateur. De una forma u otra muchas de estas se encuentran con dificultades para cumplir sus objetivos por falta de infraestructura, financiamiento o colaboración para su desarrollo.

Es aquí donde la Ingeniería de Sistemas y Computación con el uso de las tecnologías de la información puede solucionar este problema conectando a estas personas con otras interesadas en ayudarlas a alcanzar sus objetivos a través de la recaudación de fondos y otras herramientas.

Esta iniciativa pretende apoyar al desarrollo de ideas incluso cuando culmine su etapa inicial y a los usuarios que hagan de esto su medio de trabajo o hobby.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido al decaimiento de la economía nacional agravada por el pánico y aislamiento a causa de la pandemia “Covid-19” [1], muchos negocios existentes y nuevas ideas han tenido que suspenderse o erradicarse. Ante esto el gobierno nacional ha tomado medidas para estimular y reactivar la economía con préstamos y créditos a comerciantes para su sostenimiento. Sin embargo, esto no es precisamente una buena alternativa para muchos de estos, ya que de una u otra forma se trata de un endeudamiento, incluso puede ser “empezar por el pie izquierdo”.

Para ello existen diferentes plataformas exitosas recaudación de fondos (“Crowdfunding”), entre ellas *Kickstarter*, un sitio fundado en 2009 de origen estadounidense [2] que motivó a concebir una nueva solución a este problema, ya que esta no termina adaptándose completamente a las necesidades en el país. La filosofía de *Kickstarter* es recaudar fondos para cualquier tipo de causa siempre que impulse un proyecto o idea novedosa, a cambio a los colaboradores se les hace parte del objetivo alcanzado [3].

Los motivos por los cuales esta iniciativa no ha tenido una gran acogida en Colombia pueden deberse a la desconfianza de plataformas electrónicas, los métodos de pago utilizados y las escasas propuestas en la plataforma originarias dentro del territorio (620 en total, de los cuales 60 han logrado su objetivo) [4].

Más allá de esto, se encontró un gran potencial en el concepto que se ve restringido por su normativa, en especial referentes a los incentivos a los colaboradores, la prohibición de donaciones a otras causas benéficas o humanitarias [3], la poca

visibilidad de servicios ofertados por miembros (ya que se trata de lograr objetivos y no ofertar bienes o servicios).

## III. FUNCIONALIDADES

Las funcionalidades principales que tendrá la solución planteada a este problema contemplan el registro, consulta, edición y eliminación de usuarios a la plataforma, ideas nuevas y negocios emergentes, seguimiento de objetivos y metas de proyectos en marcha, vistas de colaborador y creador, filtrado de búsquedas aplicando distintos criterios, la interacción (opcional) entre creadores y colaboradores, la promoción y venta de artículos o servicios impulsados por la misma plataforma, entre otras.

## IV. RESULTADOS ESPERADOS

Se espera desarrollar un aplicativo y plataforma seguros en que ideas y comercios puedan recaudar fondos para alcanzar distintos objetivos además de recibir retroalimentación por parte de los usuarios. Asimismo, apoyar a quienes tienen hobbies o se dedican profesionalmente a distintos tipos de tareas dando a conocer lo que hacen y permitiendo ofrecerlas dentro de la plataforma. Por último, evitar el endeudamiento del público, observar un crecimiento en la innovación en la industria del país y en la economía en general. En versiones futuras se espera ver la evolución de la plataforma incluyendo nuevas funcionalidades adaptándose mejor a las necesidades de la población (en especial la Colombiana).

## V. IMPACTO DEL PROYECTO

El impacto del proyecto se evidencia a nivel social al preocuparse en las pequeñas empresas, en las personas que no han logrado avanzar en proyectos por financiación, en quienes buscan oportunidades laborales haciendo lo que les motive hacer. A nivel económico en la activación de distintos sectores económicos, en el aumento de producción y manufactura del país y la reducción del endeudamiento del público en general. A nivel tecnológico como competencia de otras plataformas. A nivel más general se puede llegar a impactar en cualquier aspecto gracias a los objetivos que cada usuario alcance dentro de la plataforma.

## VI. RECURSOS

Para el desarrollo del proyecto se pretende emplear correctamente distintas estructuras de datos especializadas en cada tarea, tecnologías de desarrollo web y móvil, bases de datos distribuidas, editores de código, equipos de cómputo, lenguajes de programación (de distintos paradigmas), manos dispuestas y voluntades fuertes.

## VII. REFERENCIAS

- [1] El Espectador, «Desempeño de la economía colombiana en 2020,» [En línea]. Available: <https://bit.ly/3he35rH>.
- [2] Wikipedia, «Kickstarter,» [En línea]. Available: "<https://en.wikipedia.org/wiki/Kickstarter>."
- [3] Kickstarter, «Manual del creador,» [En línea]. Available: <https://www.kickstarter.com/rules?ref=global-footer>.
- [4] Kickstarter, «Kickstarter Colombia,» [En línea]. Available: <https://bit.ly/2R21vPh>