



Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central

Facultad de sistemas
Técnico, Tecnólogo o ingeniería

Nombre por definir

Autores

Esteban Valencia Velandia
Cristian Fernando Rojas Castellanos

Presentado a:

José Alfredo Trejos

Motato

Bogotá, agosto de 2021.

Índice

1. Planteamiento del problema	1
2. Justificación	1
3. Objetivos	2
3.1. Objetivo general	2
3.2. Objetivos específicos	2
4. Metodología	2
5. Cronograma	2
6. Resultados	2
7. seguimiento	

Resumen

El proyecto articulador propuesto tiene como idea crear una herramienta capaz de ayudar a pequeñas empresas a darse a conocer, de una manera fácil e intuitiva, y que pueda servir también como medio para sus potenciales clientes de conocer sus negocios, productos o servicios a ofrecer, todo esto de una manera muy cómoda para el usuario y que este habilitada para poder proporcionar información necesaria para los administradores para realizar análisis de datos importantes como ventas o ganancias y así tomar decisiones que los ayuden en el crecimiento de sus emprendimientos

1. Planteamiento del problema

Muchas empresas o microempresas colombianas tienen acceso a muchas herramientas para proyectar sus productos en materiales virtuales tales como las redes sociales. Sin embargo, a la hora de realizar sus propios estadísticos o tener una herramienta capaz de servir como plataformas neta de la empresa, se ven restringidos al uso o la necesidad de recurrir a software empresarial no siempre económico y que sea capaz de cubrir en completo las necesidades de los negocios, se ve por lo tanto la necesidad de cubrir dicha problemática, debido a que puede ser un obstáculo muy grande para los emprendimientos nuevos poder acceder a dichas tecnologías empresariales, y que pueden como resultado dar de baja a muchas grandes ideas y emprendimientos nuevos en Colombia, ya que, en el mundo actual, los portales digitales son fundamentales para el éxito o el fracaso de una empresa, no solo para darse a conocer y atraer clientes, sino que en la calidad de estos lo potenciales clientes puedan tener una experiencia de servicio digital satisfactorio como para finalmente hacer uso de la empresa tanto en compras o el uso de algunos de sus servicios, por lo que es importante darle a las empresas esa facilidad de tener una herramienta que realmente sea capaz de aumentar su productividad e impulsarlas a un siguiente nivel

2. Justificación

Los motivos que llevaron al equipo de trabajo a la realización del proyecto son los efectos positivos que puede tener nuestra propuesta en la economía nacional, impulsando nuevos emprendimientos y generando de manera indirecta mejoras en la calidad de vida de las personas y que estas puedan cumplir sus metas de una manera más eficiente, ya que este sector no cuenta con la capacidad necesaria para recurrir a herramientas incluso de pago que puedan impulsar de una manera lo suficientemente beneficiosa para lograr llegar a nuevos objetivos y horizontes, y por medio de este desarrollo sea posible para ellos sobrepasar la barrera del mundo digital y el comercio electrónico que funge como parte fundamental en el triunfo de las empresas en la economía y aprovechando el auge de las tecnologías, plataformas y emprendimientos digitales y todos los beneficios y facilidades que estos pueden ofrecer a estas nuevas empresas que tienen la necesidad de darse a conocer y poder administrar de mejor manera sus crecimientos y el contacto tanto como con sus cliente como de manera interna

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Lograr la generación de una herramienta digital que sea capaz de ayudar a nuevas empresas a poder manejar sus negocios de una manera fácil tanto en el lado de la capacidad de la empresa como la manera en la que está construida tanto en la manera en la que la empresa se promociona e interactúa a través de los canales generados por la herramienta también, con diferentes funcionalidades que sirvan para incrementar la productividad y ayuden a crecer la empresa que haga uso de esta

3.2. Objetivos específicos

- Identificar los factores mas importantes que afectan en la productividad de una empresa para posteriores actualizaciones del sistema
- Incrementar la satisfacción de los clientes a la hora de realizar comprar a través de la herramienta generada por medio de las interfaces intuitivas
- Acercar a los clientes y sus necesidades a los administrativos y gerentes de los negocios y empresas para poder de esta forma incrementar calidad de los productos por consiguiente mas beneficio para clientes y empresas
- Establecer mecanismos para facilitar análisis de datos a gerentes de las empresas para la toma de decisiones en fin con los intereses de los usuarios de la herramienta

4. Metodología

La metodología a emplear será scrum debido a que en consentimiento consideramos que cumple con las necesidades para la buena realización del proyecto, con la capacidad de tener cierta libertad en las actividades que realizaremos y como complementarnos y actualizarnos con las necesidades cambiantes que puedan surgir en los diferentes procesos y etapas para el desarrollo de una herramienta de software como la planificada, además el equipo de trabajo considera que es buena medida combinarlo con un gitflow de trabajo para tener control de versiones y todas las ventajas que usar este sistemas de repositorios y flujo de trabajo ofrece

5. Cronograma

//Cronograma aun por definirse

6. Resultados

Por medio de una campaña de marketing o una estrategia de ingreso al mercado, generar ciertas unidades del software de manera gratuita cuando salga al mercado, u ofreciendo a este una versión de prueba para que los potenciales clientes tomen la decisión de preferir nuestra alternativa; por otro lado, de manera interna es necesario estar capacitados para la realización de un proyecto de tal magnitud, por lo que, cada conocimiento que podamos adquirir a través de la carrera será valioso en la medida en la que podamos implementarlo en el proyecto para así poder sacar un producto

7. Seguimiento

jueves, 28 de octubre de 2021.

El equipo está en la discusión técnica de como complementar el proyecto con las materias asignadas, con temas de investigación y administración debido a que no se tiene inscritas materias practicas en el actual semestre 2 del 2021 por lo cual se esta considerando hacer un cambio de vista al proyecto y no orientarlo a algo general sino, más bien la idea de hacer un ejercicio de imaginación en el cual nosotros somos los dueños de una empresa y tenemos la necesidad de crear los portales y plataformas digitales como se plantea actualmente, ya que de esta manera y desde el punto de vista del equipo seria más fácil la implementación de las actividades realizadas en las asignaturas de administración y fundamentos de la investigación

Viernes, 12 de noviembre de 2021

El equipo realizó las primeras implementaciones y plantillas de documentación además de la actualización de varios aspectos importantes como el trabajo en el cronograma para el seguimiento de fechas y fijar objetivos, por otro lado se proporciona avances en la documentación en aspectos del marco teórico y análisis de resultado de encuesta realizada, links adjuntos referentes al repositorio en el cual se está desarrollando la aplicación y link de la encuesta utilizada (aun útil hoy día) para el posterior análisis y toma de decisiones para el desarrollo del proyecto, se espera que en la próxima actualización ya este lista el item de cronograma

