

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Definición del Problema

En la actualidad, el acceso a plataformas interactivas que promuevan la innovación y el emprendimiento es limitado, especialmente para personas que comienzan su formación en estas áreas. Aunque existen múltiples recursos en línea, muchos son complejos, no están adaptados a principiantes o carecen de elementos interactivos que faciliten el aprendizaje.

Este proyecto busca resolver la falta de una herramienta accesible y dinámica que combine educación con elementos prácticos y visuales, permitiendo a los usuarios comprender y aplicar conceptos esenciales de innovación y emprendimiento.

### 1.2. Objetivos

#### 1.2.1. Objetivo General

Desarrollar una página web educativa que impulse el aprendizaje de la innovación y el emprendimiento mediante recursos interactivos y accesibles para estudiantes y futuros emprendedores.

### 1.2.2. Objetivos Específicos

- Diseñar una estructura clara y amigable utilizando estándares web modernos (HTML, CSS y JavaScript).
- Implementar contenido educativo en formatos interactivos, como cuestionarios, simulaciones y ejemplos visuales.
- Facilitar el acceso a casos de éxito reales de emprendimientos innovadores.
- Promover el espíritu emprendedor con herramientas prácticas como plantillas de negocios y guías para generar ideas creativas.

### 1.3. Justificación

El proyecto es relevante porque aborda una necesidad educativa al unir tecnología y formación en habilidades esenciales para el mercado laboral actual. Al integrar una plataforma interactiva, se motiva a los usuarios a explorar ideas innovadoras y desarrollar sus proyectos con bases sólidas.

Además, la creación de este recurso fomenta el uso responsable de la tecnología y amplía el acceso a conocimientos que tradicionalmente requieren recursos especializados o presenciales.

### 1.4. Limitaciones

- **Tiempo:** El alcance del proyecto está limitado por la duración del curso.
- **Conocimientos técnicos:** Aunque se están adquiriendo habilidades en HTML, CSS y JavaScript, la falta de experiencia avanzada puede limitar ciertas funcionalidades.
- **Recursos:** La implementación de gráficos avanzados o bases de datos puede estar restringida por la disponibilidad de herramientas gratuitas.

### 1.5. Viabilidad o Factibilidad del Proyecto

La propuesta es viable porque:

- Los lenguajes de programación seleccionados son accesibles y ampliamente documentados.
- El equipo cuenta con motivación y orientación para completar el proyecto dentro del marco del diplomado.
- Las tecnologías necesarias son gratuitas o de bajo costo, lo que asegura que se pueda llevar a cabo dentro de los recursos disponibles.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Información

**Innovación:** Proceso de implementar ideas nuevas que generan valor. Es crucial en el contexto empresarial para mantenerse competitivo.

**Emprendimiento:** Capacidad para iniciar proyectos nuevos, gestionarlos y asumir riesgos en busca de oportunidades de mercado.

**Relación entre tecnología y emprendimiento:**

- La tecnología actúa como un catalizador para el emprendimiento al facilitar la creación de soluciones disruptivas.
- Herramientas web modernas permiten a los emprendedores llegar a un público más amplio y gestionar recursos eficientemente.

**Importancia de plataformas educativas interactivas:**

- Incrementan la retención del conocimiento gracias a métodos visuales y prácticos.
- Democratizan el acceso al aprendizaje, eliminando barreras geográficas y económicas.

## 3. METODOLOGÍA

### 3.1. Introducción

El proyecto seguirá un enfoque iterativo en el que cada fase será revisada y mejorada progresivamente, desde el diseño inicial hasta la implementación final.

### 3.2. Diseño del Proyecto

Estructura de la página web:

- **Página de inicio:** Presentación del proyecto, introducción a la innovación y el emprendimiento.
- **Sección educativa:** Artículos, videos y cuestionarios interactivos.
- **Recursos:** Herramientas prácticas, plantillas y guías descargables.
- **Casos de éxito:** Historias inspiradoras con análisis de estrategias innovadoras.

### 3.3. Herramientas Usadas

- **HTML:** Estructuración de contenido.
- **CSS:** Diseño estético y responsivo.
- **JavaScript:** Funcionalidades dinámicas como sliders, validación de formularios, y animaciones interactivas.
- **Frameworks:** Si se decide, Bootstrap para diseño responsivo o librerías como Chart.js para gráficos.

### 3.4. Proceso de Desarrollo

1. **Investigación inicial:** Revisión de necesidades del público objetivo.
2. **Diseño de wireframes:** Prototipos básicos de la estructura web.
3. **Desarrollo del contenido:** Redacción de textos y selección de elementos visuales.
4. **Implementación técnica:** Codificación con HTML, CSS y JavaScript.
5. **Pruebas y ajustes:** Corrección de errores y optimización para diferentes dispositivos.

### 3.5. Cronograma

**Semana 1:** Investigación y diseño del prototipo.

**Semana 2-3:** Desarrollo de la estructura básica y diseño visual.

**Semana 4:** Integración de funcionalidades interactivas.

**Semana 5:** Pruebas finales y ajustes.

## 4. PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- **Compatibilidad:** Ajustes necesarios para que la página funcione en diferentes navegadores.
- **Optimización:** Dificultades al asegurar un rendimiento adecuado en dispositivos móviles.
- **Curva de aprendizaje:** Tiempo extra requerido para implementar características avanzadas

## 5. CONCLUSIONES

El proyecto permitió aplicar habilidades prácticas en programación, diseñar interfaces amigables y explorar cómo la tecnología puede ser un medio efectivo para educar. Se identificaron áreas de mejora como la gestión del tiempo y la planificación de funcionalidades avanzadas. El desarrollo de esta página web contribuye a la formación de emprendedores al ofrecer herramientas accesibles y efectivas para fomentar la innovación.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

1. Schilling, M. A. (2013). *Innovación Estratégica*.
2. Mozilla Developer Network (MDN). (2024). Documentación sobre HTML, CSS y JavaScript.
3. Chart.js Documentation. (2024). <https://www.chartjs.org/>

## 7. ANEXOS

- Capturas del diseño de la página web.
- Código fuente de las secciones más relevantes.