

Iniciativa De Gestión Económica

^{1*} Br. Jesus Reyes Tuz Acosta, jesus.tuzacosta@itsva.edu.mx

² Br. José Isaac Che Teh, jose.cheteh@itsva.edu.mx

³ Br. Felipe López Méndez, felipe.lopezmendez@itsva.edu.mx

⁴ Jesús Antonio Santos Tejero, jesus.st@valladolid.tecnm.mx,

⁵ Erick Alberto Cupul Burgos, erick.cb@valladolid.tecnm.mx

RESUMEN:

En la actualidad el uso de dispositivos móviles es casi cotidianos, más si hablamos de aplicaciones, ya que estas nos brindan una extensa amplitud de categorías como juegos, redes sociales, multimedia, entre otros. Las aplicaciones también impactan en lo económico cuando se utiliza como un medio para poder trabajar y generar sustento económico. El Proyecto IGE (Iniciativa de Gestión Económica), es una aplicación móvil que permite el fomento a la economía mediante el autoempleo desde casa debido a la pandemia actual, en el desarrollo de este proyecto se empleó la metodología propuesta por el Instituto de Gestión de Proyectos (PMI), el cual es parte de un estándar en la dirección de proyectos, que, a través de las buenas prácticas propuestas permite el alcance de las metas, siguiendo esta metodología se desarrolló este proyecto de manera exitosa y como resultado del proyecto, se obtuvo el prototipo de una aplicación móvil de capacitación en donde se presentara diversos elementos multimedia de capacitación en lenguaje maya y español para un mejor entendimiento.

PALABRAS CLAVE: economía, comunidades, autoempleo, app.

I. INTRODUCCIÓN: Como bien sabemos, la pobreza en México es una problemática que se dio desde hace ya varios años atrás, y uno de los estados más afectados es el estado de Yucatán, en 2018, el 79.6% de la población en Yucatán estaba en situación de pobreza o de vulnerabilidad por carencias o pocos ingresos, a raíz de esta problemática la gente de este estado y mayormente la gente de comunidades indígenas emigran hacia las ciudades más desarrolladas ya que ven una oportunidad de generar mayores ingresos incluso hay experiencias de los propios alumnos que cuentan con sus propios negocios en sus comunidades que han realizado estas acciones, que se llevan sus pequeños negocios con ellos, sin embargo, hoy en día esta problemática fue empeorando por las condiciones de salud por la pandemia del covid-19. Por los despidos repentinos y por la falta de

ingresos, las empresas fueron cerrando y la gente no buscaba donde generar ingresos. Es por ello por lo que se creó la aplicación móvil IGE con el objetivo de crear autoempleos desde casa enseñando a través de tutoriales aprender oficios que puedan satisfacer la necesidad del momento y darse a conocer en la misma plataforma para tener mayor alcance en las comunidades rurales de Yucatán.

En el siguiente artículo se encontrará toda la información sobre el proyecto, se explicará la metodología que se siguió paso a paso para cumplir con el objetivo.

II. METODOLOGÍA: Para el desarrollo de este proyecto se empleó la metodología propuesta por el Instituto de Gestión de Proyectos (PMI), el cual es parte de un estándar en la dirección de proyectos con presencia en más de 160 países, que a través de las buenas prácticas propuestas y la forma clara en que define los procesos a seguir en todo momento, ha permitido que el desarrollo de este proyecto pueda concluirse de forma exitosa. [5].

Para PMI, un proyecto puede verse como un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único, y la dirección de proyectos como la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y estrategias a las actividades del proyecto para cumplir con los objetivos del mismo, es por ello se presenta los cinco grupos de procesos de la dirección de proyectos [4]:

1. Iniciación: definición de un nuevo proyecto o fase, mediante la obtención de la autorización para iniciar.
2. Planificación: establecimiento de los alcances, objetivos y dirigir el curso de acciones necesarios para el proyecto.
3. Ejecución: desarrollo del trabajo definido en el plan para la dirección del proyecto.
4. Seguimiento y control: seguimiento, verificación del progreso y desempeño del proyecto, así como identificar de cambios y su administración.
5. Cierre: finalización de todas las actividades de los grupos de procesos.

Con esto y de forma resumida se puede describir la metodología presentada en la figura 1 de la siguiente forma:

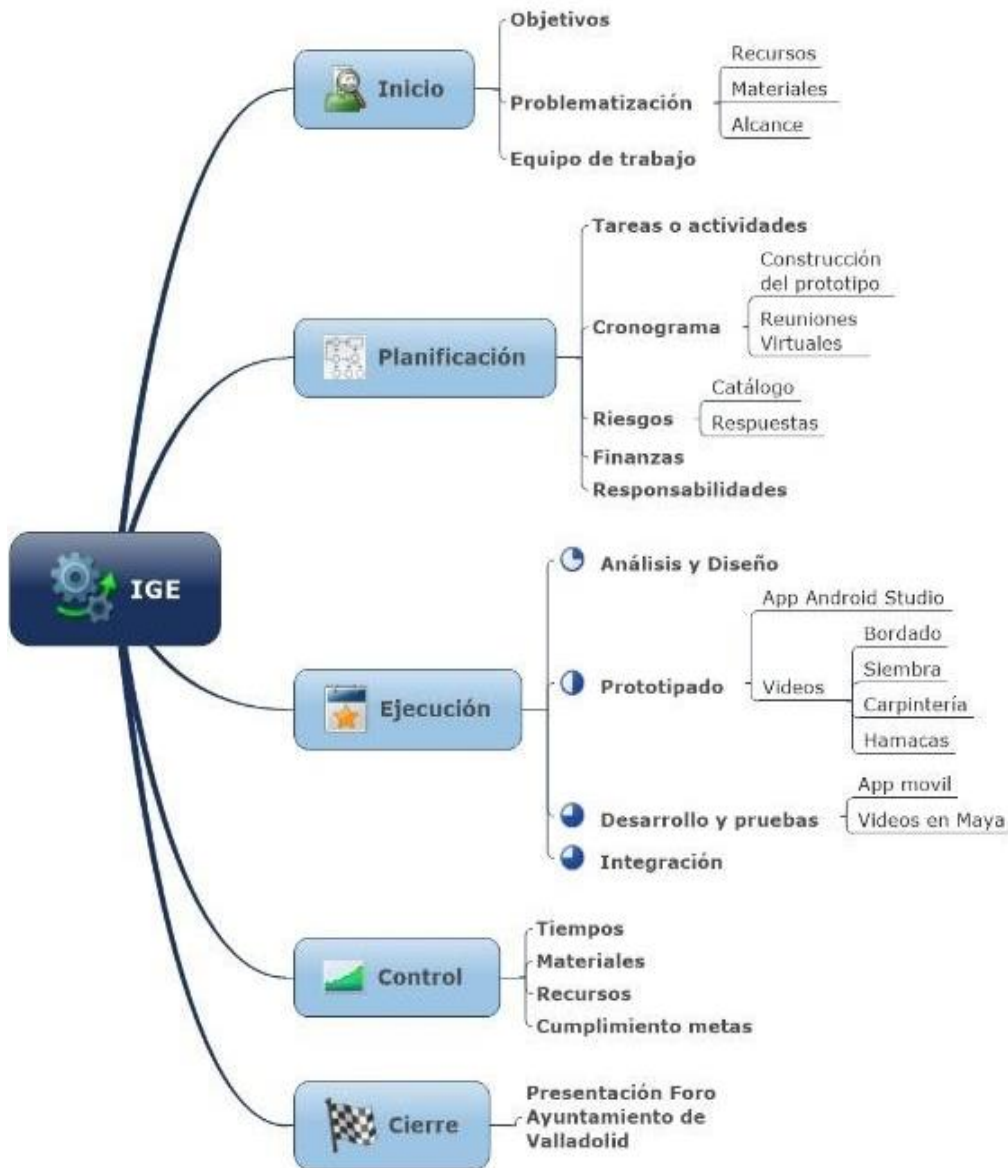


Figura 1. Metodología del proyecto

Fuente: Elaboración propia

Fase de inicio:

En esta fase se realizó la definición de los objetivos del proyecto, así como se constituyó el equipo de trabajo y se realizó el análisis de factibilidad técnica del proyecto, donde se fundamentó y argumentó la propuesta en las condiciones actuales por el COVID-19, que hace más prioritario este tipo de proyectos que buscan fomentar la economía de las comunidades proponiendo trabajos desde casa.

Tabla 1. Metodología PMI - Fase de Inicio.

Fuente: Elaboración propia

Procesos	Estrategias / Actividades	Recursos y apoyos
Problematización	Análisis de la situación actual en pobreza y marginación en comunidades.	Internet, y documentos vigentes de SEDESOL, INEGI entre otros.
	Determinación de problemas/necesidades en comunidades de la Etnia Maya.	Equipo de trabajo
Definición de objetivos.	Reunión de alumnos con docentes investigadores del ITSVA.	Personal docente investigadores del ITSVA.
Integración del equipo de trabajo	Integración de docentes asesores	2 asesores del ITSVA. 1 asesor del COBAY Valladolid
	Integración alumnos	Estudiantes registrados en este proyecto
	Financiamiento.	CONACYT ITSVA

Fase de planeación:

En esta fase se planificaron las tareas, responsables, tiempos, aspectos económicos y riesgos, que a continuación se describen:

Tabla 2. Metodología PMI - Fase de planeación.

Fuente: Elaboración propia

Procesos	Estrategias / Actividades	Recursos y apoyos
Determinación de tareas del proyecto.	Determinación de: recursos materiales, recursos humanos y del tiempo.	Equipo de trabajo.
Cronograma de trabajo.	Se incluyó: tareas, recursos, tiempos, costos, responsables.	Equipo de trabajo.
Gestión e identificación de riesgos.	Se identificaron los riesgos y se presentó un plan de contingencia	Equipo de trabajo.

Fase de ejecución:

En esta fase se llevaron a cabo el desarrollo de las actividades planeadas para el proyecto, a fin de cumplir con los requerimientos de este. En la tabla 3 se presentan los procesos realizados

Tabla 3. Metodología PMI - Fase de ejecución.

Fuente: Elaboración propia

Procesos	Estrategias / Actividades	Recursos y apoyos
Análisis y diseño	Análisis y diseño de la aplicación y de los recursos multimedia necesarios	Android Studio
Prototipado	De realizó el prototipo de la app móvil, así como de los prototipos para cada oficio de trabajo propuesto.	Materia prima, Android Studio.
Desarrollo y pruebas	Se realizaron las primeras pruebas del software de forma amulada durante el desarrollo del mismo, así como se desarrollaron los videos en lenguaje maya con subtítulos.	Emulador de la app y videos en lenguaje maya.
Integración	Se realizó la integración de los videos con subtítulos a la aplicación móvil.	Android Studio.

Fase de control: En esta fase se le dio seguimiento a las actividades planeadas y ejecutadas para la verificación y el cumplimiento de las especificaciones y requerimiento del proyecto, lo cual se describe en la tabla 4.

Tabla 4. Metodología PMI - Fase de control.

Fuente: Elaboración propia

Procesos	Estrategias / Actividades	Recursos y apoyos
Control de tiempo	Verificación del tiempo de las actividades	Cronograma de actividades
Control de materiales	Verificación, y actualización del progreso del proyecto.	Materia prima
Control de recursos.	Verificación constante del cronograma.	Presupuesto
Verificación de Metas	Demostración de funcionamiento total.	Alcance del proyecto.

Fase de cierre:

Se pudo concluir formalmente el proyecto. En la Tabla 5 se presenta una breve descripción de lo realizado.

Tabla 5. Metodología PMI - Fase de Cierre.

Fuente: elaboración propia

Procesos	Estrategias/Actividades	Recursos y apoyos
Documentación.	Elaboración de la memoria científica y del cartel del proyecto.	Equipo de trabajo
Cierre del proyecto.	Presentación del prototipo en el H. Ayuntamiento de Valladolid, Yucatán, México.	Equipamiento proporcionado por el ITSVA.

III. RESULTADOS O AVANCES: Como resultado del proyecto, se obtuvo el prototipo de una aplicación móvil que permitirá presentar diversos elementos multimedia de capacitación en lenguaje maya y español para un mejor entendimiento, se obtuvo varios videos tutoriales de cómo realizar productos de diferentes oficios que son necesarios en estos tiempos y que se encontrarán dentro de la aplicación. Como conclusión podemos decir, que se cumplió con el objetivo planteado, ya que como resultado obtuvimos el prototipo de la aplicación con los tutoriales de los oficios mencionados que son de costura y bordado, de urdido de hamaca, de carpintería y siembra. Todo gracias a que seguimos toda la metodología planteada y a las investigaciones previamente hechas para el uso correcto de las herramientas y su buen funcionamiento, cabe mencionar que para poder realizar los videos-tutoriales se realizaron investigaciones para poder implementar dichos trabajo para que sea lo más factible posible para el usuario final.

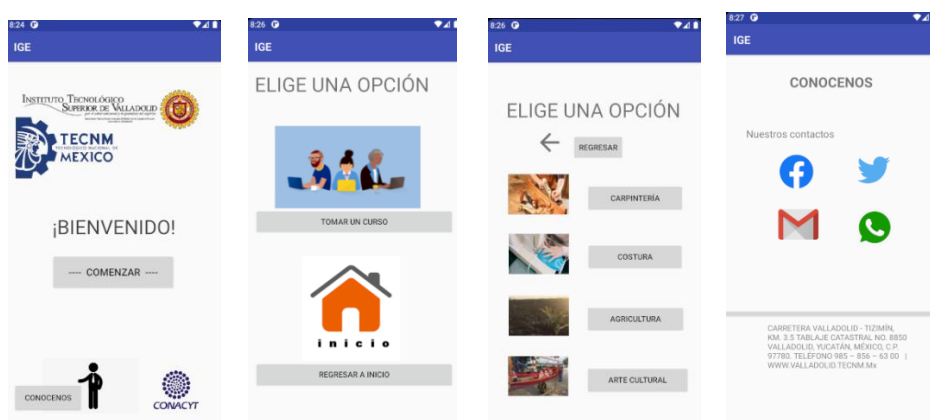


Figura 2 : capturas de pantallas del prototipo de la aplicación móvil

Fuente: Elaboración propia

IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES: Este proyecto permite la impartición de cursos a partir de una aplicación móvil para la inducción a la economía de manera principal en las microempresas de zonas rurales, para luego abarcar zonas urbanas, dar a conocer la manera de mejorar sus negocios y el cuidado de su patrimonio así como la forma de invertir en productos que realmente se necesitan en la zona o más bien, concientizar acerca de la oferta y demanda de productos o servicios en las comunidades que permita solucionar esas necesidades durante y después de la pandemia del COVID-19.

En lo que compete como equipo de trabajo se tuvieron problemas a lo largo del trabajo, ya que al estar distanciados nos encontramos con problemas de comunicación y posición geográfica, ya que algunos integrantes no contaban con los recursos (computadora, internet, red satelital, servicio comunicación, etc.), puesto que viven en zonas rurales aunque éste fue el mayor problema, se logró cumplir con el objetivo del prototipo de la app. En cuestión de contratiempos se puede mencionar la disponibilidad de horario de algunos integrantes, como también la disponibilidad de transporte, en los casos de las presentaciones presenciales que se llegaron a impartir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. Secretaría de desarrollo social. (21 de enero de 2016). Informe anual sobre la situación de pobreza y rezago social 2017. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/186880/YAccess_Denied.
(s. f.). www.gob.mx. Recuperado 14 de septiembre de 2021, de https://www.gob.mx/tramites/economiaucat_n.pdf
2. INEGI. (10 de 01 de 2018). Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Obtenido de Espacio y Datos de México: <http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapa/espacioydatos/default.aspx?ag=311020263>
3. UNESCO. Las TIC en la Educación. <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>. Accedido el 15 de abril de 2011

4. Santos Tejero, J. A., & Ucán Pech, J. P. (2016). Una propuesta para administrar las TIC en el COBAY Valladolid. *Tecnología Educativa*. Volumen III, 48,49.
5. Project Management Institute, Inc. PMI-Capítulo México.
http://www.pmimexico.org/wb/pmi/pmi_que_es_pmi (2011). Accedido el 19 de Abril del 2011
6. Toro, R. (2021, 18 febrero). *ISO 27001 ¿Cuáles son los requisitos de seguridad?* PMG SSI - ISO 27001. <https://www.pmg-ssi.com/2017/03/iso-27001-requisitos-de-seguridad/>
7. *Access Denied*. (s. f.-b). Access Denied. Recuperado 14 de septiembre de 2021, de <https://www.gob.mx/tramites/trabajo>
8. *ANDROID STUDIO: COMO Crear una APP (para Principiantes) [Tutorial]*. (2020, 17 enero). [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BQaxPwZWboA&t=4s>
9. *La economía mundial se reducirá un 5,2 % este año*. (2020, 8 junio). World Bank. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii#:~:text=%E2%80%9CNuestra%20primera%20prioridad%20es%20abordar,en%20materia%20sanitaria%20y%20econ%C3%B3mica.&text=En%20esa%20hip%C3%B3tesis%2C%20la%20econom%C3%ADa,casi%20un%205%20%25%20este%20a%C3%B1o>.
10. Kumamoto, P. (2020, 24 noviembre). *Economía en la pandemia: Un enfoque desde la comunidad (I)*. El Financiero.

<https://www.elfinanciero.com.mx/opinion/pedro-kumamoto/economia-en-la-pandemia-un-enfoque-desde-la-comunidad-i/>