# TALENTO TECH 2025-MINTIC

**FORMATO DE PRESENTACIÓN “PLAN DE PROYECTO TI”**

**Contexto específico de aplicación del proyecto** *(Marque con una X)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AGRO** | **EDUCACIÓN** | **TURISMO** | **GOBIERNO** | **FINANZAS** | **MARKETING** | **SALUD** | **OTRO** |
|  |  |  |  |  |  |  | x |

# Cohorte presencial lote1: Año: 2025 Mentor: Luis Fernando Gallego Henao

“Emprende Local: Aplicativo educativo para la formación emprendedora con enfoque territorial”

# Nombre del Proyecto (y del producto/servicio):

**Departamento de residencia del estudiante:**

# Municipio de residencia del estudiante:

**Rural:** (Marque con una X)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SI** |  | **NO** |  |  | |
| **Vereda o Corregimiento:** | | | | |  |

# Autor (es):

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nombres y Apellidos** | **Tipo de identificación** | **No. identificación** | **Curso: Programación, Inteligencia Artificial, Análisis Datos, Block Chain, Arquitectura**  **Nube** | **Nivel: Explorador, Integrador, Innovador** | **Modalidad: Virtual, Semipresencial o Presencial** |
|  |  | Cédula  Ciudadanía |  | programación | **Explorador** | Presencial |

**Palabras clave:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Palabra clave 1** | Emprendimiento |
| **Palabra clave 2** | Aplicativo web |
| **Palabra clave 3** | HTML-CSS-JavaScript-Python |
| **Palabra clave 4** | Educación económica |

# Planteamiento del problema que solucionará el producto/servicio:

La falta de formación práctica sobre emprendimiento limita la generación de iniciativas económicas sostenibles en muchas comunidades. Además, existe poca visibilización de datos e historias locales que puedan inspirar a nuevos emprendedores. Este proyecto busca resolver estas carencias mediante un aplicativo web educativo que combine contenidos sobre emprendimiento con información contextualizada del territorio, permitiendo a los usuarios explorar, aprender y proponer ideas desde una mirada local

# Pertinencia del proyecto TI:

**Pertinencia:**  
El emprendimiento es una alternativa real para enfrentar el desempleo y dinamizar la economía local. Este proyecto promueve una visión práctica del emprendimiento y el uso de herramientas digitales accesibles para fortalecer la cultura emprendedora desde el territorio.

**Mercado:**  
Estudiantes, jóvenes rurales y urbanos, docentes, programas de formación para el trabajo, y comunidades interesadas en fortalecer su economía local.

Estado del Arte de productos/servicios existentes y ventajas comparativas:

**Productos/Servicios existentes:**

* Plataformas nacionales como Apps.co, SENA Emprende Rural.
* MOOCs o Curso Online Masivo y Abierto sobre emprendimiento.
* Sitios web con cursos generalistas de negocios.

**Ventajas comparativas:**

* Contenidos y datos contextualizados a nivel local.
* Interfaz amigable, pensada para principiantes.
* Basado en herramientas tecnológicas abiertas.
* Potencial para ampliarse con participación ciudadana.

**Marco Legal y Ético:**

El aplicativo respetará la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos personales en Colombia, garantizará el uso responsable de la tecnología y promoverá una cultura de respeto, inclusión y desarrollo local.

**Objetivo General:**

Ofrecer una visión comprensiva y práctica de qué es el emprendimiento y datos acerca de esta actividad, con el fin de conocer y generar iniciativas de emprendimiento en la población mediante un aplicativo web con una mirada local.

**Objetivos Específicos:**

1. Desarrollar una interfaz amigable utilizando HTML y CSS.
2. Programar interacciones educativas con JavaScript sobre conceptos de emprendimiento.
3. Integrar información de casos y datos de emprendimiento local usando Python (Flask).
4. Motivar la generación de ideas emprendedoras por medio de simulaciones, formularios o actividades gamificadas.

**Metodología:**

* **Documentación:** Revisión de experiencias exitosas de emprendimiento local y material educativo base.
* **Diseño:** Bocetado del diseño de la interfaz.
* **Programación:** Desarrollo del sitio web usando HTML, CSS, JavaScript y Flask.
* **Validación:** Pruebas de usabilidad con usuarios.
* **Socialización:** Presentación del proyecto a la comunidad educativa

**Plazo:** Duración del proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **SEMANAS** | **DIAS** |
| 7 |  |

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES** (Diagrama de Gantt):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Actividad** | **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S**  **6** | **S**  **7** | **Responsable** |
| 1 | Investigación sobre el contexto emprendedor loca | x |  |  |  |  |  |  | Campista |
| 2 | Diseño de interfaz y estructura web |  | x |  |  |  |  |  | Campista |
| 3 | Desarrollo HTML/CSS/JS |  | x | x | X |  |  |  | Campista |
| 4 | Programación lógica con Python |  |  |  | x | X |  |  | Campista |
| 5 | Pruebas y ajustes de usabilidad |  |  |  |  | x | X |  | Campista |
| 6 | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Socialización del aplicativo | |  |  |  |  |  |  | x | Campista |

Bibliografía

* SENA: Rutas y programas de emprendimiento en Colombia.
* Ministerio de Comercio: Política Nacional de Emprendimiento.
* Documentación oficial de HTML, CSS, JavaScript y Flask.
* Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos.