



# PLANEACION DETERMINISTA



**Proyecto :** \_\_\_\_\_ Serendipia Digital \_\_\_\_\_

**Elabora:** \_\_\_\_\_ Lic. Yazmín Mayorga Ramírez \_\_\_\_\_

Objetivo	Recursos	Limitaciones	Actividades y proposito
<ul style="list-style-type: none"><li>Inspirar a jóvenes para desarrollarse en las áreas STEM mediante cursos, talleres y charlas, aprovechando el poder de la realidad virtual y realidad aumentada como principal herramienta. El objetivo es crear una comunidad virtual que conecte a jóvenes con empresas tanto nacionales como internacionales, fomentando así su crecimiento profesional y potenciando su empleabilidad.</li></ul>	<p>Actualmente se cuenta con una estructura organizada y con un enfoque en la mejora continua y el aprendizaje. Se cuenta con la posibilidad de empezar a trabajar desde casa de la cultura, lo cual ocasionaría un ahorro en renta.</p>	<p>En la actualidad existen programas que ofrecen cursos online gratuitos para aprender sobre programación y tecnología básica. No solo existen programas sino también plataformas para aprender todo esto de manera autónoma y algunas empresas con objetivos similares. Además la dificultad principal son los recursos económicos que esta implica, ya que la tecnología esta en constante avance y la tecnología se empieza a volver obsoleta.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realidad virtual: Se comenzara comprando los lentes de realidad virtual, elaborados por meta, los cuales son accesibles, y al tener características que benefician y ayuda a cumplir el objetivo de la institución, para después adquirir unos de una gama media, con la finalidad de buscar la mejora de gráficos, la experiencia como usuario, para que dependiendo el crecimiento de la institución y el aumento de matrícula, se pueda llegar a adquirir unos en donde la calidad en gráficos, material y comodidad, sea mejor. (Actualmente los mejores lentes de realidad virtual del mercado son los Meta Quest 3s, Meta Quest 3 y PICO 4 Ultra) Esto puede cambiar con el paso del tiempo y por lo tanto la adquisición del producto igual cambiara.</li></ul>

Actividades y proposito	Duración de actividades	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dispositivos de área administrativa: Cada área tendrá una un dispositivo (computadora o laptop) con la finalidad de trabajar en ella, y que todo lo que se trabaje en la institución, permanezca ahí, y no haya perdida o extravió de documentos, por lo cual además se trabajara con un disco duro externo para el respaldo y guardado de documentos, archivos y programas, es por ello que se comenzara con laptops de gama media, con la finalidad de que temporalmente todo se guarde ahí, para después hacer la adquisición del disco duro y el guardado en la nube.</li> <li>Dependiendo de los ingresos en la institución, estos será remplazados por dispositivos de gama alta, y estos pasaran a ser apoyo de cursos o talleres en caso de ser requerido.</li> </ul>	<p>Cursos: tienen la duración de un mes con acceso 5 días a la semana por 1 hora.</p> <p>Conferencias: Depende la la cantidad de ponentes, pero se esta que sea una duración aproximada de 5 horas.</p> <p>Jornada laboral: Área administrativa, seguridad, recursos humanos y vinculación, trabajaran de un horario de 8 horas, de 9 de la mañana a 5 de la tarde, mientras que programación y diseño, marketing, solo estarán disponibles de 9 a 3 de la tarde</p>	<p>Encuestas de satisfacción en cualquier área en general, en donde se evalúa desde como te sentiste, asta el comportamiento de las personas que te atendieron.</p> <p>Empleados: Un reporte diario, en donde áreas como marketing, programación, y área administrativa, deben de enviar aquellos avances que se tienen día con día, y estrategias o cambios en los que se estará trabajando en el resto de la semana.</p> <p>Docentes: Deben de enviar semanalmente una planeación, además de un reporte general del avance de los alumnos y al fin de curso, un reporte donde se muestre cual fue el avance del curso, como se desempeñaron los alumnos y una evaluación general del aprendizaje que se obtuvo.</p> <p>Alumnos: Al finalizar un curso, deben de llenar una encuesta de satisfacción, además de resaltar de manera personal y de manera abierta como se sintieron, que mejorarían y comentarios en general.</p>

### Anticipar resultados esperados

Con esto se espera que allá un aumento de matriculas en la institución por parte de los alumnos, además de que se empiece a mejorar la calidad educativa, un aumento de empleados en el área de programación, esto debido al aumento de matriculados en la institución, con esto favorecen en el reconocimiento de la institución, en un campo mas amplio y no solo a nivel municipal, si no que este pueda escalar a ser mas grande.