

ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE LA EMPRESA INNOVA E-LEARNING S.A.S.

CASTIBLANCO LUENGAS IVAN GIOVANNI

GARCÍA CLARA CONSUELO

PARDO GARCÍA CLAUDIA MARCELA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA

FACULTAD CIENCIAS ECONOMICAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS

BOGOTÁ, COLOMBIA

2017

ESTUDIO DE PREFACTIBILIDAD DE LA EMPRESA INNOVA E-LEARNING S.A.S.

CASTILANCO LUENGAS IVAN GIOVANNI

GARCÍA CLARA CONSUELO

PARDO GARCÍA CLAUDIA MARCELA

Estudio de pre factibilidad o factibilidad

Mg: "Luís Hernando Camargo"

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

SEDE VIRTUAL Y A DISTANCIA

FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS

BOGOTÁ, COLOMBIA

2017

Resumen

INNOVA E-LEARNING S.A.S es un *proyecto empresarial* enfocado al diseño y creación de plataformas e-learning donde ofreceremos servicios de *cursos virtuales* para las entidades públicas y privadas, donde se oferta una variedad de cursos que integran diferentes herramientas Tics que serán de gran ayuda para cada una de las instituciones. Este proyecto nace de la necesidad de implementar herramientas tecnológicas que mejoren la calidad de inducción y capacitación de los procesos al interior de las entidades esto evidenciado en nuestra encuesta de satisfacción realizada a diferentes personas que laboran en diversos campos.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Uniminuto Virtual y a Distancia

Formulación y evaluación

"INNOVA E-LEARNING S.A.S"

Especialización en Gerencia de Proyectos –EGF-

Presenta:

" Castiblanco Luengas Ivan Giovanni, García Clara Consuelo, Pardo García Claudia
Marcela"

Línea de investigación en la que se inscribe el Proyecto

Innovaciones sociales y productivas.

Asesor tutor:

Mg: Mg: "Luís Hernando Camargo"

Bogotá, Colombia, Julio 16 de 2017

Índice

Contenido

CAPITULO 1

1.INTRODUCCIÓN.....	8
1.1Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema	11
1.3	
Justificación.....	Error!
Bookmark not defined.	2
1.4	
Objetivos.....	Error!
Bookmark not defined.	6
1.4.1 Objetivo general	
.....	Error! Bookmark
not defined.	6
1.4.2 Objetivos	
específicos.....	Error! Bookmark
not defined.	6
1.5 Marco referencial	
.....	Error! Bookmark
not defined.	7
1.6 Estado del	
arte.....	Error! Bookmark
not defined.	9
1.6.1 República dominicana: panorama de la educación superior y avances tecnológicos y	
situación Del e-learning.....	20
1.6.2 Colombia crece demanda de educación superior	
virtual.....	Error! Bookmark not defined.1
1.7 Marco	
teórico.....	Error!
Bookmark not defined.	3
1.7.1 Inducción; proceso de recursos	
humanos.....	Error! Bookmark not defined.3
1.7.1.1 Inducción	
general.....	Error! Bookmark not
defined.	3
1.7.1.2 Inducción	
específica.....	Error! Bookmark not
defined.	4

1.7.2 Proceso de la inducción	24
1.7.2.1 Primera Etapa:	
Bienvenida.....	Error! Bookmark not defined.4
1.7.2.2 Segunda Etapa: Introducción a la organización.....	Error! Bookmark not defined.4
1.7.2.3 Tercera Etapa: Evaluación y seguimiento.....	Error! Bookmark not defined.4
1.7.2.4 Cuarta Etapa: Proceso de enseñanza.....	24
1.7.2.5 Los planes de Inducción contienen.....	25
1.7.2.6 Educación virtual o educación en línea.....	25
1.7.3 INNOVA E-learning S.A	
S.....	Error! Bookmark not defined.6
1.8 Marco conceptual.....	Error!
Bookmark not defined.8	
1.19 Marco político y legal	30
1.9.1 Decreto 1295 del 20 de abril de 2010.....	30
1.9.2 Capítulo 11 condiciones para obtener el registro calificado.....	29
1.9.3 Artículo 64 de la Ley 909 de 1995.....	31
1.10. Diseño metodológico de la investigación.....	32
1.10.1 Investigación cuantitativa.....	32
1.10.2 Investigación descriptiva.....	32
CAPITULO 2	
2. ESTUDIO DE MERCADOS Y COMERCIALIZACIÓN.....	32
2.1 Análisis del sector(s) económico donde está el proyecto de empresa.....	32
2.2 Generalidades del sector donde pertenece el proyecto.....	34
2.3 Participación del sector donde pertenece el proyecto en el PIB Nacional.....	35
2.4 Estadísticas del sector	36
2.4.1 Las regiones con mayores tendencias de crecimiento.....	37
2.4.2 Los principales dispositivos, modalidades y plataformas de e-learning.....	39
2.5 Mercado proveedor.....	40
2.6 Mercado distribuidor.....	40
2.7 Análisis de la demanda.....	40

2.8 Productos sustitutos y productos complementarios.....	43
2.9 Comportamientos de precios vs. comportamiento de la demanda.....	44
2.10 Demanda potencial.....	46
2.11 Mercado objetivo.....	46
2.12 Perfil del consumidor.....	47
2.13 Análisis de la oferta.....	47
2.14 Factores que determinan la oferta.....	49
2.15 Estrategias de ventas de la competencia.....	50
2.16 Mezcla de marketing	52
2.16.1 Logo.....	52
2.17 Estrategias de Producto.....	52
2.18 Plaza.....	53
2.19 Promoción.....	54
2.20 Estudio de mercados: sistematización y análisis de encuesta.....	54
2.21 Presentación del instrumento.....	54
2.22 Análisis de la información	54
CAPITULO 3	
3. ASPECTOS TÉCNICOS DEL PROYECTO.....	58
3.1 Macro localización.....	58
3.2 Micro localización.....	58
3.3 Flujo de procesos.....	59
3.4 Análisis de recursos del proyecto.....	59
3.4.1 Especificaciones de los recursos requeridos para implementación y puesta en marcha del proyecto.....	60
3.4.2 Ficha técnica por producto o servicio.....	60
3.4.3 Obras Físicas para el proyecto.....	61
3.4.4 Muebles y enseres requeridos en el proyecto.....	61
3.4.5 Balance de personal requerido en el proyecto.....	62
3.4.6 Presupuesto de capital de trabajo requerido en el proyecto.....	63
3.4.7 Definición de la inversión inicial para el funcionamiento del proyecto.....	64
CAPITULO 4	
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS Y LEGALES.....	64

4.1 Definición del nombre.....	64
4.2 Plataforma estratégica.....	64
4.2.1 Misión	64
4.2.2 Visión.....	64
4.2.3 Principios y valores	64
4.2.4 Objetivos organizacionales.....	65
4.2.5 Políticas de la organización.....	66
4.2.5 Estructura organizacional	66
4.2.6 Política tecnológica	66
4.2.7 Política comercial.....	67
4.2.8 Política de Seguridad y Salud en el Trabajo.....	67
4.2.9 Política en RSE ambiental	67
CAPITULO 5	
5. ESTUDIO ECONÓMICO Y FINANCIERO.....	68
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	73
7. BIBLIOGRAFIA	76

CAPITULO 1

1. INTRODUCCIÓN

De acuerdo con la investigación sobre Desarrollo de un sistema e-learning basado en estándares IMS de la Universidad Complutense de Madrid (Manjón, 2004) confirman que en la actualidad existen diversos sistemas de enseñanza a distancia a través de Internet desarrollados por todo tipo de instituciones y de empresas comerciales. Estos sistemas se englobaron dentro de la disciplina denominada “e-learning”, en la cual se incluirían todos aquellos procesos de aprendizaje en los que las nuevas tecnologías participen directa o indirectamente. Pese a ello, la atención se centra fundamentalmente en procesos de enseñanza en los que las nuevas tecnologías actúan como medio de transmisión

sustituyendo así a los medios de transmisión tradicionales y, muy particularmente, en aquellos en los que la red Internet actúa como medio de transmisión principal.

Según el estudio realizado en la tesis para el Magíster en Tecnología Informática aplicada en Educación por la Universidad Nacional de La Plata (Sanz, 2008).

Durante los últimos años se ha producido una revolución en las aplicaciones educativas debido a la adopción generalizada de Internet como plataforma de distribución. La informática educativa ha vuelto a cobrar actualidad y existe un gran interés, tanto de investigación como comercial, ya que el desarrollo tecnológico posibilita, generaliza y simplifica el uso de estos sistemas. Tanto las empresas como las universidades y entes públicos, tratan de hacer llegar al alumno una enseñanza de calidad en una competición sin precedentes. Todo esto se debe a la consideración de que este nuevo medio de transmisión es capaz de revolucionar cualquier campo al que se aplique.

Dicha consideración se apoya en el enorme impacto que las nuevas tecnologías han tenido en todos los campos donde existe una transmisión de información.

La observación de estos fenómenos indica la posibilidad de que aplicar las nuevas tecnologías al medio de transmisión en los procesos de enseñanza pueda tener un impacto dramático, teniendo como consecuencia un enorme aumento en la flexibilidad, sencillez e incluso en la calidad del proceso de aprendizaje.

Las organizaciones, los grupos y las personas son clases de sistemas abiertos que interactúan permanentemente en diferentes entornos, basados en este hecho desde la Administración de Talento Humano, se manejan varias técnicas dentro de los ambientes organizacionales resaltando el proceso de inducción.

La fluctuación de personal entre una organización y su ambiente genera cambios internos los cuales de no ser manejados asertivamente se verán reflejados en el clima

laboral y la interrelación de cada funcionario.

A medida que los nuevos funcionarios ingresan, se requiere una integración real y asertiva que facilite paulatinamente su adaptación al nuevo entorno laboral y sus funciones. Por esta razón y centrados en esta necesidad INNOVA S.A.S E-LEARNING, ofrece sus servicios potencializando el autoconocimiento como herramienta fundamental y parametrizado que permite al nuevo funcionario generar un proceso de adaptación más eficiente.

Si bien el proceso de inducción de personal se constituye en una herramienta, fundamental para Contribuir en el correcto desempeño de los nuevos funcionarios, no es suficiente para garantizar la adaptación de la persona al cargo y el logro de los resultados dimensionados a futuro. Es así como la inducción se constituye en un proceso necesario para potencializar el talento humano y sus capacidades.

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad la capacitación es la respuesta a la necesidad que tienen las empresas o instituciones de contar con un personal calificado y productivo, es el desarrollo de tareas con el fin de mejorar el rendimiento productivo, al elevar la capacidad de los trabajadores mediante la mejora de las habilidades, actitudes y conocimientos.

Lo más importante del proceso de capacitación es que las personas reciban de manera constante capacitación para poder alcanzar todo aquello que se propongan dentro de la empresa, cumpliendo con todas sus actividades de acuerdo a los conocimientos y habilidades que tienen dentro del puesto que ocupan y de esta manera comunicarse correctamente con otros departamentos y en conjunto cumplir los objetivos de la misma, de

esta forma beneficiar a la empresa con el incremento de la productividad de acuerdo a sistemas de calidad y a motivación, esto de acuerdo con el artículo La importancia de la capacitación y motivación dentro de la empresa presente en la página Getiopolis donde resaltan la importancia de la capacitación y motivación dentro de la empresa (Ángel, 2017) y el curso de gestión en las redes de establecimientos y servicios de salud (Salud, 2000).

Dentro del análisis que se han realizado en las diferentes entidades públicas según los estudios realizados encontrados en los documentos como Tesis sobre el Análisis Del Entorno Del E-Learning Empresarial En Bogotá (ÁVILA, 2012), donde el proceso de capacitación se ha convertido ineficiente debido a la rotación de funcionarios al interior de cada una de estas dependencias, se hace necesario un proceso de capacitación mucho más eficiente y eficaz permitiendo ser autónomo, permanente y flexible al cambio. Por ello actualmente las organizaciones a nivel mundial están utilizando diferentes herramientas de capacitación virtual con el fin de incrementar las habilidades y competencias de los trabajadores a través de la utilización de las herramientas que ofrece hoy en día las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La capacitación E-learning ha venido logrando nuevos beneficios para las organizaciones de acuerdo a las necesidades que cada una de estas tienen y de esta manera contribuir al aprendizaje de los trabajadores ahorrando tiempo y costos sin dejar de lado la calidad pedagógica de enseñanza para el proceso organizacional, la herramienta E-learning se conoce como una herramienta de capacitación virtual donde ha logrado que muchas empresas incrementen su inversión en este tipo de plataformas ya que suelen ser muy innovadoras para los trabajadores de las empresas, Dentro de los estudios que se han venido gestionando por parte de los expertos afirman que estas plataformas pueden favorecer en parte a cada una de las entidades pero también puede convertirse en una tarea tediosa para

las personas que no tienen un buen desempeño en el manejo de las tecnologías, de esta manera lo que se pretende por medio de INNOVA E-LEARNING es satisfacer las necesidades prioritarias de cada compañía siempre pensando en el usuario y la facilidad al utilizar cada uno de nuestros servicios de acuerdo con la información relacionada en el periódico en tiempo (Tiempo, 2017) .

1.2 Formulación del Problema

Pregunta

¿Es viable ofertar servicios de implementación de plataformas e-learning en los procesos de Inducción y capacitación para entidades públicas y privadas en Colombia?

1.3 Justificación

Las plataformas e-learning, plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, constituyen, actualmente una realidad tecnológica creada en Internet y que da soporte a la enseñanza y el aprendizaje. En estos momentos podemos afirmar que su uso ha transformando una gran parte de los espacios de enseñanza tradicionales en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos puedan interactuar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias (Manjón, 2004).

En el ámbito no académico, las administraciones, empresas, compañías y otras organizaciones utilizan las plataformas e-learning para la formación, entrenamiento o perfeccionamiento permanente de sus empleados, con un enfoque instruccional. El fin es

ofrecer a su personal una herramienta de perfeccionamiento profesional permanentemente accesible y de bajo costo. A pesar de que éste ha sido el enfoque original de las plataformas, en el ámbito académico y específicamente en el contexto universitario, el objetivo de uso cambia hacia la búsqueda y aplicación de modelos y métodos educativos más eficaces para profesores y alumnos. Actualmente, el uso de las plataformas en las universidades está muy generalizado y su explotación se realiza desde múltiples aproximaciones pedagógicas, especialmente en aquellos centros con un modelo de aplicación centrado en el profesor e, incluso, de formas no previstas en la concepción original de estas plataformas de acuerdo con los análisis descritos en el artículo El aprendizaje semipresencial o virtual: nueva metodología de aprendizaje en Educación. Actualmente, la evolución del uso de la educación virtual y de las herramientas e-learning está fuertemente influida por la calidad. Existe una necesidad por definir la calidad del e-learning, por buscar y definir metodologías y modelos de cursos virtuales de calidad, recursos educativos de calidad y métodos objetivos para la evaluación de la calidad, teniendo en cuenta el estudio de investigación de la Tesis Doctoral Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación : Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Universidad Rovira I Virgili (Garrido, 2003) .

Además, otras cuestiones más directamente relacionadas con la investigación actual, con la gestión institucional y con el uso didáctico, pueden marcar la evolución del e-learning. Destacamos, entre las relativas a la investigación: la definición de metodologías y herramientas para crear y mantener recursos educativos interoperables que resuelvan el problema de la caducidad tecnológica; el diseño y desarrollo de plataformas más potentes y flexibles capaces de interoperar entre ellas y con otros componentes software, la capacidad de compartir recursos didácticos y la definición de directrices para la construcción de

espacios virtuales más eficaces según la lección publicada por Lidia Fuentes, José M (Lidia Fuentes, 2003).

Dentro de las estadísticas analizadas por parte de la empresa INNOVA E-LEARNING S.A.S podemos evidenciar que las personas han realizado cursos virtuales en educación en diplomados , carreras de pregrado y postgrado y entre otras, debido a la actualización tecnológica y profesional que les exige los nuevos escenarios laborales y educativos, Dentro del análisis de varios elementos podemos evidenciar que los lugares donde se observa mayor dificultad en cuanto a la utilización de plataformas e- learning son las Instituciones Educativas y las Empresas, las dificultades más frecuentes son las estrategias de Inducción y capacitación de los funcionarios de las entidades donde no se realiza un proceso constante, no se lleva un seguimiento de la calidad de las capacitaciones e inducciones , donde se evidencian vacíos conceptuales de cada una de las temáticas brindadas por parte de la entidad en cuanto a los procesos o procedimientos de la misma. Por esto INNOVA E-LEARNING S.A.S permitirá ofrecer a las entidades plataformas E-elearning incluyendo cursos de acuerdo a las necesidades de cada Institución, de manera completa, incluyendo contenidos de calidad, dinámicos, con estructura bien definida permitiendo el acceso a los contenidos de una manera fácil y con ambientes totalmente llamativos, así mismo brindado soporte a tiempo brindando a nuestros usuarios el mejor servicios para tener acceso a la educación e-learning y poder tener una experiencia gratificante y seguir utilizando herramientas tecnológicas a favor de la adquisición de conocimientos.

Nuestro servicios se ofertarán a las empresas públicas y privadas de Colombia en todos los territorios departamentales y municipales especialmente a empresas, en la cual se ofrece un paquete completo según las necesidades de cada empresa (INNOVA COMPANY), se

nombra de esta manera pues la palabra INNOVA COMPANY nos refiere a nuevos cambios, experiencias que favorecen el crecimiento personal y profesional, enfocados al crecimiento empresarial direccionados por las nuevas tecnologías.

La implementación de nuestros servicios le permitirá a las instituciones o entidades obtener las siguientes ventajas:

1. **Ahorro:** el aprendizaje en línea ahorra gastos de traslado, alojamiento, material didáctico, matrícula, etc.
2. **Rapidez y agilidad:** Inmediatez a la hora de conseguir la información necesaria para cualquier tipo de aprendizaje. La información se obtiene al momento y de forma ágil y muy accesible.
3. **Flexibilidad horaria;** gestionar tu propio ritmo de aprendizaje. Y puedes hacerlo a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre y cuando goces de una conexión a Internet y un dispositivo electrónico.
4. Material electrónico; implementar material audiovisual como, por ejemplo, video tutoriales o presentaciones.
5. **Actualización;** Contenidos son en línea, es decir, gozan de la ventaja de estar alojados en espacios donde se pueden revisar y actualizar constantemente.
6. **Autorización ;** Existen varias formas por las cuales un alumno puede tener un contacto fluido con el docente a través de correo electrónico o videoconferencia o diversas herramientas tecnológicas que permitan su interrelación.
7. **Plataforma virtual.** Se concentra toda la información relativa a una enseñanza, se concentran contenidos en una plataforma donde permitirá un mayor acceso y entendimiento a la información, En educación una de las plataformas más consolidadas es la plataforma Moodle.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Realizar el análisis de pre factibilidad de la creación y sostenibilidad de la empresa INNOVA E-LEARNING S.A.S que ofrezca los servicios de contenidos e-learning a entidades públicas y privadas en Colombia.

1.4.2 Objetivos específicos

- Realizar estudio de mercadeo para la empresa INNOVA E-LEARNING S.A.S donde nos permita identificar nuestras principales competencias y sus servicios para así mismo generar nuestro mercado potencial.
- Generar estrategias de marketing que permitan expandir nuestros servicios a

diferentes empresas o entidades en Colombia.

- Determinar la infraestructura de la empresa INNOVA E-LEARNING S.A.S que nos permita contar con los recursos necesarios para desarrollar y mejorar constantemente los procesos de la Organización.
- Determinar la proyección financiera de ingresos y egresos que permita la estabilidad económica y el retorno de la inversión en el tiempo planeado.

1.5 Marco referencial

Dentro de las investigaciones en cuanto a proyectos enmarcados en la educación sobre E-learning podemos encontrar los siguientes y el enfoque que le han brindado al tema de Capacitación Virtual.

- **Tesis doctoral; Universidad Militar Nueva Granada;** Entorno virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación; implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aula Web.; la investigación está enmarcada en un proyecto de investigación llamado FOR-ELEARN financiado por el Ministerio de Educación y ciencia en su desarrollo del programa I+D+i donde pretende mejorar la formación práctica de la educación superior a través de las TICS, es un proyecto trabajado en

convenio entre la universidad Militar Nueva Granada y la Universidad Politécnica de Madrid(España) (sánchez, 2009).

- **Tesis especialización: Pontificia Universidad Javeriana;** Diseño del modelo metodológico de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) : El proyecto de investigación está alineado al diseño metodológico de un objeto virtual de aprendizaje para el curso virtual de investigación aplicada a la educación popular de la asociación Dimensión Educativa aplicando elementos de arquitectura de información, teniendo en cuenta cuatro etapas principalmente: diseño del modelo, recopilación y organización de la información, análisis de la información y prueba de prototipo de acuerdo al archivo referenciado (Rodríguez, 2010).
- **Tesis Doctoral: Universidad EAN- Universidad Antonio de Nebrija;** Modelo para la generación de competencias genéricas a partir del e-learning fundamentado en aprendizaje autónomo; Dentro de su investigación proponen un modelo de capacitación que garanticen el desarrollo de competencias específicas y productivas y tecnológicas que faciliten el acceso a la información, el dominio de las habilidades para hacerlo, y el criterio para actuar con autonomía y con iniciativa propia de acuerdo al documento referenciado (Pabón, 2011).

1.6 Estado del arte

Dentro de los antecedentes de investigaciones sobre Educación E-learning en otros países podemos encontrar las siguientes:

Según una investigación del Departamento de Educación de Estados Unidos en 2010, los estudiantes virtuales tienen mejor desempeño que los presenciales. Además, los estudiantes virtuales tienden a ser auto-motivados, auto-disciplinados y auto-dirigidos referenciado en el artículo (Cocoma, 2014).

Uno de los elementos básicos del proceso formativo es transmitir información. Algunos docentes son buenos en ello: emplean gráficas, hacen comentarios graciosos, preguntas que cortan la monotonía y demás. Pero ni así supera a una computadora, que además de transmitir la información en el medio más adecuado para el estudiante: video,

audio, animación, ejercicios, etcétera, puede repetirlo una, diez o cien veces sin sentirse molesto. Además, permite que el estudiante se detenga para complementar la información o solucionar dudas que le impiden comprender a cabalidad la lección. En el proceso de transmisión de la información, a un ser humano, por bueno que sea, le resulta imposible competir con un sistema de formación virtual (Linux, s.f.).

Si al proceso formativo virtual se le suma el aporte del docente para inspirar, servir como modelo y atender casos atípicos tenemos entre manos un excelente modelo formativo, uno que sin duda va a permitir que en el futuro todas las personas tengan la capacidad de recibir formación adecuada, en forma independiente de sus posibilidades económicas, y sin importar el lugar donde residan o sus características personales (Ochoa, 2014).

1.6.1 República dominicana: panorama de la educación superior y avances tecnológicos y situación del e-learning

En la República Dominicana, las competencias del nivel superior corresponden al Ministerio de Educación Superior Ciencia y Tecnología (MESCYT): órgano del Poder Ejecutivo encargado de fomentar, reglamentar y administrar el Sistema Nacional de Educación Superior, Ciencia y Tecnología (SNESCT), para alcanzar estándares de calidad y excelencia que propicien el desarrollo sostenible y sistematiza las Instituciones de Educación Superior (IES) de acuerdo a el análisis realizado en la Universidad de Salamanca (Guille, 2015).

El MESCYT en cumplimiento de sus atribuciones realiza: Congresos Nacionales e

Internacionales (en junio de 2013, sobre la Investigación Científica), Programa de Becas Nacionales, Programa de Becas Internacionales, Evaluaciones de la Calidad de las IES, Programa de Software (Diplomatura), Programa de Inglés por Inmersión, Programa de Software de Gestión (dirigido a las administraciones universitarias), Programas para favorecer el vínculo Universidad-Empresa, etc. Si bien estas medidas no garantizan por sí solas la calidad de la Educación Superior, son un paso de avance significativo al cual le queda mucho tramo y mayor inversión.

Dichas acciones forman parte importante de la renovación que viene aplicando al Sistema Educativo Dominicano la actual gestión, las cuales buscan beneficiar tanto a la educación primaria y secundaria como a las IES según las previsiones del gobierno. Sin dudas, la nación espera de las autoridades un mayor esfuerzo y la aplicación de las partidas correspondientes al sector educativo, ya que por el ejemplo la inversión del 5% a las universidades no se estaba asignando en los actuales momentos (Mejía y López, 2006).

1.6.2 Colombia crece demanda de educación superior virtual.

Según cifras del Ministerio de Educación, en el 2010 eran 12.000 estudiantes los que se educaban en esta modalidad y en el 2015 son 65.000. Así mismo, informa la cartera educativa, la oferta de programas virtuales se ha multiplicado por cuatro en el mismo periodo, pasando de 122 a 487 en todos los niveles formativos, estudio basado en el periódico del Tiempo (Tiempo E. , 2015).

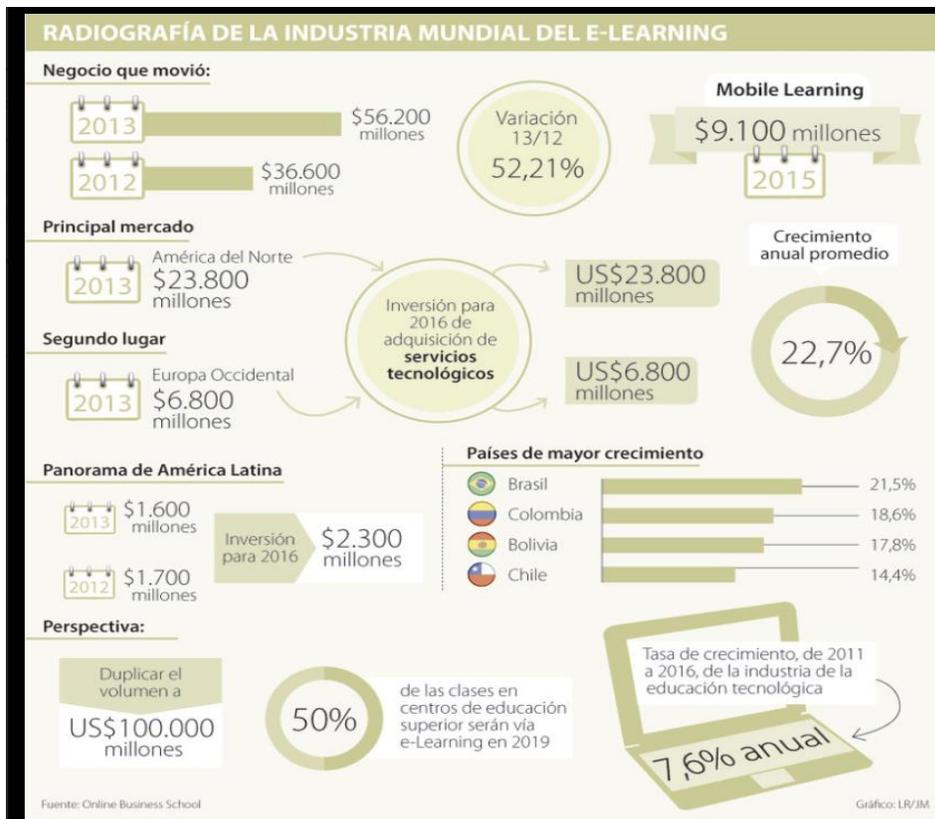
Esta cifra también es reveladora porque entre 2007 y 2010 esta modalidad de estudio solo creció un 58 por ciento, es decir, en el último lustro hubo un auge de nuevos estudiantes que accedieron a través de plataformas digitales a la educación superior (Tiempo E. , 2015).

Dicho crecimiento se da gracias a la promoción que hicieron los ministerios de

Educación y de Tecnologías de la Información y la Comunicación a la implementación de la tecnología en los procesos académicos, como lo explica el estudio La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades (2013) y que destaca varias iniciativas que emprendieron estas carteras para fortalecer el e-learning (Angel H. Facundo D., 2003). Una de ellas, por ejemplo, fue el acompañamiento que ha hecho el Min educación desde el 2012 a 32 instituciones de educación superior en el proceso de convertir sus programas presénciales en virtuales, para lo cual creó una propuesta metodológica, que contempla la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los ambientes virtuales y la selección y adecuación de la infraestructura tecnológica (CORRREA, 2016).

Estas iniciativas buscaban responder a lo que estaba pasando en el contexto internacional, donde la formación online se empezó a tomar las universidades más importantes del mundo, como el Instituto Tecnológico de Massachusetts y la Universidad de Harvard, las cuales se unieron para crear la plataforma tecnológica EdX, que permite desarrollar cursos abiertos virtuales o los famosos Moocs. A esta iniciativa se le unió Stanford, precursora de la plataforma Coursera, que, gracias al éxito que ha tenido, ofrece especializaciones en la modalidad virtual en los mejores centros académicos del orbe de acuerdo al referente (Media, 2014).

Figura1. Estadísticas de la Industria Mundial del E-learning



Fuente ; Tomado de la revista de Industria Mundial de E-learning (Sanz, 2008)

Las estadísticas que se encuentran en la gráfica evidencian el exponencial crecimiento de las empresas E-Learning en los diferentes países, donde las empresas han realizado una gran inversión en el desarrollo de las plataformas junto con sus herramientas pues facilitan la educación al interior de las mismas.

1.7 Marco teórico

1.7.1 Inducción; proceso de recursos humanos

La inducción según Suratep, “Momentos Sinceros” en su revista Metodología de autoaprendizaje para el mejoramiento continuo de las condiciones de trabajo y el Modelo Cero Accidentes de Suratep, se debe proporcionar a los empleados información básica

sobre los antecedentes de la empresa, la información que necesitan para realizar sus actividades de manera satisfactoria (Ramírez, 2004) (S.A, 1999°).

Existen dos tipos de inducción:

1.7.1.1 Inducción general

Según el autor Chiavenatto (Alemán, 2015) , en una inducción general se incluye la información relevante para todos los empleados de la empresa y la específica atiende los requerimientos de áreas, departamentos o puestos y por tanto, sólo se dirige a los trabajadores que forman parte de ellos. La inducción tiene como objetivo orientar a los trabajadores sobre los valores y objetivos de la empresa, la manera en que está organizada y sobre las funciones que desempeñarán al formar parte de ella. Por esta razón, en la inducción general a los trabajadores se les presenta la información relevante sobre la organización, como puede ser la historia y panorama actual de la empresa, sus objetivos y su posicionamiento; misión, visión, las políticas y la razón social de la empresa, y los reglamentos, códigos de conducta y procesos operativos que rigen a la organización. La inducción general se da a todos los empleados al momento de integrarse a una empresa e incluye la bienvenida, para las que se puede proyectar un video institucional y algunas actividades organizadas por el Departamento de talento humano.

1.7.1.2 Inducción específica

Se les brinda a los empleados información detallada y particular según el cargo que van a desempeñar, e incluye la presentación de los objetivos del área o departamento al que se integran, presentación con el equipo de trabajo, un recorrido por las instalaciones y la entrega del material necesario según sus funciones. Una de las etapas que constituyen la inducción específica es el proceso de enseñanza y aprendizaje del empleado, que comprende la preparación del trabajador para que realice las tareas que le corresponden a

través del ensayo y ejecución de actividades específicas. A esta etapa se le debe dar un seguimiento que permita evaluar el desarrollo del trabajador durante las primeras dos semanas y busca resolver cualquier duda que tenga respecto a su puesto para garantizar su integración satisfactoria y estimular su participación activa (Leticia, 2015).

1.7.2 Proceso de la inducción

Según el autor Gallego (Garrido, 2003), el uso de la plataforma aula web como apoyo al futuro docente en Prácticas, (VI congreso de Expolearning) Barcelona; propone las siguientes etapas en el proceso de inducción.

1.7.2.1 Primera Etapa: Bienvenida.

Tiene como finalidad el recibimiento de los nuevos trabajadores, dándoles la bienvenida a la organización, donde el Departamento de Recursos Humanos realiza diferentes actividades.

1.7.2.2 Segunda Etapa: Introducción a la organización.

En esta etapa se suministra al nuevo trabajador información general de la organización, para así facilitar la integración en la organización.

1.7.2.3 Tercera Etapa: Evaluación y seguimiento.

El propósito de esta etapa es garantizar un desarrollo adecuado del Programa de Inducción, retroalimentar el programa y realizar ajustes, En esta fase se evalúan los resultados obtenidos, con la aplicación de la Evaluación de Formaciones y Seguimiento a la Inducción y Entrenamiento, a fin de aplicar los correctivos correspondientes.

1.7.2.4 Cuarta Etapa: Proceso de enseñanza.

- Se realizará de tal forma que se sigan los siguiente
- Indagar y preparar al trabajador.

- Demostrar las tareas que tiene que realizar.
- Ensayar la ejecución de las operaciones.
- Hacer seguimiento y comprobar si logró los objetivos.
- Estimular la participación.

1.7.2.5 Los planes de Inducción contienen:

- Información de la organización
- Políticas de personal
- Condiciones de contratación
- Plan de beneficios para el trabajador
- Días de descanso
- El trabajo desempeñado.
- Forma de Pago.

1.7.2.6 Educación virtual o educación en línea.

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC- ha abierto un sin número de posibilidades para realizar proyectos educativos en el que todas las personas tengan la oportunidad de acceder a educación de calidad sin importar el momento o el lugar en el que se encuentren.

La educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio.

En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el

alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo.

Desde esta perspectiva, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender.

La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

1.7.3 INNOVA E-learning S.A S

La plataforma de e-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas (930, 2010).

Teniendo en cuenta el artículo “ E-learning sin límites” El sistema E-learning es un sistema permite la creación de "aulas virtuales"; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales (930, 2010).

Beneficios de una plataforma de e-learning

- Brinda capacitación flexible y económica.
- Combina el poder de Internet con el de las herramientas tecnológica.
- Anula las distancias geográficas y temporales.
- Permite utilizar la plataforma con mínimos conocimientos.
- Posibilita un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción entre tutores y

alumnos.

- Ofrece libertad en cuanto al tiempo y ritmo de aprendizaje.

E-Learning es una metodología que utiliza pedagógicamente escenarios basados en tecnologías digitales de información y comunicación para el desarrollo de procesos sistemáticos de formación, con entornos curriculares, didácticos, evaluativos, interacciones medios, mediaciones y mediadores centrados en el aprendizaje y el estudiante (Aefol, 2008).

1.8 Marco conceptual

Dentro del proceso de investigación es importante conceptualizar algunos términos para lograr una mayor comprensión del proyecto.

- 1. Plataforma virtual:** Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de

diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

- 2. Infraestructura:** Conjunto de medios técnicos, servicios e instalaciones necesarios para el desarrollo de una actividad o para que un lugar pueda ser utilizado.
- 3. Redes:** Una red de ordenadores (también llamada red de comunicaciones de datos o red informática) es un conjunto de equipos informáticos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de dato
- 4. Servidor:** Un servidor es una aplicación en ejecución (software) capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia.
- 5. UPS:** Sistema de alimentación ininterrumpida (SAI), en inglés uninterruptible power supply (UPS), es un dispositivo que gracias a sus baterías u otros elementos almacenadores de energía, puede proporcionar energía eléctrica por un tiempo limitado y durante un apagón eléctrico a todos los dispositivos que tenga conectados
- 6. Patch Panel:** Los llamados Patch Panel son utilizados en algún punto de una red informática donde todos los cables de red terminan. Se puede definir como paneles donde se ubican los puertos de una red, normalmente localizados en un bastidor o rack de telecomunicaciones.
- 7. Monopsonio:** Un monopsonio denominado también como el monopolio del comprador (del griego mono- (μνο-) 'único' y psonios (ψωνιος) 'compra') es un tipo de mercado en el que existe un único comprador o demandante, en lugar de varios. Debido a esto, este mercado posee una competencia imperfecta.
- 8. Oligopólico:** Un oligopolio es una estructura de mercado, incluida dentro de las formas de competencia imperfecta, constituida por un grupo pequeño de oferentes (productores/vendedores) interdependientes estratégicamente y un gran número de demandantes (consumidores/compradores), en la que los oferentes tienen un poder de mercado
- 9. e-readers:** Designa al dispositivo que actúa como soporte de lectura y el término e-book (libro electrónico) que es el contenido digital que se lee, utilizándose en muchos casos erróneamente el segundo para designar al soporte de lectura.
- 10. Telecomunicaciones:** Una telecomunicación es toda transmisión y recepción de

señales de cualquier naturaleza electromagnética, que contengan signos, sonidos, imágenes o, en definitiva, cualquier tipo de información que se desee comunicar a cierta distancia.

11. Conectividad: Capacidad de un dispositivo (ordenador personal, periférico PDA, móvil, robot, electrodoméstico, automóvil, etc.) de poder ser conectado

13. Wikis: Nombre que recibe un sitio Web, cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador, donde los usuarios crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten.

14. Hosting: El hosting es un servicio al que puedes asociar tu dominio. Si tienes un dominio, lo más probable es que lo quieras para tener una página Web, o para tener cuentas de correo bajo tu propio dominio. El hosting es exactamente eso, son esos servicios que vas a necesitar si quieres tener tu Web y tu correo.

15. Soporte: El soporte técnico o asistencia técnica es un rango de servicios por medio del cual se proporciona asistencia a los usuarios al tener algún problema

16. Migración: Actualizar de un sistema a otro en términos de tecnología

17. LMS: Un LMS (Learning Management System) es un sistema de gestión de aprendizaje online, que permite administrar, distribuir, monitorear, evaluar y apoyar las diferentes actividades previamente diseñadas y programadas dentro de un proceso de formación completamente virtual (eLearning), o de formación semi-presencial

18. Servicio POSTVENTA: El servicio post venta es seguir ofreciendo atención al cliente después de la compra y es tan fundamental como las demás estrategias que has implementado en tu tienda en línea. Recuerda que Ser buenos en ventas y entrega ya no lo es todo

1.9 Marco político y legal

A continuación se refiere el marco legal bajo el Decreto 1295, (2010) Ministerio de Educación nacional, el cual fundamenta el proyecto de investigación:

1.9.1 Decreto 1295 del 20 de abril de 2010

Por el cual se reglamenta el registro calificado de que trata la Ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior (Nacional, 2010).

1.9.2 Capítulo 11 condiciones para obtener el registro calificado

- **Artículo 5.-** Evaluación de las condiciones de calidad de los programas. La institución de educación superior debe presentar información que permita verificar:

- **Numeral 5.8.**

Medios Educativos.- Disponibilidad y capacitación para el uso de por lo menos los siguientes medios educativos: recursos bibliográficos y de hemeroteca, bases de datos con licencia, equipos y aplicativos informáticos, sistemas de interconectividad, laboratorios físicos, escenarios de simulación virtual de experimentación y práctica, talleres con instrumentos y herramientas técnicas e insumos, según el programa y la demanda estudiantil real o potencial cuando se trate de programas nuevos. En los programas a distancia o virtuales la institución debe indicar el proceso de diseño, gestión, producción, distribución y uso de materiales y recursos, con observancia de las disposiciones que salvaguardan los derechos de autor. Para los programas nuevos adicionalmente la institución debe presentar los módulos que correspondan por lo menos al 15% de los créditos del programa completamente desarrollados, y el plan de diseño y desarrollo de los demás cursos que conforman el plan de estudios. Para el caso de los programas virtuales, deben estar disponibles en la plataforma seleccionada. Respecto a los programas virtuales la institución debe garantizar la disponibilidad en una plataforma tecnológica apropiada, la infraestructura de conectividad y las herramientas metodológicas necesarias para su desarrollo, así como las estrategias de seguimiento, auditoría y verificación de la operación de dicha plataforma, y está obligada a suministrar información pertinente a la comunidad

sobre los requerimientos tecnológicos y de conectividad necesarios para cursar el programa.

Leyes: 42/93, 87/93, 80/93, 443/98, 610/00, 142/94, 617/00, 734/02; Constitución Política de Colombia

1.9.3 Artículo 64 de la Ley 909 de 1995

Mediante el cual se establece que todas las entidades públicas tendrán un programa de inducción para el personal que ingrese a la entidad, y uno de actualización cada dos años, que contemplarán -entre otros las normas sobre inhabilidades, incompatibilidades, las normas que riñen con la moral administrativa, y en especial los aspectos contenidos en esta Ley (Republica, 1995).

Artículo 7 del Decreto Ley 1567 de 1998: Mediante el cual se establece que Los planes institucionales de cada entidad deben incluir obligatoriamente programas de inducción y de re inducción, los cuales se definen como procesos de formación y capacitación dirigidos a facilitar y a fortalecer la integración del empleado a la cultura organizacional, a desarrollar en éste habilidades gerenciales y de servicio público y suministrarle información necesaria para el mejor conocimiento de la función pública y de la entidad, estimulando el aprendizaje y el desarrollo individual y organizacional, en un contexto metodológico flexible, integral, práctico y participativo. Decretos: 1737 de 1998, 2145 de 1999, 2445 de 2000, 2170 de 2002 y / o Resoluciones: Resolución Orgánica 023 de 2004, Resolución Reglamentaria 001 de 2006 (Pública, 2015).

1.10 Diseño metodológico de la investigación

El tipo de investigación que vamos a implementar en el proyecto es la investigación descriptiva y cuantitativa:

1.10.1 Investigación cuantitativa

Este tipo de investigación se aplicará debido a que en el proceso examinaremos datos o información que se recolectado a través de los diversos Instrumentos de recolección de información. Dentro del proyecto nos permitirá el análisis de datos financieros donde como empresa debe hacer el estudio de pre factibilidad del proyecto para determinar ingresos y egresos y de esta manera determinar la viabilidad del proyecto (Cordero).

1.10.2 Investigación descriptiva

Dentro de nuestro proyecto este tipo de investigación describe de modo sistemático las características de la población, situación o área de interés. Permite recoger los datos descriptivos sobre la base de una hipótesis o teoría, se exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados para así mismo determinar la viabilidad del proyecto, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan a proponer nuevos mecanismos de solución frente a las necesidades que tienen las personas frente a la educación e-learning (Shuttleworth, 2015).

CAPITULO 2

2. ESTUDIO DE MERCADOS Y COMERCIALIZACIÓN

Es un estudio que busca por medio de un análisis tipo Inteligencia de mercados,

describir el proyecto que se está formulando y los bienes o servicios que se van a ofertar.

Este análisis se debe realizar con información secundaria de fuentes reconocidas y de rigurosidad científica y técnica para de esta forma comprender de forma clara las oportunidades que existen en el sector. Los siguientes son los aspectos que se deben abarcar en este estudio:

2.1 Análisis del sector(s) económico donde está el proyecto de empresa

Las plataformas e-learning, se han convertido en una herramienta de trabajo para los mercados privados y públicos, debido a que optimiza los tiempos de aprendizaje y garantiza un control seguimiento al conocimiento adquirido por las personas en las diferentes aplicaciones que se tienen.

Si bien es cierto que las plataformas e-learning tienen intervención en muchos de los sectores económicos en el país, esto debido a su aplicabilidad, su sector económico es el Educativo, esto basado en los informes del Ministerio de Educación en su portal Web. (Nacional, E-learning: una educación incluyente y con alta calidad, s.f.)

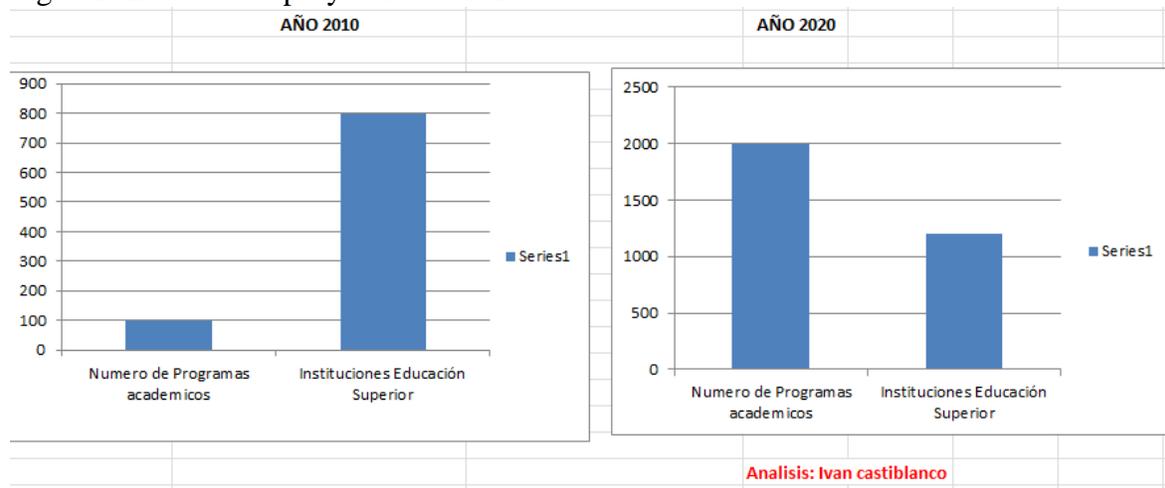
2.2 Generalidades del sector donde pertenece el proyecto

El sector educativo en cabeza del ministerio de educación nacional tiene como Objetivo llevar una educación de alta calidad a todos los sitios del país, sin importar si son rurales o selváticas o ciudades de mejor nivel de importancia para el país.

Para esto y en apoyo con el ministerio de las TICs se busca fortalecer que Internet llegue a todos los departamentos del país para realizar cubrimiento a nivel nacional acompañado de campañas como computadores para educar, esto debido a que Internet debe estar acompañado de un componente de infraestructura y redes para que funcione 100% operativo, ya teniendo dicha infraestructura mencionada anteriormente, y basados en datos del Ministerio De Educación Donde para el año 2010 Se esperaba tener 100 programas académicos con plataformas E-learning con un 80% de virtualidad y un cubrimiento de 800 instituciones de educación superior a la red nacional académica de tecnología avanzada (MINTIC, 2016).

Realizando una proyección, para el año 2020 y con el crecimiento esperado de cobertura a nivel nacional de Internet e infraestructura por parte del ministerio de las TICS, se espera tener no menos de 200 programas académicos con plataforma e-learning con un cubrimiento del 99% de virtualidad y con más de 1200 Instituciones de educación superior incluidas a la red nacional académica y avaladas por el ministerio de educación. Como se puede apreciar en la siguiente gráfica se tendrá para el año 2020 un crecimiento del 100% en los programas académicos y un 99% de uso de virtualidad a nivel nacional.

Figura2. Estadísticas proyecciones 2020



Fuente ; Elaboración propia

Es por eso y no menos importante también la importancia del apoyo del sector privado casos como Procafecol donde el en año 2012 hicieron una donación importante a un colegio en Albania de Equipos (Computadores, Servidor, UPS, Patch Panel), Redes y manos de obra donde cobra vida la importancia de no olvidar a los niños ya que son nuestro futuro y que puedan tener acceso a plataformas e-learning para seguir enriqueciendo su conocimiento.

2.3 Participación del sector donde pertenece el proyecto en el PIB Nacional

Se hace una presentación del sector económico. Informando de sus políticas desde el plan de desarrollo nacional (Mundial, 2017).

Según datos estadísticos del Banco Mundial el gasto Público en Educación Total para el año 2015 en Colombia fue del 4.5%, esta tendencia espera mantenerse hasta el año 2018, según el Banco de la república el PIB es el total de bienes y servicios producidos en un país durante un periodo de tiempo determinado.

Según el centro virtual de noticias de educación en plan de desarrollo a nivel educativo entre 2014 - 2018 bajo su lema: Todos para un Nuevo País Dicta:

- **Fondo de financiamiento de la infraestructura educativa:** con la creación del Fondo de Financiamiento de la Infraestructura, Colombia planea modernizar la infraestructura educativa que tiene más de 40 años de atraso, con la inversión \$5 billones de pesos en los próximos cuatro años, con los que logrará construir cerca de 31 mil nuevas aulas. Los niños y las niñas tendrán espacios adecuados y seguros que garanticen la efectividad de su aprendizaje (Mundial, Gasto público en educación, total (% del PIB), 2017).
- **Acceso a educación superior de calidad:** de las 288 Instituciones de Educación Superior, 37 (12.8%) cuentan con acreditación de alta calidad. Se crea el Sistema Nacional de Calidad de la Educación Terciaria (SISNACET), con el que se busca optimizar las funciones de evaluación, inspección, vigilancia y control destinadas a velar por la adecuada prestación del servicio de educación terciaria.

El ajuste tendrá en cuenta el fortalecimiento del aseguramiento de calidad de la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano, la estandarización de los criterios de acreditación por parte del Consejo Nacional de Acreditación y de condiciones básicas para la expedición de los registros calificados por la Comisión Nacional Intersectorial de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (Mundial, Gasto público en educación, total (% del PIB), 2017).

Este es el primer Plan de Desarrollo en la historia de Colombia que destina mayor presupuesto a la educación que a la guerra, esa es una gran victoria para todos los colombianos. Con esta hoja de ruta el país podrá dar pasos firmes, certeros y ágiles hacia el sueño de paz con educación y equidad que nos convertirá, en 2025, en la nación más

educada de América Latina” Afirmó la Ministra de la Cartera.

Realizando un análisis objetivo del texto anterior con estos ajustes, lo que se busca es tener mayor esfuerzo económico dedicado a la infraestructura y a las telecomunicaciones, lo que permitirá que las plataformas virtuales tengan un impacto de crecimiento similar la media es muy clara a mayor infraestructura, mayores posibilidades de poder acceder a plataformas e-learning en todo el País, pero si no se tiene crecimiento en el área de las telecomunicaciones y la infraestructura, el crecimiento de las plataformas e-learning se disminuirá de una forma significativa, el cual tiene un impacto social dado que muchas personas no tienen dinero para asistir a un aula física y todos los gastos indirectos que ellos implica como lo son transporte y alimentación sin contar las extensas horas de trabajo que no permiten asistir al aula. (Mundial, Gasto público en educación, total (% del PIB), 2017)

2.4 Estadísticas del sector

En la Estructura actual del mercado local de la empresa se busca determinar en cuál categoría se encuentra el proyecto. Para esta conclusión es necesario que quien formula analice las características básicas de cada una de ellas. Entonces se debe reconocer que es un mercado competitivo, monopólico, monopsonio y oligopólico.

Es importante tener en cuenta, en este estudio, tanto las empresas que ofertan productos parecidos al proyecto como los que ofertan los recursos (factores económicos) que permiten la producción de los bienes o servicios que se producirán.

El Modelo de Negocio como las plataformas e-learning está en un crecimiento constante y son nuevas relativamente junto a otros modelos de negocio que llevan décadas en nuestro país, Un estudio realizado por Online Business School del autor Universia España dice que El e-learning será la modalidad educativa dominante en 2019.

El nuevo estudio de la Online Business School (OBS) estima que para 2019, cerca del 50% de las clases de educación superior del mundo se impartirá a través del e-learning, Un nuevo estudio de la Online Business School (OBS) revela que en 2013 la industria del e-learning generó 56.200 millones de dólares (aproximadamente 41.576 millones de euros), un 55,21% más que en 2011. Asimismo, asegura que el mercado más grande del sector es

el norteamericano, con 23.800 millones de dólares, al que le siguen Europa Occidental muy por debajo con 6.800 millones y Asia, continente del que se estima una aumento del 17,3% para 2016. Además, para 2019 estima que casi el 50% de las clases se impartirán a través de esta modalidad (España, 2014).

El estudio, denominado "El mercado global de e-Learning 2014", analiza los principales indicadores económicos en torno a la educación online y predice las tendencias en esta modalidad de aprendizaje para los años venideros. Las perspectivas de crecimiento para 2015 fueron positivas, ya que se espera que el sector duplique su presencia, hasta alcanzar un movimiento superior a los 100.000 millones de dólares (aproximadamente 74 millones de euros). Esto implica que la media diaria de movimientos en el mercado mundial de e-learning sería de 273 millones de dólares (School, 2014).

2.4.1 Las regiones con mayores tendencias de crecimiento

Además, la institución creada conjuntamente por la Universitat de Barcelona (UB) y EAE Business School estima que para el período 2011 - 2016 la tasa de crecimiento de la industria será del 7,6% anual. El mayor crecimiento lo tendrá Asia con un 17,3% al año, seguida por Europa del Este, África y América Latina con un crecimiento de 16,9%, 15,2% y 14,6%, respectivamente.

En cuanto a los 10 países con los mayores porcentajes de expansión, el podio está encabezado por Vietnam, con un aumento del 40%, seguido por Malasia, Rumanía, Azerbaiyán, Tailandia, Eslovaquia, Filipinas, Senegal y China con porcentajes de entre el 40% y el 30%. En 10ª posición se ubica Zambia, con valores por debajo del 30% (España, 2014).

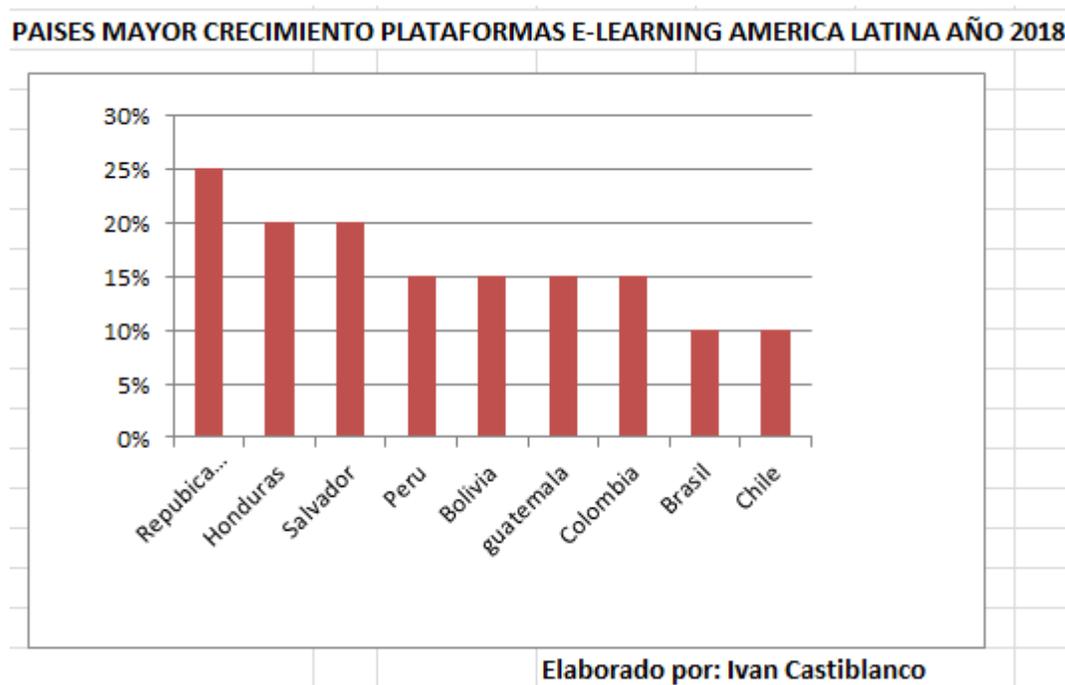
En cuanto a los países que más tecnología demandarán para el área, en 2011 los primeros lugares estaban ocupados por Estados Unidos, China, Corea del Sur, Japón y Reino Unido. Sin embargo, para 2016 se prevén algunos cambios, incluyendo a nuevos mercados emergentes asiáticos y latinoamericanos, específicamente a India y Brasil.

Europa del Este es una de las zonas con mayor expansión comercial y dinamismo en materia de e-learning, especialmente a raíz de las aplicaciones en Rusia, República Checa y

Eslovaquia. Se ubica por detrás de Asia a nivel de crecimiento y en 2013 produjo ingresos superiores a los 728 millones de dólares referencia de la página (Virtual, 2017).

A continuación se relaciona a nivel de América Latina el crecimiento de plataformas e-learning, para los países que más crecimiento van a tener proyectado para el año 2018 esto según reportes de AmericaEconomia.com (Economía, 2016)

Figura3. Estadísticas países con mayor incremento plataformas LMS



Fuente . Elaboración propia

Según análisis realizado, Los motivos de este crecimiento son los avances hacia la digitalización y el dominio del inglés, especialmente. Se observa también un creciente movimiento por parte de gobiernos, instituciones públicas y privadas, presenciales y virtuales, y proveedores de servicio.

2.4.2 Los principales dispositivos, modalidades y plataformas de e-learning

La OBS también analiza cuáles son los dispositivos tecnológicos más recurrentes en los cursos online. El estudio revela que la gran mayoría de los usuarios accede a las

plataformas de cursos a través de las tabletas (61%), mientras que un 29% recurre a los smartphones. Entretanto, un 8% opta por e-readers, móviles básicos y dispositivos no telefónicos.

El estudio también confirma la tendencia preponderante de los cursos MOOC (Cursos Online Masivos en Abierto, COMA) en el mercado de e-learning. Si bien las cifras no son específicas en esta materia, predicen que las principales plataformas de cursos son Coursera, EDX y Udacity, con 11 millones de usuarios a nivel global y más de 730 cursos de 153 instituciones.

Sin embargo, reconoce la creciente tendencia de Gamification, que implica la utilización de las aplicaciones, diseños y herramientas para crear juegos y videojuegos didácticos. Esta modalidad de formación estará presente en al menos un 70% de las corporaciones incluidas en el Ranking Global 2000 de la revista Forbes, todas ellas con un mínimo de una aplicación de formación interna asociada al gamification. Esta modalidad moverá 2.800 millones de dólares en el mundo en 2016 (España, 2014).

- Empresas de software han optado por aplicar a sus procesos internos metodologías de desarrollo como CMMI o certificaciones de calidad como valor agregado y competitivo en el mercado.
- Crecimiento del mercado globalizado y exigente de innovaciones y tecnología.
- La tecnología tiene un alto grado obsolescencia y sustitución, lo cual genera gran diferencia en la oferta de productos o servicios tecnológicos y preferencia hacia empresas que utilicen herramientas y equipos de última tecnología. Las empresas clientes o usuarios finales deben contar infraestructura tecnológica actualizada y apropiada para implementar el e-learning de manera eficiente.
- Los acuerdos gubernamentales y Tratados de Libre Comercio hacen de Colombia un mercado atractivo para comercializar e implementar tecnologías de capacitación favoreciendo la penetración de empresas extranjeras en el mercado Colombiano.
- Planes y programas del gobierno para promover el uso de la tecnología en las empresas, causando aumento en la demanda de Software de este tipo.
- Productos con valor agregado y diferenciados.

Según el Informe “El Mercado Global del E- Learning” publicado recientemente por la escuela Online Business School (OBS), Colombia ocupa el segundo lugar en la región latinoamericana con mejores posibilidades para el futuro en materia de E – learning cuya expansión se estima sea del 18,6%.

El e- learning es una nueva modalidad de aprendizaje a distancia completamente virtualizada que hoy es posible gracias a las tecnologías de la información y la comunicación. Actualmente se erige como una industria fuertemente posicionada que, para el año 2013, movió más de 56 mil millones de dólares, cifra que según el informe se duplicará para el año 2015 superando los 100 mil millones.

A nivel mundial, América Latina ocupó el cuarto lugar dentro de la industria del E-learning movilizand para el año 2013 una cifra estimada de 1.400 millones de dólares, la cual se prevé alcanzará los 2.400 millones para el 2016. Hasta el día de hoy este mercado es liderado por América del Norte con más de 23 mil millones, seguido de Europa Occidental y Asia.

El informe destaca a los cuatro países de la región latinoamericana con los mejores panoramas para el futuro en este mercado, poniendo en primer lugar a Brasil con una expansión del 21,5 %, seguido por Colombia con un 18,6 %, Bolivia con un 17,8 % y Chile con un 14,4%. Referido en (COLOMBIA, s.f.)

2.5 Mercado proveedor

El crecimiento en el sector de las TICs ofrece oportunidades a las empresas dedicadas al desarrollo del e-learning para generar Alianzas Estratégicas y así aprovechar el poder de negociación con los proveedores. Se presenta una importante oferta de Software y Hardware de última tecnología y especializado, Importante influencia del uso creciente del Internet y la intranet en las organizaciones, lo cual genera la necesidad de contar con proveedores de infraestructura de telecomunicaciones a la medida y de última tecnología, las exigencias en la calidad del e-learning hacen que sea necesario adquirir metodologías de desarrollo, certificaciones de calidad y procesos específicos, Se ha incrementado el uso de tercerización de procesos de desarrollo a través de outsourcing especializados o contratación de desarrolladores y graficadores freelance según el análisis realizado en la el proyecto análisis del entorno del e-learning empresarial en Bogotá (Buelvas, 2012)

2.6 Mercado distribuidor

Tendencia creciente en el número de compradores de desarrollo de e-learning a la medida, causada por la necesidad de mantener a sus empleados actualizados en corto tiempo, Hay una influencia en la decisión de los compradores debido a su preferencia por la capacitación tradicional personalizada.

El costo del desarrollo y la adaptación al cambio por parte de los empleados son factores importantes en la toma de decisión, Incremento en el uso de nuevas tecnologías que les permita ser competitivos en el mercado, búsqueda de herramientas que disminuya tiempo y costos en los procesos internos y que les permitan dedicar más tiempo a sus clientes y desarrollo del negocio, El poder de negociación de los compradores también es influenciado por el aumento de la oferta de software a la medida y específicamente de e-learning, así como del crecimiento de la industria, La investigación aplicada a clientes potenciales del negocio dejó en evidencia que varias empresas no manejan el concepto e-learning al interior de sus organizaciones, lo reconocen como capacitación virtual entre otros.

2.7 Análisis de la demanda

Se busca establecer el comportamiento de la demanda actual, presente y futura con el fin de analizar los datos encontrados, para analizar la demanda actual, presente y futura debemos extender el análisis a Latinoamérica, esto debido a que las plataformas E-learning como negocio son relativamente nuevas, comparada con otros negocios como por ejemplo lo son las ventas por Internet. Para el mercado del e-learning (aprendizaje electrónico) proyecta para Latinoamérica un mayor crecimiento.

La consultora especializada en e-learning, Ambient Insight, sostiene que Latinoamérica será la región del mundo con más crecimiento de la actividad. Sus proyecciones hablan de ganancias por sobre los 2.2 billones de dólares para el 2016. La tasa de crecimiento anual es de aproximadamente 14.6% para los productos y servicios relacionados. Entre los principales países consumidores se encuentran: Brasil, México, Venezuela, Argentina, Chile, Ecuador, Bolivia, Costa Rica y Colombia (Ambientinsight, 2017).

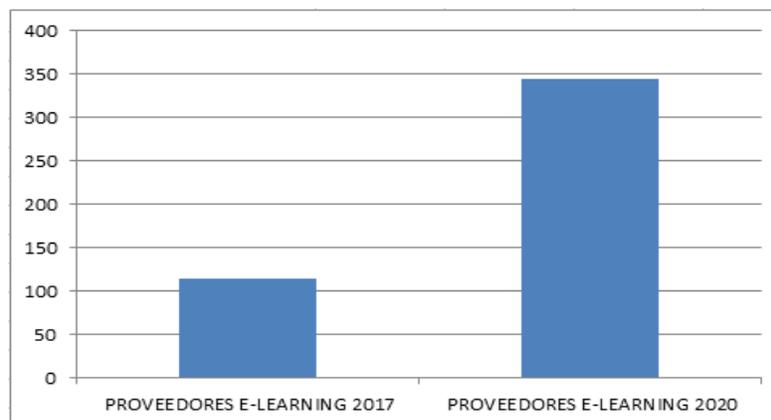
Figura 4. Estadísticas consultora especializada en e-learning, Ambient Insight



Fuente. Tomada de Ambientes Insight 2012 (Ambientinsight, 2017)

En la actualidad hay 115 proveedores de e-learning compitiendo en las regiones -tanto locales como internacionales- y se espera que esta demanda se triplique en los próximos años. Entre sus productos y servicios se encuentran: cursos empaquetados, servicios de contenido personalizado, plataformas de servicios de aprendizaje, herramientas online de autoría de cursos y plataformas de aprendizaje instaladas.

Figura 5. Estadísticas Crecimiento en Latinoamérica de Proveedores



Fuente ; Elaboración propia

Como análisis, se detecta que el crecimiento de Demanda de Proveedores que surten la plataforma E-learning con un crecimiento de un 300% para los próximos 3 años, esto

acompañado del crecimiento a nivel de infraestructura y telecomunicaciones generará un BIGBANG en las plataformas E-learning.

Otra de las conclusiones del informe de Estadísticas consultora especializada en e-learning, Ambient Insight, de los datos que proyectó el 2011, es que Latinoamérica es una región consumidora, que importa la mayoría del contenido y la tecnología de otras regiones.

Esto, abre una oportunidad para los desarrolladores locales. La tasa de crecimiento para los productos de aprendizaje a ritmo individual y servicios en América Latina es de 14,6% y los ingresos se duplicarán de \$ 1,1 mil millones a US\$ 2,2 mil millones en 2016. (Ambientinsight, 2017)

En este informe sobre América Latina, cinco años las previsiones de ingresos se desglosan por Brasil, México, Venezuela, Argentina, Chile, Ecuador, Bolivia, Costa Rica y Colombia.

Hay dos secciones: un análisis de la demanda y un análisis de la oferta. Además hay un índice de más de 115 proveedores de la competencia en la región.

El análisis de la demanda proporciona a los proveedores comprender los comportamientos de compra de los países más importantes de América Latina. La compra es diferente en cada país.

El análisis realizado por Estadísticas consultora especializada en e-learning, Ambient Insight análisis nos permite concluir, que los proveedores locales de plataformas e-learning tienen condiciones inmejorables para competir y crecer en el mercado colombiano debido a que es un modelo de negocio nuevo que no tiene cubrimiento total a nivel nacional, el enfoque del proyecto de gestores de contenido e-learning va dirigido a las empresas del mercado privado como público para lo cual pueden crecer en un 200% para el primer año.

2.8 Productos sustitutos y productos complementarios

Los productos complementarios para las plataformas e-learning son de vital importancia dado que para poder administrar se requiere una serie de productos que hacen que funcione, para lo cual a continuación se relacionan:

- **Hardware:** Para el funcionamiento de la plataforma de Gestores de contenido E-learning se requiere de un computador para el usuario final con las siguientes características
Procesador de 1.8, Memoria de 4 Gigas, Disco duro de 80 Gigas
- **Telecomunicaciones:** Se requiere para el usuario final un canal de banda ancha de 1 mega en adelante
- **Software:** El equipo debe contar como mínimo con sistema operativo Windows 7 hacia adelante.
- Los productos sustitutos en las plataformas E-learning son aquellos que permiten que si el producto principal está fuera de servicio el cliente pueda seguir utilizando la plataforma de gestores de contenido para lo cual se relacionan a continuación:
- **Conectividad:** En caso de que el canal de Internet principal donde está el servidor que tiene alojado la aplicación de la plataforma E-learning gestores de contenido se encuentre caído, se debe contar con una canal de contingencia que suba el canal automáticamente y permite el funcionamiento de la página Web de forma real.
- **Infraestructura:** Se debe contemplar manejar discos espejo en array para que cuando se dañe alguno, el disco espejo entre en operación y permita el funcionamiento de la aplicación de gestores de contenido E-learning.

2.9 Comportamientos de precios vs. comportamiento de la demanda

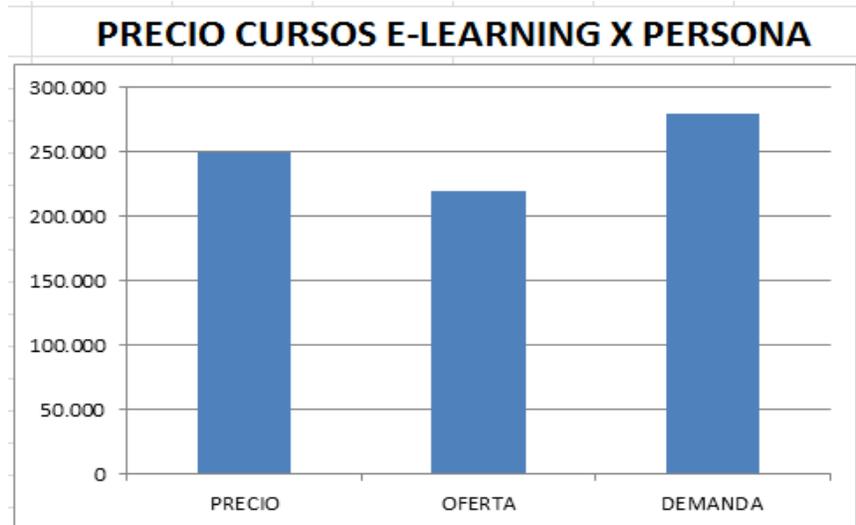
En la Estructura actual del mercado local de la empresa se busca determinar en cuál categoría se encuentra el proyecto. Para esta conclusión es necesario que quien formula analice las características básicas de cada una de ellas. Entonces se debe reconocer que es un mercado competitivo, monopólico, monopsonio y oligopólico.

Es importante tener en cuenta, en este estudio, tanto las empresas que ofertan productos parecidos al proyecto como los que ofertan los recursos (factores económicos) que permiten la producción de los bienes o servicios que se producirán.

El comportamiento de precios para Colombia, no es alto debido a la gran oferta de mercados que se tiene hoy entre ellos Universidades, Instituciones entre otros, la estrategia diferenciada se encuentra en el valor agregado que nuestra empresa proporciona a sus clientes en factores como: Agilidad en el servicio, Promociones, soporte de la plataforma

A continuación se relaciona el cuadro de comportamiento de precios vs. Comportamiento de la demanda.

Figura 6. Precios E-learning por persona



Fuente . Elaboración propia

Para Colombia el comportamiento de la demanda es más alto que el de la oferta eso nos da la posibilidad de tener un precio en el mercado de 250.000 (COP) por persona y seguir siendo igual de competitivos o mejores que otras empresas o universidades que ofrecen los mismos Productos y Servicios, En Colombia podemos encontrar las siguientes plataformas:

- **Talen soft learning:** suite de software completa para la preparación de cursos de formación e-learning y mixta. Independientemente de cuál sea su perfil y el de su organización, Talentsoft Learning le ofrece una respuesta personalizada. Es una empresa con 14 años de servicio en el mercado colombiano. Tras su fusión con e-doceo, líder de digital learning, Talentsoft Learning Learning ofrece una experiencia de usuario renovada, completa e integrada, en beneficio de los empleados, los directivos y los responsables de RRHH.
- **Colombia e-learning** es una empresa con más de 10 años en el mercado colombiano dedica a la venta de paquetes e-learning, Crean soluciones únicas e innovadoras para la mejora del desempeño profesional combinando know-how pedagógico, creatividad

y tecnología.

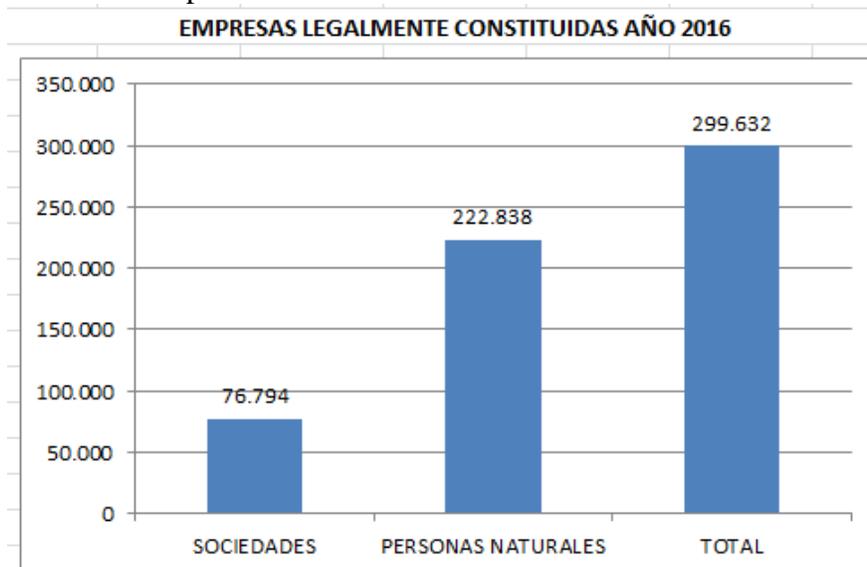
- 2WLAB es una empresa colombiana con mas de 5 años de experiencia dedicada a la capacitación de empresas por medio de la formación de paquetes empresariales por medio de la consultoría a sus clientes

2.10 Demanda potencial

Según el informe realizado por el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo y el programa MIDAS La industria colombiana de TI es poco especializada, orientada al mercado doméstico y se enfoca principalmente en comercialización y soporte de software empaquetado, desarrollo de software a la medida y consultoría e integración de sistemas, Colombia podría ser protagonista en el sector TI si se superan grandes brechas en la disponibilidad de recurso humano y madurez de la industria y gracias a su ventaja relativa en costos de infraestructura y ambiente de negocios (Company, 2008).

La demanda potencial a la cual está dirigido el proyecto de plataformas e-learning son todas las empresas privadas y públicas que tiene el país a nivel nacional la cual según análisis de confecámaras en su portal Web cerrando el año 2016 son un total de 76.794 Empresas legalmente constituidas entre el sector privado y público (Company, 2008)

Figura 6. Estadísticas empresas constituidas 2016



Fuente. RUES (Registro Único Empresarial y social)

2.11 Mercado objetivo

Nuestro mercado objetivo se basará en 1 grupos poblacional, teniendo en cuenta que esta población se constituye en la de mayor demanda de accesibilidad a sistemas o métodos de aprendizaje del conocimiento e-learning.

Tabla 1. Servicios ofertados e-learnig

SERVICIOS OFERTADOS	CARACTERÍSTICA	GRUPO
<ul style="list-style-type: none"> • Inducción o reinducción • Planes de formación • Asesoría empresarial • Trazabilidad • Entorno web 	Un LMS un sistema de registro y control académico para la empresa y las instituciones estatales: gestión del conocimiento y desarrollo de competencias para el trabajo.	Innova Company
<ul style="list-style-type: none"> • Hosting • Soporte • Capacitación • Diseño de plantillas • Desarrollo auditoria y diagnostico técnico migración 	Experta en desarrollo de Software, en metodología y servicios e-learning, Cátedra brinda todos los servicios asociados al LMS histórico Moodle, y acompaña las organizaciones en sus procesos de educación.	Innova Moodle

Fuente. Elaboración propia

1 INDUCCIÓN GENERAL	Misión, visión, objetivos, Programas planes y proyectos. Procesos de la compañía; organigrama, Constitución de la empresa Infraestructura arquitectónica Administrativo recursos humano Bienestar empresarial Seguridad física, recomendaciones de seguridad, Sector de la empresa
---------------------	---

<p>2. SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN</p>	<p>Sistema de gestión de calidad: política, objetivos., alcance, manejo de documentación, certificación. Normas ISO 9001 para privadas y NTCGP 1000 públicas. Sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo: Estándar OHSAS18001: Aplicabilidad y políticas. Sistema de gestión AMBIENTAL ISO14001 Públicas obligatorio. Sistema de control interno sector público (MODELO ESTANDAR DE CONTROL INTERNO). Sistema de gestión documental y archivo; plan documental, tablas de retención, clasificación documental. Publica obligatorio. Sistema de responsabilidad social Empresarial NORMA SGE21 Sistemas de gestión de seguridad de la información bajo la NORMA ISO 27001</p>
<p>3. SECTOR FINANCIERO</p>	<p>SARO; Sistema administración de riesgo operativo SAC Sistema de administración del consumidor financiero SARLAFT: Sistema de administración de riesgos de lavado de activos y financiación del terrorismo SARC: Sistema de administración de riesgos o de crédito . SARM: Sistema de administración de riesgo de mercado SARL: Sistema de administración de Liquidez</p>
<p>4. CUSTOMIZADO-PERSONALIZADO</p>	<p>De acuerdo a las necesidades particulares de la empresa, se diseña un paquete especial.</p>

2.12 Perfil del consumidor

Los servicios ofertados para Innova Company se ofrecerán un servicio individual, partiendo de la base de las necesidades empresariales. Un LMS un sistema de registro y control académico para la empresa y las instituciones estatales gestión del conocimiento y desarrollo de competencias para el trabajo.

El énfasis del producto ofertado se constituirá en los procesos de inducción y re inducción al interior de cada entidad, Innova Moodle su campo de acción se centrará en el desarrollo de Software, en metodología y servicios e-learning, brindando todos los servicios asociados al LMS histórico Moodle, y acompaña las organizaciones en sus procesos de educación.

2.13 Análisis de la oferta

La oferta de las plataformas e-learning en Colombia, se encuentra demarcada por las necesidades actuales del mercado, encontramos gran oferta de productos y servicios especializados en plataformas e-learning, encontrando desarrolladores que realizan las aplicaciones, hasta sitios Web que ofrecen el servicio.

Esto hace que la oferta de plataformas e-learning tenga una importancia relevante y una oportunidad única en el mercado colombiano, hoy en día la oferta especializada para las entidades no es alta, se encuentra por debajo del 30% para lo cual nos encontramos ante una oportunidad única de ofertar plataformas e-learning para contenidos la cual es la fortaleza de nuestro proyecto

Inicialmente al corto y mediano plazo nuestra capacidad instalada está para ofrecer el producto de plataforma de INNOVA E-LEARNING para 2.000 usuarios.

A continuación se relaciona el cuadro de balance de personal que se requiere para lograr la oferta adecuada de la empresa de Gestores de contenido E-learning:

Tabla 2. Balance personal de la Entidad

BALANCE DE PERSONAL	
Personal	Cantidad
Desarrollador y Analista de Soporte	2
Gerente de Proyecto	1
Gerente comercial	1
Contador outsourcing	1

Coordinadores de Ventas	2
Consultor	1
Mensajero	1
Secretaria	1
Diseñador	1
Tutores virtuales	3 (de acuerdo a cada curso)
Editores de Contenido	1
Programadores	1
Ing.web	1
Programadores	1
Educadores	3(DE ACUERDO CON LA INTENSIDAD HORARIA)

Fuente. Elaboración propia

2.14 Factores que determinan la oferta

Colombia es una de los países con mayor potencia y crecimiento de acceso y construcción a plataformas e-learning, básicamente porque las actividades del día a día no permiten realizar visitas físicas a un aula para ejercer los procesos de aprendizaje, debido a esto la comunidad en Colombia busca acceso a plataformas e-learning generando una oferta interesante en el mercado actual para lo cual es importante evaluar los siguientes ítems:

- El acceso a Internet es cada vez más generalizado
- Avances tecnológicos que posibilidad la creatividad y la interactividad
- Incremento tecnológico continuo cada vez más sofisticado, que hace el e-learning más atractivo
- Aumento cualitativo de productos y servicios e-learning

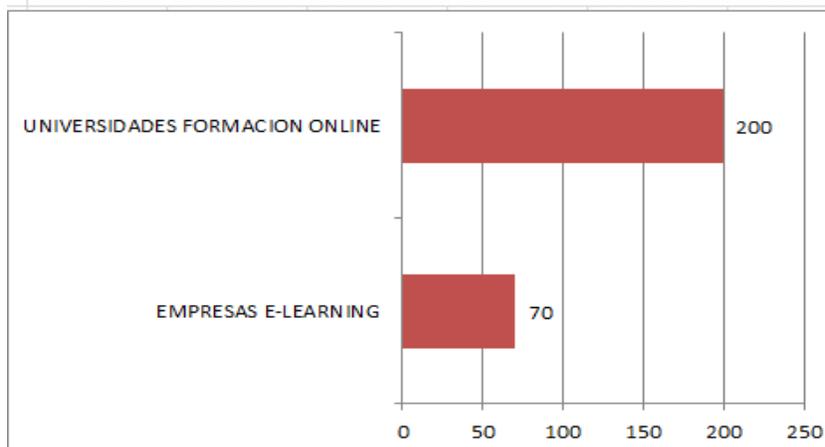
- Aparición de tecnologías estandarizadas que facilitan la compatibilidad de los productos E-learning
- Otros factores que determinan la oferta son:
 - Las empresas en este caso gubernamentales podrán contratar más rápidamente a sus empleados dado que el proceso de capacitación será más eficiente
 - Se podrán recabar conocimientos y conocer exactamente cuales son los perfiles y habilidades de los empleados
- Facilidad de adaptación y actualización de recursos a las necesidades propias
- Inversión realizada integralmente a la formación de los empleados y no en otro tipo de gastos ejemplo: Administrativos
- Flexibilidad para formar personas con diferentes grados de conocimiento
- Ahorro general de mayor aprovechamiento del tiempo (Cesteros, 2013)

2.15 Estrategias de ventas de la competencia

Si bien es cierto las plataformas e-learning se encuentran en proceso de crecimiento en Latinoamérica y particularmente en Colombia, ya se encuentran empresas que ofrecen sus productos y servicios a las organizaciones, Según estudio de la universidad Manuela Beltrán En la actualidad son más de 70 las empresas de e-learning que ofrecen sus servicios en nuestro país. Según una encuesta realizada por Universia y Trabajando.com, la flexibilidad horaria es el factor que más tienen en cuenta los Universitarios Colombianos a la hora de optar por el e-learning.. En la actualidad más de 200 Universidades ofrecen formación on-line ya sea para carreras, másters y/o postgrados. Las cuales ya cuentan con unas estrategias de venta muy definidas (Diarium, 2015).

Figura 7. Estadísticas Crecimiento E-learning en Colombia (Diarium, 2015)

EMPRESAS OFRECEN PRODUCTOS E-LEARNING EN COLOMBIA 2016



Fuente ; Elaboración propia

Las Estrategias a continuación se relacionan:

- Al ofrecer los servicios de plataformas e-learning, las empresas que proveen estos servicios, están adaptando las plataformas e-learning a las necesidades internas de la empresa y no al contrario, Esto permite flexibilidad y aceptación de la compra de los servicios de las plataformas e-learning en las organizaciones.
- Las Empresas que proveen los servicios e-learning están contratando personal calificado y con reconocimiento en el mercado, esto da aceptación a las organizaciones a adquirir los servicios de contenidos e-learning
- Tiempos de entrega: cuando una organización requiere una plataforma virtual, las empresas que lo venden están entregando tiempos muy cortos, dado que cuenta con el personal programador idóneo y de ejecución de proyectos para hacerlo en el menor tiempo posible, este es un valor agregado para las empresas que desean contar con las plataformas dado que el tiempo es dinero y saben todo lo que están ganando al contar con la plataforma antes de tiempo.
- Cuando una empresa ofrece servicios de e-learning, una de sus estrategias es ofrecer un demo por 1 mes, esto permite a la organización tomar decisiones de compra de forma segura sin tener reproceso de que se compró lo que no se requería
- Formas de financiamiento: Hoy en día las empresas que ofrecen ventas de productos y

servicios e-learning tienen la posibilidad de vender por medio de un leasing con una póliza de seguro en el software, esto permite a las empresas tomar la mejor decisión financiera en su compra

- Servicio POSTVENTA: Hoy en día las empresas que ofrecen servicios de venta e-learning venden todo el servicio de una forma integral, esto le garantiza a la empresa que compra el producto que en su vida útil siempre contarán con un soporte en línea que les permitirá desarrollar sus actividades de una forma transparente (Mundial S. E., 2014).
- Para analizar el tema de costos y documentando el proyecto no se encuentra una tabla específica de cuánto cuesta un proyecto de E-learning ya que los autores plantean que es un modelo intangible y que cada plataforma cambia de acuerdo a sus necesidades, sin embargo sí podemos tabular los costos indirectos del proyecto como se presentan a continuación:

Figura 8. Estadísticas tasa global de participación ocupación y desempleo

En abril de 2017 la tasa de desempleo se ubicó en 8,9% y 489 mil personas más encontraron empleo



En abril de 2017, 22 millones 669 mil personas se encontraban ocupadas, 489 mil personas más que en abril de 2016. Se destaca la generación de empleo en los centros poblados y rural disperso, y en las cabeceras municipales diferentes a las ciudades capitales y sus áreas metropolitanas.

Fuente. Tomada de la revista Economía Internacional 2016 (Media, 2014)

2.16 Mezcla de marketing

2.16.1 Logo

Figura 9. Logo institucional de la Emtidad



INNOVA E-LEARNING S.A.S

Fuente ; Elaboración propia

2.17 Estrategias de Producto

Dentro de nuestro proyecto las estrategias que vamos a utilizar para dar a conocer nuestros productos serán los siguientes:

- Página Web en la cual de manera interactiva se ofertará la empresa y sus servicios, teniendo una panorámica de su constitución, equipo de trabajo y funciones, describiendo de manera clara y específica cada uno de los servicios que se pueden suministrar a cada entidad dependiendo su campo de acción (colegio, universidad, empresa).
- Se implementará paralelamente una estrategia de marketing basada en la entrega de material publicitario de fácil acceso al consumidor y principal cliente (volantes, folletos, catálogos, tarjetas de presentación, flayer, videos institucionales)

2.18 Plaza

Los medios o canales de distribución se concentraran en generar estrategias de difusión masivas en red en las cuales nuestros clientes tengan acceso a nuestra información general y puedan solicitar cualquier dato adicional y que sea de su interés directo y relacionado con sus necesidades.

Adicionalmente se tendrá a disposición del cliente un sitio de referenciado, directo ubicado de manera estratégica en el Centro internacional de Bogotá, lugar en el cual de manera céntrica los clientes tendrán acceso al mejor sector empresarial y de negocios de la capital.

El **Centro Internacional de Bogotá (CIB)** es una zona del centro de Bogotá, que se caracteriza por reunir varios complejos empresariales y sectores industriales. Se encuentra

entre las calles 26 y 39 y la carreras 7 y 14 o avenida Caracas, en los barrios San Diego y San Martín. Se Constituye con el paso del tiempo el primer sector financiero de la ciudad. Se encuentra en el Centro Expandido de Bogotá. (Bogotá, 2017) (maps, s.f.)

2.19 Promoción

Tabla 3. Servicios adicionales o complementarios por la Entidad

SERVICIOS ADICIONALES	SERVICIOS OFERTADOS	GRUPO
Adicional a los servicios que las empresa adquieran se prestará soporte profesional relacionado con la organización de las aulas virtuales y los cursos de capacitación	*Inducción o reinducción *Planes de formación *Asesoría empresarial *Trazabilidad *Entorno web	Innova Company
Adicional a los servicios que las empresas o entidades adquieran sobre el producto Innova moodle se ofrecerá un paquete completo de capacitación y accesibilidad a la herramienta virtual	*Hosting *Soporte *Capacitación *Diseño de plantillas *Desarrollo auditoria y diagnostico técnico *Migración	Innova Moodle

Fuente; Diagramación propia

2.20 Estudio de mercados: sistematización y análisis de encuesta

Dentro de los estudios estadísticos se realiza en un primer momento una encuesta para determinar el nivel de apropiación de las plataformas e-learning en las empresas O instituciones públicas y privadas de Colombia.

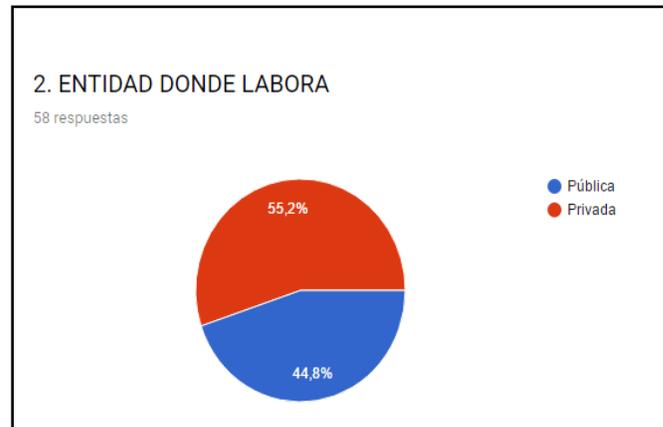
2.21 Presentación del instrumento

https://docs.google.com/a/uniminuto.edu.co/forms/d/e/1FAIpQLScZTAfP_Xv6ult76z

[4VVHy1pYMtHZE1Ya1rTM1n293FICj78w/viewform?c=0&w=1](https://docs.google.com/a/uniminuto.edu.co/forms/d/e/1FAIpQLScZTAfP_Xv6ult76z4VVHy1pYMtHZE1Ya1rTM1n293FICj78w/viewform?c=0&w=1)

2.22 Análisis de la información

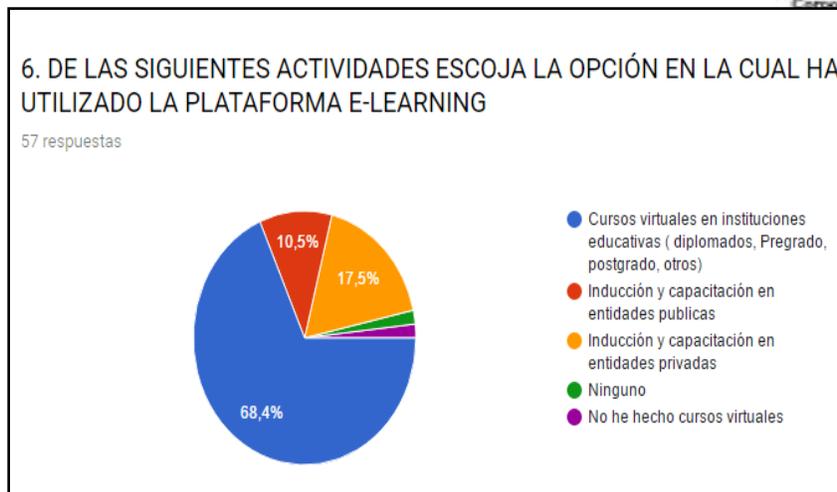
De acuerdo a la encuesta aplicada a 58 personas los resultados arrojados son los siguientes:



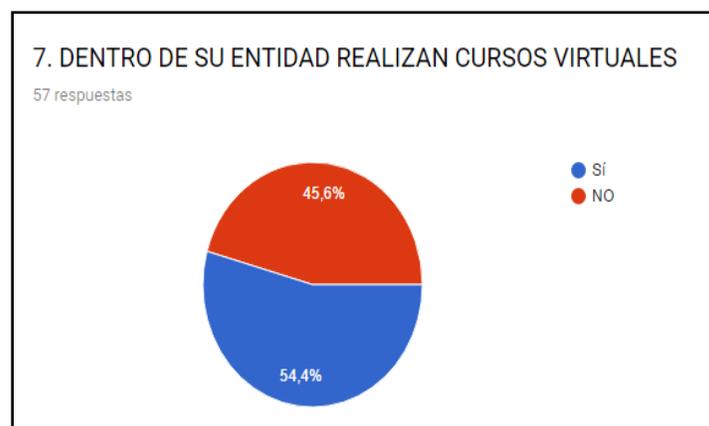
Con un porcentaje correspondiente al 55.2% la ubicación laboral de los encuestados corresponde a empresas del sector privado, lo cual diversifica el mercado objetivo y lo perfila hacia la búsqueda de empresas ubicadas en este sector a nivel distrital y nacional.



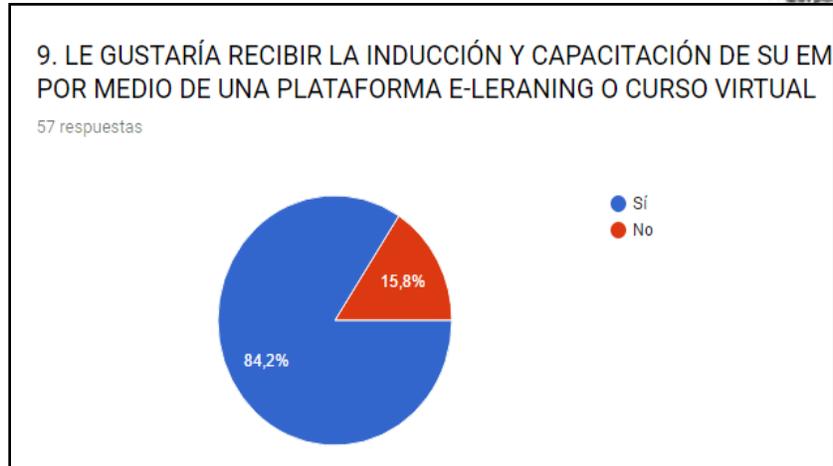
Tomando como base el porcentaje de 91.2% correspondiente a los encuestados que han realizado algún tipo de curso virtual, se constituye en la población para focalizar y acceder con diferentes ofertas educativas, cualificando sus conocimientos o permitiendo su accesibilidad a la educación virtual a través de nuestra plataforma.



Esta gráfica permite visualizar el campo de acción específico en cuanto a la oferta educativa, el 68.4% de los encuestados refiere la accesibilidad a estas plataformas a través de diplomados, postgrados, cursos de pregrado, los otros porcentajes representativos. Corresponden con el 17.5 % y 10.5% a procesos de inducción y capacitación en entidades públicas y privadas respectivamente. Los porcentajes minoritarios se convierten en las poblaciones la cual debemos, centrar nuestras ofertas educativas de manera innovadora y accesible.



Las respuestas de esta pregunta denotan el desconocimiento empresarial por la implementación de cursos virtuales direccionados a sus colaboradores, dentro del portafolio de servicios de Innova e-learning debe centrarse hacia convertir la plataforma virtual en una herramienta novedosa y de fácil accesibilidad para cualificar la mano de obra.



El 84.2 % de los encuestados se convierten en la población objeto a nivel empresarial, la cual se deben cautivar con propuestas novedosas, llegando a través de sus empresas. Un cliente satisfecho siempre será el mejor referente.

CAPITULO 3

3. ASPECTOS TÉCNICOS DEL PROYECTO

El estudio Operacional, indaga la estructura operativa que se debe implementar para la producción del producto o prestación del servicio (procesos productivos, diagrama de planta, MMPP, etc.). El objetivo de este estudio es entender la estructura de costos del proyecto.

3.1 Macro localización

La ubicación de la oficina es el centro internacional de Bogotá, la cual nos da la posibilidad de traer los clientes potenciales a nuestras instalaciones y de igual forma nuestros desplazamientos son más cortos para las visitas a las diferentes entidades gubernamentales (Wikipedia, 2014).

3.2 Micro localización

A través del método de localización escogido se determina el sitio que permitirá adelantar el proyecto el sitio donde se desarrollara el proyecto de INNOVA E-LEARNING es en la ciudad de Bogotá en el sector del centro internacional el método de localización utilizado fue el de cercanía con nuestros clientes potenciales los cuales son las empresas privadas y públicas al igual que las entidades educativas, este sector céntrico nos permite desplazamientos rápidos y eficientes para la búsqueda de clientes, al igual que estos mismos estarán cómodos y seguros cuando se desarrolle un negocio con la empresa de Gestores de contenido (Wikipedia, 2014).

3.3 Flujo de procesos

A continuación se da a conocer el flujo de procesos al interior de la Entidad

Figura 10. Mapa de procesos INNOVA E-LEARNING S.A.S



Fuente . Elaboración propia

3.4 Análisis de recursos del proyecto

Dentro de los procesos que lleva a cabo la entidad es muy importante contar con el análisis de recursos del proyecto, el cual se presenta a continuación:

Tabla 4. Análisis de recursos del proyecto

ANÁLISIS DE RECURSOS DEL PROYECTO	
CANTIDAD	ITEM
1	SERVIDOR
1	INTERNET

1	SOFTWARE
1	DESARROLLADOR
1	GERENTE DE PROYECTO
1	CONSULTOR
2	GERENTES DE VENTA
1	OFICINA

Fuente. Elaboración propia

3.4.1 Especificaciones de los recursos requeridos para implementación y puesta en marcha del proyecto.

Tabla 5. Especificaciones recursos requeridos

Cantidad	Personal
2	Desarrollador y analista de soporte
1	Gerente de Proyecto
1	Gerente comercial
1	Contador out-sourcing
2	Coordinadores de Ventas
1	Consultor
1	Mensajero
1	Secretaria
1	Diseñador
3	Tutor Virtual
1	Editor de contenido
1	Programador
1	Ingeniero Web
1	Programador
1	Educadores

Fuente. Elaboración propia

3.4.2 Ficha técnica por producto o servicio

Tabla 6. Ficha técnica de producto

FICHA TECNICA	
INDICADOR	FORMACION
Objetivo a lograr	Incrementar el retorno de la inversión en el desarrollo del talento humano
Nombre del indicador	Seguimiento financiero a contenidos E-learning
Definición del indicador	Rendimiento financiero de la inversión en formación del talento humano
Forma de calculo	Utilidad neta / costo de uso de la plataforma contenidos E-learning
Desagregación	Unidades de negocios
Unidad de medida	Pesos Colombianos
Meta para el 2018	Utilidad neta positiva en pesos Colombianos
Alcance de la responsabilidad	Equipo E-learning
Frecuencia de Medición	Semanal
Frecuencia de evaluación	Mensual
Fuente de información	No registra
Datos históricos	No registra
Responsable de registro e informes	Gerente de proyectos

Fuente. Diseño propio

3.4.3 Obras Físicas para el proyecto

Para el desarrollo del proyecto de la plataforma de contenidos e-learning, no se requiere obras físicas dado que se contratara con la empresa DIVEO un hosting para alojamiento de servidor y aplicación, de igual forma se contratará un backup incremental de la información diaria para que suba a la nube y tener un plan de contingencia que permita una restauración de la información en línea, por tal motivo DIVEO de Colombia se hará cargo de la infraestructura para custodiar el servidor y telecomunicación, para el ambiente de calidad se tendrá en la oficina de centro internacional.

3.4.4 Muebles y enseres requeridos en el proyecto

Los enseres y muebles que se van a utilizar en el proyecto son los siguientes:

Tabla 7. Muebles y enceres de la Entidad

MUEBLES Y ENCERES	
Cantidad	Mueble
2	Archivadores
5	Escritorios
5	Sillas
5	Computadores
1	Impresora
1	Kit de papelería
1	Cafetera
1	Nevera
6	Tableros
2	Materas
1	Sofá de Espera
1	Kit de Aseo y primeros auxilios
5	Teléfonos
1	Datafono

Fuente. Elaboración propia

3.4.5 Balance de personal requerido en el proyecto

Tabla 8. Balance de personal

BALANCE DE PERSONAL			
Cantidad	Personal	FUNCION	PERFIL
2	Ingeniero de Desarrollo Y analista de soporte	Realizar desarrollo de la pagina de gestor de contenido e-learning y realizar las modificaciones que en la línea de tiempo tenga lugar de acuerdo a las solicitudes de los clientes, realizar soporte a la plataforma telefónicamente, remotamente y presencialmente de acuerdo a los contratos establecidos con los diferentes clientes	Ingeniero de sistemas con certificación JAVA
1	Gerente de Proyecto	Liderar el proyecto inicial de gestores de contenido e-learning para sacarlo en vivo y sostenerlo en la línea del tiempo con los requerimientos de los clientes que se tengan lugar	Ingeniero de sistemas o industrial con especialización en Gerencia de Proyectos
1	Gerente comercial	Realizar la búsqueda en el mercado de nuevos clientes potenciales y estar pendiente de la competencia en sus aspectos de crecimiento de ventas oferta y demanda	Administrador de ventas o Ingeniero industrial con especialización en Gerencia de Proyectos
1	Contador out-sourcing	Encargado de la parte financiera y contable de la empresa de Gestores de contenido E-learning	Empresa dedicada al asesoramiento contable de las empresas
2	Coordinadores de Ventas	Trabajar de la mano con la gerencia comercial para la búsqueda de nuevos clientes potenciales	Estudiantes de administración de empresas o ingeniería industrial
1	Consultor	Asesorar a la compañía en todos los aspectos legales, mercadeo y ventas para la empresa	Empresa dedicada a la consultoría de empresas
1	Mensajero	Encargado de llevar la documentación, traerla y recogida dineros y consignaciones de bancos	Bachiller
1	Secretaria	Encargada de la recepción y direccionamiento de llamadas para las diferentes áreas de la compañía y asistente de Gerencia	Profesional en secretariado Bilingüe
1	Diseñador	Profesional encargado de diseñar los contenidos y dar presentación multimedia de acuerdo a las necesidades de los clientes	Ingeniero de sistemas con certificación en diseño
3	Tutor Virtual	Profesional académico, con experiencia en formación virtual	Profesional en educación
1	Editor de contenido	Responsable de realizar cambiar al contenido de las paginas de acuerdo a las necesidades de los clientes	Ingeniero de sistemas
1	Programador	Responsable de programar la plataforma de contenido e-learning de acuerdo a las necesidades de los clientes	Ingeniero de sistemas
1	Ingeniero Web	Profesional encargado de soportar toda la plataforma e-learning	Ingeniero de sistemas
1	Programador	Profesional encargado de programar los contenidos e-learning	Ingeniero de sistemas con certificación JAVA
1	Educadores	Maestro de educación encargado de capacitar los grupos de los clientes	Profesional en educación

Fuente. Elaboración propia

3.4.6 Presupuesto de capital de trabajo requerido en el proyecto

De acuerdo a todos los requerimientos identificados en los recursos necesarios se establece el capital de trabajo requerido.

Tabla 9. Balance de personal

BALANCE DE PERSONAL			
Cantidad	Personal	Sueldo Unitario	Total
2	Desarrollador y analista de soporte	2.200.000	4.400.000
1	Gerente de Proyecto	3.500.000	3.500.000
1	Gerente comercial	3.500.000	3.500.000
1	Contador out-sourcing	700.000	700.000
2	Coordinadores de Ventas	2.200.000	4.400.000
1	Consultor	3.500.000	3.500.000
1	Mensajero	700.000	700.000
1	Secretaria	900.000	900.000
1	Diseñador	2.200.000	2.200.000
3	Tutor Virtual	2.200.000	6.600.000
1	Editor de contenido	2.200.000	2.200.000
1	Programador	2.200.000	2.200.000
1	Ingeniero Web	2.200.000	2.200.000
1	Programador	2.200.000	2.200.000
1	Educadores	1.800.000	1.800.000

Fuente. Elaboración propia

3.4.7 Definición de la inversión inicial para el funcionamiento del proyecto

De acuerdo a todos los requerimientos identificados en los recursos necesarios se establece la inversión inicial requerida.

Generalmente cuando se proyecta un negocio, se debe realizar en primer lugar una inversión, con la cual se conseguirán aquellos recursos necesarios para mantener en funcionamiento dicho negocio. Se espera que luego de haber realizado esta inversión, en los períodos posteriores el negocio retorne una cantidad de dinero suficiente como para justificar la inversión inicial.

Para el proyecto de contenidos e-learning se realizará una inversión de 381.000.000 millones de pesos con la cual se suplirán las necesidades de Alquiler de Oficina, Gastos de servidor y equipos, Pago de mano de obra esencial (Inicialmente los gerentes no recibirán ingreso hasta que la empresas empiece a generar ingresos), Pago de servicios públicos y alquiler de hosting, Internet.

CAPITULO 4

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS Y LEGALES

4.1 Definición del nombre; INNOVA E-LEARNING S.A.S

4.2 Plataforma estratégica

4.2.1 Misión

Mejorar la calidad de vida y el desarrollo de nuestros usuarios a través de la formación y aprendizaje continuo, utilizando las nuevas tecnologías de la información, colaborando a una gestión adecuada del conocimiento y aumentando su competitividad.

4.2.2 Visión

Ser líderes, entre las empresas que colaboran en los diversos procesos de formación y capacitación y en la gestión del conocimiento, en forma innovadora y haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información.

4.2.3 Principios y valores

A través de un desarrollo profesional continuo, los miembros del equipo de Innova e-Learning potencian su capacidad intelectual y emocional, lo que les permite satisfacer permanentemente las necesidades, generando así un óptimo clima de aprendizaje, auto exigencia, flexibilidad, adaptabilidad, agilidad, innovación, pro actividad, asertividad son parte de nuestras conductas y de nuestras convicciones.

El valor agregado más importante de un curso virtual es la permanencia del conocimiento, nuestra metodología permite hacer énfasis en el afianzamiento y apropiación del conocimiento a través de actividades que complementan la aprehensión de los contenidos para desafiar y poner al estudiante en contexto de su trabajo.

Usamos metodología para la enseñanza de adultos (Andragogía) ya que los principios sobre los que se basa la capacitación de adultos son totalmente diferentes a las tradicionales. Se basa en agilidad, concreción, experiencia, autorregulación y meta, considerando que el tiempo de estudio cada vez son menores.

4.2.7 Objetivos organizacionales

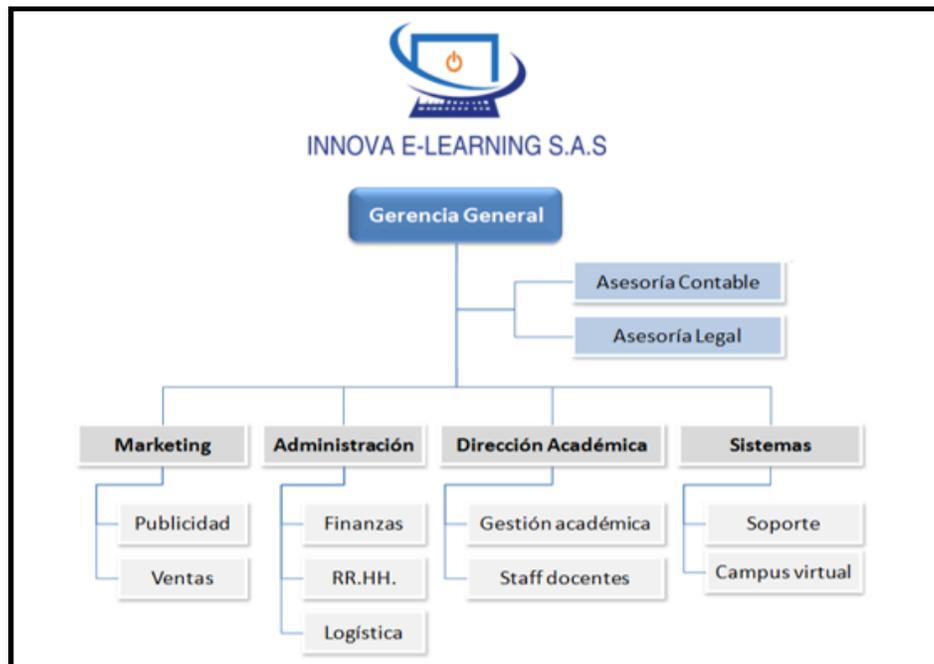
- 4.2.7.1 Cautivar el interés de distintos clientes con necesidades de conocimiento dentro y fuera de sus organizaciones.
- 4.2.7.2 Implementar líneas bases de contenidos estáticos y didácticos.
- 4.2.7.3 Fidelizar y promover la renovación de servicios de los clientes existentes.
- 4.2.7.4 Incrementar las ventas incorporando nuevos portafolios de servicios

4.2.5 Políticas de la organización

- 4.2.5.1 Esta acorde a la normatividad y políticas y lineamientos Educación Virtual y a Distancia.
- 4.2.5.2 Ser consecuentes a los lineamientos y parámetros de pedagogía para la virtualización.
- 4.2.5.3 Dar cumplimiento a los lineamientos de la dimensión comunicativa
- 4.2.5.4 Dar cumplimiento con las políticas de publicación web.
- 4.2.5.5 Dar cumplimiento con las políticas para el desarrollo de recursos digitales
- 4.2.5.6 Manual de imagen visual para sitios Web
- 4.2.5.7 Matriz de medios básicos y recursos digitales para la construcción de módulos institucionales.
- 4.2.5.8 Modelo estándar de aula virtual Moodle para módulos institucionales.
- 4.2.5.9 Módulo de inducción metodología, docentes y estudiantes.
- 4.2.5.10 Reglamentación derechos de autor Comité para la Evaluación y Producción de Contenidos.
- 4.2.5.11 Plan estratégico institucional para el desarrollo de Tecnologías de la Información y la - - Comunicación. (Ampliación de plataforma, servidores, conectividad etc.).

4.2.8 Estructura organizacional

Figura 11. Estructura organizacional



Fuente. Elaboración propia

4.2.9 Política tecnológica

La presente Política es la guía en la comprensión y análisis de lo que significa la educación virtual y a distancia para Innova E-learning, y de los referentes que se deben considerar en su implementación y en la decisión de alcanzar los objetivos propuestos, Dada su importancia resultado del proceso de auto evaluación y mejoramiento continuo.

La tecnología puede ser el catalizador para la enseñanza y el aprendizaje si se utiliza de forma que promueva la reflexión, discusión y colaboración en la resolución de tareas o problemas” En este momento, podemos afirmar que las plataformas e-learning son un catalizador “tecnológico” para la enseñanza y el aprendizaje. Permiten crear espacios de aprendizaje (EA) en Internet, con una amplia gama de funcionalidades al servicio de distintos tipos de enseñanza y aprendizaje. Son sistemas o aplicaciones software, principalmente LMS, orientados a la creación y gestión de múltiples EA con diferentes

tipos de usuarios. También pueden considerarse plataformas e-learning otros sistemas más específicos en su orientación pedagógica o funcional, como los CMS, los LCMS, los EPA, los LAMS y los sistemas de aprendizaje síncronos. Estos sistemas específicos pueden operar independientemente o integrados en LMS para así extender sus capacidades. Además, existen otras herramientas satélites para realizar algunas funciones no resueltas en las plataformas e-learning (Unidas, 2009).

4.2.7 Política comercial

Las herramientas utilizadas por la plataforma E-learning deberán pagar una cuota de instalación y/o mantenimiento que suele variar en función del número de usuarios y que hay que renovar cada cierto tiempo (normalmente anual)

El servicio de asistencia técnica debe ser ágil y rápido, suministrando a los clientes.

4.2.8 Política de Seguridad y Salud en el Trabajo

Innova - E learning, se mantendrá a la vanguardia de la normatividad establecida a nivel nacional y distrital para las empresas del sector virtual.

Decreto 1072 de 2015, Artículo 2.2.4.6.5. Política de Seguridad y Salud en el Trabajo (SST). El empleador o contratante debe establecer por escrito una política de Seguridad y Salud en el Trabajo (SST) que debe ser parte de las políticas de gestión de la empresa, con alcance sobre todos sus centros de trabajo y todos sus trabajadores, independiente de su forma de contratación o vinculación, incluyendo los contratistas y subcontratistas. Esta política debe ser comunicada al Comité Paritario o Vigía de Seguridad y Salud en el Trabajo según corresponda de conformidad con la normatividad vigente según el análisis y reglamentación de la Política (FIMPLY, 2015).

4.2.9 Política en RSE ambiental

Todo programa virtual y a distancia se considera un ecosistema formativo donde se integran los currículos, los paradigmas del aprendizaje e- Learning, los medios y las mediciones pedagógicas, en función del aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo. Se adaptan, ajustan y cambian permanentemente para dar respuesta a las demandas de los contextos. En el mismo sentido, todo programa en la modalidad de formación presencial puede generar ecosistemas para el aprendizaje.

CAPITULO 5

5. ESTUDIO ECONÓMICO Y FINANCIERO

Por último, el Análisis Financiero, evalúa las fuentes de financiación, estructura de capital y capital requerido para iniciar el proyecto.

Con la información obtenida de los diferentes estudios, se estructura un modelo de evaluación financiera (Flujo de Caja), el cual permite por medio de indicadores de bondad (TIR, VPN, Payback y Beneficio Costo), determinar la viabilidad del proyecto de inversión.

Al realizar el análisis de estrategias se evidencia un amplio portafolio de las mismas las cuales se relacionan a continuación:

- Se debe fomentar la incursión de nuevos clientes por medio de descuentos para cada año en el primer año
- Fomentar el uso de la plataforma demo en los clientes potenciales para que puedan probar la herramienta en tiempo real y ver todas las fortalezas que tienen para sus empresas
 - Dar descuentos económicos para el primer año, para fomentar la búsqueda de nuevos Clientes potenciales

Al realizar el estudio técnico, se puede determinar que el proyecto de gestores de contenido E-learning tiene una factibilidad de ejecución del 100% dado que la oferta de gestores de contenido e-learning es más baja que la oferta que se requiere hoy en día a nivel nacional, esto permite una capacidad de ejecución alta para el desarrollo del proyecto

La ejecución presupuestal para el primer año es de 355.230.000 COP, claramente es una inversión importante, para lo cual se concluye que para poder realizar el proyecto se debe realizar los siguientes aportes entre los tres socios:

Inversionista 1:

Ivan Castiblanco: 70% de la inversión representado en 248.661.000 COP. Producto de la venta de una casa a nombre del inversionista

Inversionista 2:

Clara Rojas: 15 % de la inversión inicial representado en 53.284.500 COP, producto de

las cesantías

Inversionista 3:

Claudia Pardo: 15 % de la inversión inicial representado en 53.284.500 COP, producto un crédito bancario a 5 años

Realizado el estudio Financiero y realizando una proyección a un año estos fueron los resultados

Tabla 10. Balance y costos de Personal de la empres INNOVA E-learning S.A.S

BALANCE DE PERSONAL				
Cantidad	Personal	Sueldo Unitario	Total	aux transporte
2	Desarrollador y analista de soporte	2.200.000	4.400.000	
1	Gerente de Proyecto	3.500.000	3.500.000	
1	Gerente comercial	3.500.000	3.500.000	
1	Contador out-sourcing	740.000	700.000	84.000
2	Coordinadores de Ventas	2.200.000	4.400.000	
1	Consultor	3.500.000	3.500.000	
1	Mensajero	740.000	700.000	84.000
1	Secretaria	900.000	900.000	84.000
1	Diseñador	2.000.000	2.000.000	
2	Tutor Virtual	2.200.000	4.400.000	
1	Editor de contenido	2.000.000	2.000.000	
1	Programador	2.000.000	2.000.000	
1	Ingeniero Web	2.000.000	2.000.000	
1	Programador	2.000.000	2.000.000	
1	Educadores	1.500.000	1.500.000	
		total	37.500.000	252.000
		carga prestacional	19125000	
		total balance personal		56.877.000,00

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11. Equipos de Oficina y costos

equipos de oficina			
	cantidad	costo	total
pc	1	1000000	1000000
impresoras, telefax	1	300000	300000
muebles y encerados	5	700000	700000
		total	2.000.000,00
		ajustes	3.000.000,00
			total inversión 72.797.000,00

equipos			
	cantidad	costo	total
estructura	1	600.000	1200000
equipos de computo	2	1400000	2800000
internet alta velocidad	1	120000	120000
		total	4.120.000,00

capital	
capital socios	70.000.000
prestamo banco	20.000.000
total	90.000.000,00

ingresos	
paquete empresarial	40.000.000
adicionales	10.000.000
total venta anual	2.000.000.000,00

Fuente. Elaboración propia

Luego de tener una consolidación de costos Anual se realiza el desarrollo de la TIR

- Tomamos los periodos evaluados y la tasa de descuento que es del 5% ya que es una empresa que con poca inversión deja bastante ganancia

Tabla 12. Analisis y viabilidad del proyecto

Datos	valores
numero de periodos	12
tipo de periodos	Mensual
tasa de descuento	5%

- Proyectamos efectivo a doce meses

detalle	periodos mensuales												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
flujo del efectivo proyectado	(90.000.000,00)	17.203.000,00	30.234.000,00	41.300.000,00	60.000.000,00	70.456.000,00	40.654.000,00	70.456.000,00	80.345.000,00	90.000.000,00	90.000.000,00	120.000.000,00	30.234.000,00

Fuente. Elaboración propia

- Tabla de comprobación del valor presente su sumatoria nos da el valor presente neto.

Tabla 13. Analisis y comprobación del valor presente Neto

MES	VP(valor presente)
0	(\$ 90.000.000,00)
1	\$ 16.383.809,52
2	\$ 27.423.129,25
3	\$ 35.676.492,82
4	\$ 49.362.148,49
5	\$ 55.204.119,58
6	\$ 30.336.640,73
7	\$ 50.071.763,80
8	\$ 54.380.658,54
9	\$ 58.014.802,46
10	\$ 55.252.192,82
11	\$ 70.161.514,69
12	\$ 16.835.422,50

Fuente. Elaboración propia

- Comprobación del VPN por medio de sumatoria y la comprobación del TIR por medio de la parte automática de excel.

(VPN)valor presente neto
429.102.695,21
429.102.695,21

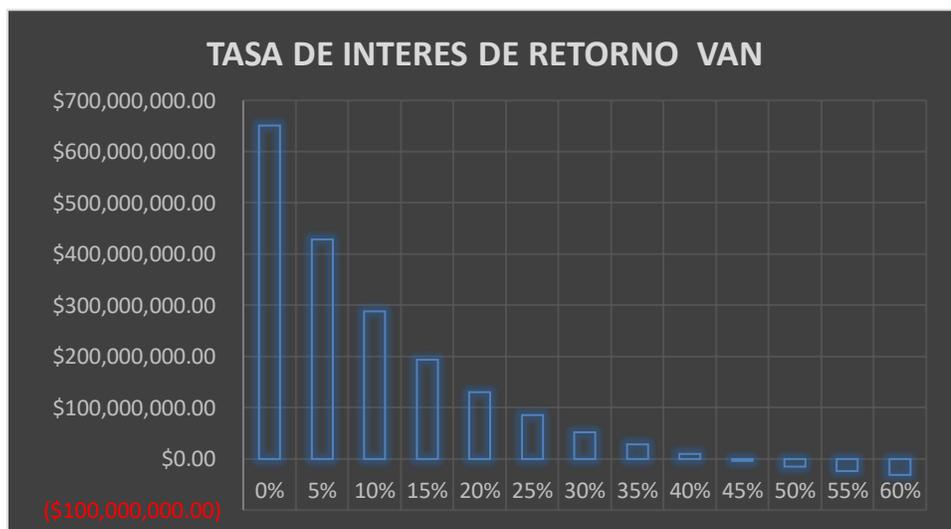
(TIR)tasa interna de retorno
43%

- Se realiza la proyección de la TIR con diferentes tasa de descuento, la parte roja es la parte crítica donde dejaría perdida.

TASA DE INTERES DE RETORNO	
tasa de descuento	VAN
0%	\$ 650.882.000,00
5%	\$ 429.102.695,21
10%	\$ 287.528.769,88
15%	\$ 193.912.244,60
20%	\$ 129.965.207,03
25%	\$ 84.962.190,69
30%	\$ 52.414.131,94
35%	\$ 28.279.931,08
40%	\$ 9.974.360,88
45%	(\$ 4.198.415,00)
50%	(\$ 15.377.126,94)
55%	(\$ 24.343.270,72)
60%	(\$ 31.644.192,79)

- Gráfica de la tabla de comparación de tasas

Gráfica 12. Taza de Interés de Retorno VAN



Fuente: Elaboración propia

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La tecnología puede ser el catalizador para la enseñanza y el aprendizaje si se utiliza de forma que promueva la reflexión, discusión y colaboración en la resolución de tareas o problemas (Murria, 1999).

En este momento, podemos afirmar que las plataformas e-learning son un catalizador “tecnológico” para la enseñanza y el aprendizaje en diferentes niveles. Permiten crear espacios de aprendizaje (EA) en Internet, con una amplia gama de funcionalidades al servicio de distintos tipos de enseñanza y aprendizaje. Son sistemas o aplicaciones software, principalmente LMS, orientados a la creación y gestión de múltiples EA con diferentes tipos de usuarios. También pueden considerarse plataformas e-learning otros sistemas más específicos en su orientación pedagógica o funcional, como los CMS, los LCMS, los EPA, los LAMS y los sistemas de aprendizaje síncronos. Estos sistemas específicos pueden operar independientemente o integrados en LMS para así extender sus capacidades. Además, existen otras herramientas satélites para realizar algunas funciones no resueltas en las plataformas e-learning.

El diseño, implementación y gestión de las aulas virtuales, implica el desarrollo de contenidos, conocimientos en la configuración de plataformas educativas, la experiencia en la tutoría virtual y primordialmente en el proceso pedagógico.

La factibilidad en el diseño e implementación de la plataforma con calidad y costos accesibles a los clientes se convierte en la principal estrategia de posicionamiento para Innova E- learning.

La tasa interna de retorno Tir para el proyecto equivale al 43% posicionando la plataforma como una estrategia de negocio viable para su implementación, basado en la calidad del servicio y diversificación de los contenidos ofertados, mediante la implementación de las plataformas virtuales se logra la obtención de un aprendizaje significativo y colaborativo, debido al alto índice de interactividad de las aulas virtuales La Plataforma E-Learning, se convierte en un ambiente integrado de aprendizaje, en el cual se pueden implementar diversas estrategias de aprendizaje. Así mismo deben ser un ambiente que no sólo permita la gestión de contenidos sino también la creación y edición tanto individual como grupal, el modelo de E-learning demanda la investigación e innovación educativa orientada a la integración de diversas estrategias pedagógicas y

didácticas y también la creación de formas propias y nuevas de aprender y de integrar saberes.

Uno de los beneficios más importantes y globales del e-learning, es que los clientes, logran la apropiación y cualificación de sus habilidades y competencias para incursionar al mercado global, con herramientas tecnológicas de avanzada, la metodología e-Learning exige mucho más trabajo previo que el que se exige en el sistema tradicional. A su vez, requiere seguimiento y acompañamiento tutorial permanente tanto sincrónico como asincrónico de forma remota. Debe ser Gestor, creador y curador de contenidos, de objetos de aprendizaje y de recursos y actividades.

Las Nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones, que han surgido en los últimos años ha transformado la percepción del aprendizaje y de la comunicación en la educación superior, a tal punto que las Instituciones de Educación Superior (IES), requieren cambiar sus estructuras, modelos y métodos de enseñanza acorde a las nuevas necesidades formativas de la época, El cambio del modelo educativo “tradicional” a un modelo de educación a distancia virtual o e-Learning exige un cambio del paradigma educativo; lo cual implica que se realicen cambios en el sistema educativo superior que den respuesta a estos nuevos esquemas.

Si ponemos en una balanza las ventajas y desventajas que nos puede ofrecer la metodología e-Learning en la educación superior, se hace evidente que son más las ventajas que se obtienen al implementar este modelo pedagógico que teje interacciones de aprendizajes en redes, ya que crea nuevas posibilidades de modelos de aprendizaje con diversas herramientas tecnológicas, con mayor flexibilidad, resulta además complementaria de la educación presencial, participa más de una sociedad del conocimiento abierto y potencia las tendencias globalizadoras.

La innovación metodológica del e-learning es una de las fortalezas de este tipo de aprendizaje y se convierte en la principal herramienta para combatir la deserción del alumnado, la innovación permite que se rediseñen los procesos y las herramientas tecnológicas, para actualizar los contenidos y estar en sintonía con las necesidades de la sociedad y del aprendiz.

7. BIBLIOGRAFÍA

- 930, S. (2010). *10 e- ABC años* . Obtenido de <http://www.e-abclearning.com/queesunaplataformadeelearning>
- Aefol. (27 de Noviembre de 2008). *Tarde de e-learning sobre plataformas y herramientas de autor* . Obtenido de <https://aefol.com/eventos/tarde-de-e-learning-sobre-plataformas-y-herramientas-de-autor-2008-madrid/>
- Alemán, L. L. (Marzo de 2015). *MAESTRIA EN ADMINISTRACION DEL TRABAJO Y RELACIONES LABORALES*. Obtenido de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1952/1/laleman.pdf>
- Ambientinsight. (2017). *Crece el e-learning en América Latina*. Obtenido de <http://www.elearning-la.com/blog-elearning/articulos-elearning/65-crece-el-e-learning-en-latam.html>
- Angel H. Facundo D., P. (2003). *LA EDUCACION SUPERIOR VIRTUAL*. Bogotá.
- Ángel, R. P. (17 de Marzo de 2017). *Getiopolis* . Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/la-importancia-de-la-capacitacion-y-motivacion-dentro-de-la-empresa/>
- ÁVILA, Y. E.-J.-G. (2012). *TRABAJO DE GRADO: ANÁLISIS DEL ENTORNO DEL E-LEARNING EMPRESARIAL EN BOGOTÁ* . Obtenido de <http://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/2416/BuelvasYira2012.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Bogotá, A. M. (Junio de 2017). *Instituto Nacional de Turismo*. Obtenido de <http://bogotaturismo.gov.co/>
- Buelvas, Y. E. (2012). *Análisis del entorno de E-learning empresarial en Bogotá*. Obtenido de <http://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/2416/BuelvasYira2012.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Cesteros, A. F.-P. (2013). *Las plataformas e-learning para la enseñanza*. Obtenido de http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Cocoma, R. (2014). ¿Sirve la educación virtual? *Revista Semana*.
- COLOMBIA, A. (s.f.). *Colombia es el 2do país en crecimiento de E-learning*. Obtenido de <http://www.dcdconverged.com/conferencias/colombia#tracks>
- Company, M. &. (Octubre de 2008). *Desarrollando el sector de TI como uno de clase Mundial*. Obtenido de <http://www.mincit.gov.co/loader.php?IServicio=Documentos&IFuncion=verPdf&id=24686>

&name=SectorClaseMundialTI2008.pdf&prefijo=file

- Cordero, M. H. (s.f.). *Elaboración de una Investigación Cuantitativa*. Obtenido de <http://www.une.edu.pe/dev/investigacion.pdf>
- CORRREA, T. P. (18 de Marzo de 2016). Creció demanda de educación superior virtual en Colombia. *Entre el 2010 y el 2015, el país pasó de 12.000 a 65.000 matriculados en programas 'online'*, pág. 316.
- Diarium. (19 de Octubre de 2015). *PLATAFORMAS E-LEARNING: PANORAMA EN LATINOAMÉRICA*. Obtenido de <http://diarium.usal.es/juanaguillen/2015/10/19/plataformas-e-learning-panorama-en-latinoamerica-y-en-la-republica-dominicana/>
- Economía, A. (28 de Febrero de 2016). *Cómo han cambiado las plataformas*. Obtenido de <http://www.americaeconomia.com/negocios-industrias/como-han-cambiado-las-plataformas-ott-el-negocio-de-la-television>
- España, U. (22 de Julio de 2014). *El e-learning será la modalidad educativa dominante en 2019*. Obtenido de <http://noticias.universia.es/en-portada/noticia/2014/07/22/1100909/learning-modalidad-educativa-dominante-2019.html>
- FIMPLY, S. S. (26 de mayo de 2015). *Decreto 1072 de 2015*. Obtenido de <http://decreto1072.co/libro-2-regimen-reglamentario-sector-trabajo/parte-2-reglamentaciones/titulo-4-riesgos-laborales/capitulo-6-sistema-de-gestion-de-la-seguridad-y-salud-en-el-trabajo/politica-en-seguridad-y-salud-en-el-trabajo-en-el-sg-sst/>
- Garrido, M. F. (octubre de 2003). *Tesis Doctoral Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación*. Obtenido de http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Guille, J. (19 de octubre de 2015). *PLATAFORMAS E-LEARNING: PANORAMA EN LATINOAMÉRICA Y EN LA REPÚBLICA DOMINICANA*. Obtenido de <http://diarium.usal.es/juanaguillen/2015/10/19/plataformas-e-learning-panorama-en-latinoamerica-y-en-la-republica-dominicana/>
- Hinojo, M. A. (2011). El aprendizaje semipresencial o virtual:. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 159-167.
- Leticia, C. (10 de Septiembre de 2015). *Inducción de personal, qué es, tipos y etapas*. Obtenido de <https://www.gestiopolis.com/inducccion-de-personal-que-es-tipos-y-etapas/>
- Lidia Fuentes, J. M.-A. (200). *Lección 1; Desarrollo de Software Basado en Componentes*. Obtenido

- de <http://www.lcc.uma.es/~av/Docencia/Doctorado/tema1.pdf>
- Linux, A. V. (s.f.). *Cualidades del Aula Virtual*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/aulavirtualintercultura/cualidades-del-aula-virtual>
- Manjón, P. B. (2004). *Desarrollo de un sistema e-learning basado en estándares IMS*. Madrid - ESPAÑA.
- maps, G. (s.f.). *Centro Internacional* . Obtenido de <https://www.google.com.co/maps/place/Hotel+Centro+Internacional/@4.6273188,-74.0700649,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8e3f9a2832716ff9:0x3fdb864a743ddae!8m2!3d4.6273135!4d-74.0678762>
- Media, A. E.-I. (Abril de 2014). *América E-learning & Media*. Obtenido de <http://www.americlearningmedia.com/edicion-028/323-indicadores/5825-tendencias-y-pronosticos-para-la-industria-del-e-learning>
- Miguel, I. A.-P. (Marzo de 2012). *Las plataformas e-learning para la enseñanza*. Obtenido de http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- MINTIC. (19 de Diciembre de 2016). *Acerca de MIntic*. Obtenido de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-540.html>
- Mundial, B. (2017). *Gasto público en educación, total (% del PIB)*. Obtenido de <http://datos.bancomundial.org/indicador/SE.XPD.TOTL.GD.ZS>
- Mundial, B. (2017). *Gasto público en educación, total (% del PIB)*. Obtenido de <http://datos.bancomundial.org/indicador/SE.XPD.TOTL.GD.ZS?locations=CO&view=chart>
- Mundial, S. E. (2014). *Elearning nuevo mercado en pposicionamiento*. Obtenido de <http://www.sem-wes.org/es/search/node/estadisticas%20de%20participacion%20ocupaci%C3%B2n%20y%20empleo>
- Nacional, M. d. (20 de Abril de 2010). *Decreto 1295 Registro calificado de Programas Académicos de Educación Superior*. Obtenido de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articulos-229117_archivo_pdf1.pdf
- Nacional, M. d. (s.f.). *E-learning: una educación incluyente y con alta calidad*. Obtenido de <http://mineducacion.gov.co/1621/article-131476.html>
- Ochoa, M. (03 de Diciembre de 2014). *Milton Ochoa ; expertos en educación* . Obtenido de <http://miltonochoa.com.co/Home/index.php/educacion/item/958-sirve-la-educacion->

virtual

- pabón, D. C. (2011). *Tesis Doctoral : Modelo para la generacion de competencias genericas a paratir del e-learning fundamentado en aprendizaje autonomo*. Obtenido de [file:///F:/Users/CLAPAR/Downloads/Modelo%20Competencias%20Genericas%20\(3\).pdf](file:///F:/Users/CLAPAR/Downloads/Modelo%20Competencias%20Genericas%20(3).pdf)
- Pública, F. (2015). *Plan Institucional de Capacitación* . Obtenido de <http://www.funcionpublica.gov.co/documents/418537/529196/2454.pdf/502d0847-09a8-49a2-b39e-e0eb70dda183>
- Ramírez, G. E. (28 de Julio de 2004). *Procesos de Inducción y Entrenamiento*. Obtenido de https://www.arlsura.com/pag_serlinea/distribuidores/doc/documentacion/inducccion.pdf
- Republica, P. d. (Agosto de 1995). *Artículo 64 de la Ley 909 de 1995*.
- Rodríguez, H. J. (12 de Enero de 2010). *Trabajo de grado; Diseño del modelo metodologico de un objeto virtual de aprendizaje*. Obtenido de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis374.pdf>
- S.A, D. d. (9 de 1999º). *Cartilla de Capacitación* . Obtenido de https://www.arlsura.com/pag_serlinea/distribuidores/doc/documentacion/cartilla_pfr_pequena.pdf
- Salud, M. d.-P. (Enero de 2000). *GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS*. Obtenido de <http://www.inpahu.edu.co/biblioteca/imagenes/libros/Gestion1.pdf>
- sánchez, V. G. (octubre de 2009). *Tesis Doctoral; entornos virtuales para la formación opractica de los estudiantes de educación*. Obtenido de <https://hera.ugr.es/tesisugr/1850436x.pdf>
- Sanz, V. E.-D. (Junio de 2008). *Tesis para el Magíster en Tecnología Informática aplicada en Educación* . Obtenido de http://postgrado.info.unlp.edu.ar/Carreras/Magisters/Tecnologia_Informatica_Aplicada_en_Educacion/Tesis/Eliana_Lopez.pdf
- School, O. B. (Dirección). (2014). *Estudio El mercado global de e-Learning 2014: Conclusiones* [Película].
- Shuttleworth, M. (2015). *Diseño de Investigación Descriptiva*. Obtenido de <https://explorable.com/es/disenno-de-investigacion-descriptiva>
- Tiempo, E. (31 de Octubre de 2015). En un 500 % creció demanda de educación superior virtual en Colombia. *Entre el 2010 y el 2015, el país pasó de 12.000 a 65.000 matriculados en programas 'online'*.
- Tiempo, R. e. (mayo de 2017). *CAPACITACIÓN VIRTUAL EN COLOMBIA*. Obtenido de

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-618246>

Virtual, O. d. (2017 de Mayo de 2017). *E-learning modalidad virtual dominante 2019*. Obtenido de <http://oeducacionvirtual.unmsm.edu.pe/index.php/e-learning-sera-la-modalidad-educativa-dominante-2019/>

Wikipedia. (28 de Marzo de 2014). *Centro Internacional de Bogotá*. Obtenido de <http://www.zonabogotadc.com/2014/03/centro-internacional-de-bogota.html>