

## INFORME PUNTO VIVE DIGITAL LAB

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ  
Secretaría General  
Alta Consejería Distrital de TIC

UNIVERSIDAD EAN

## INTRODUCCIÓN

La red de laboratorios digitales de la Alcaldía de Bogotá es una estrategia suscrita en el Plan Distrital de Desarrollo que está direccionada a fortalecer las capacidades TI y el talento digital de los bogotanos.

Esta red está conformada por cinco laboratorios, cuatro de ellos, son espacios físicos que están distribuidos en diferentes localidades de la ciudad, dotados con equipos, conectividad y lo más importante, capital humano capacitado, para transmitir conocimiento enfocado a lo que cada ciudadano requiere. El quinto laboratorio, fue diseñado de manera virtual, allí los ciudadanos pueden acceder de manera gratuita y virtual, para capacitarse en temáticas que hacen parte de la actualidad digital, a la fecha más de 7 mil ciudadanos han accedido a los cursos.

### La Importancia de la Integración

Una legendaria metáfora que intenta graficar la idea de la conjunción de las fuerzas, a través del genoma humano, concebida por el economista H. Etzkowitz y otro, es utilizada en el mundo de la competitividad de las naciones. Se trata del modelo de la triple hélice. El gobierno, el sector académico y la industria. Cada uno con unas funciones muy específicas dentro del ecosistema que supone la especialización, uno de los paradigmas mayormente asociados al tema competitivo. Claro es que dicha especialización tiene eslabones previos y posteriores que requieren un trabajo complejo liderado por el gobierno que, en su misión de convocar, traza línea para definir políticas que se traducen en planes, proyectos y programas. Por otro lado, en el sector académico hacen las reflexiones profundas en torno al tema científico tecnológico y tienen la misión natural de sensibilizar y contribuir al cambio de la cultura, los paradigmas y el imaginario colectivo. El otro papel lo aporta el sector industrial quienes al final, son los grandes beneficiados de la cantidad de conocimiento que supone una cultura competitiva en términos de ciencia, tecnología e innovación (CTel), un capital humano formado y unas líneas gubernamentales armonizadas en ese sentido. Al final, desarrollos traducidos en explosión de patentes, solución a problemas cotidianos y de la industria, producciones susceptibles de ser protegidas vía derechos de autor etc., fortalecimiento empresarial, internacionalización de los mercados, formalización, es decir, competitividad.

No es una tarea fácil, ya que las fuerzas gravitacionales siempre le apuntarán al estado (culturalmente) como proveedor financiero, culturizador, formador, catalizador etc., de cualquier paradigma que suponga desarrollo económico, sin embargo, ahí es donde toma fuerza el modelo de la triple hélice como una “sinergia interinstitucional virtuosa”, -como lo afirman sus autores- que no solo se da en la innovación como concepto económico sino en el desarrollo de capacidades conjuntas para proyectos de interés público como el proyecto de los laboratorios digitales.

El desarrollo económico en la sociedad del conocimiento es hijo del papel que juega la universidad en ese sentido, como lo es también, la conjunción de esta con los papeles que desempeñan el estado y el sector privado. Hay muchas razones para que esto deba ser así, pero una en especial: La transferencia del conocimiento. Habitualmente el conocimiento generado y representado en millares de hojas y muchas tera bytes, producto de investigaciones se quedaba archivadas en pesadas bibliotecas, haciéndose poco con ello. El modelo de la triple hélice se basa en capacidades compartidas y en tener claro de qué manera se explota, desde todos los puntos de vista (el spin off, por ejemplo) dichas capacidades.

Schumpeter; padre de los que conocemos como la destrucción creativa, sostenía que cuando el conocimiento es utilizado de forma progresiva como un recurso clave para la producción y los sistemas de distribución todo acto que tenga permanencia en el tiempo que implique un nuevo camino, lo hará rompiendo paradigmas, pero llegando con ellos a la innovación.

Precisamente contar con un aliado académico para una estrategia de transformación digital y su proyecto de “dotar” espacios con tecnología de última generación con acceso democrático al grueso de la población, no solo supone una revolución en el proceso de la enseñanza – aprendizaje sino también un vínculo estrecho con la innovación y el emprendimiento.

No solo el acceso es la clave del proceso, sino esa “sinergia interinstitucional virtuosa” donde la alcaldía, representando al sector público aporta los recursos financieros clave, los aliados, y el concepto de valor, y la Universidad, en este caso la EAN, aporta elementos de carácter logístico, administrativo, comunicacionales, reputacionales y sobre todo, de transferencia de conocimiento, basado en 40 años de no solo autodefinirse como una universidad emprendedora, sino de tener el respeto de la comunidad académica internacional como la universidad de los emprendedores en Colombia. Al final, dentro del punto vive digital Lab, los ciudadanos recibirán ese know how que no solo les dará la instrucción para mover ordenadores y equipos, sino toda una filosofía competitiva de acceso libre.

## **EAN Impacta**

El año 2016 entra en funcionamiento el nuevo modelo de acompañamiento a emprendedores de la Universidad llamado EAN IMPACTA, cuyo objetivo es generar un proceso permanente de incubación y aceleración de iniciativas de negocio, mediante servicios de acompañamiento técnicos y de competencias blandas que garantizan la creación de empresas con alto potencial de crecimiento y emprendedores líderes y comprometidos con la sostenibilidad social, económica y ambiental del país.

En el marco de otro de los modelos de la Universidad EAN: el modelo EANTEC, el cual busca direccionar y aplicar la filosofía de la Universidad en materia de creación y mejoramiento de empresas, se ha diseñado el programa EAN IMPACTA que tiene como objetivo principal brindar a los estudiantes y egresados de la universidad EAN la posibilidad de participar en un proceso de incubación y aceleración de iniciativas empresariales sostenibles y con alto potencial de crecimiento.

En este sentido, EAN IMPACTA busca integrar el proceso formativo que se lleva a cabo en el claustro universitario, a partir de las materias transversales en emprendimiento, con un programa de incubación y aceleración de empresas que potencialice las ideas de negocio con componentes innovadores y ventajas competitivas en el mercado.

El programa EAN IMPACTA busca viabilizar las ideas inscritas mediante la estructuración y validación de iniciativas y modelos de negocio susceptibles a ser incubados y transformados en empresas sostenibles y con potencial de alto impacto. Las fases de selección y priorización de ideas, capacitación, investigación, viabilización, incubación y seguimiento, y apoyo técnico y financiero forman parte indisoluble de cualquier programa emprendedor, aspectos que serán soportados en el programa EAN IMPACTA.

## **Objetivos del programa EAN IMPACTA**

El principal objetivo del programa EAN IMPACTA es generar un proceso permanente de incubación y aceleración de iniciativas de negocio, mediante servicios de acompañamiento en aspectos técnicos y de competencias blandas que garanticen la creación de empresas con alto potencial de impacto y emprendedores líderes y comprometidos con la sostenibilidad social, económica y ambiental del país.

Para cumplir con el objetivo general se proponen los siguientes objetivos específicos:

1. Ofrecer servicios de acompañamiento a emprendedores para la pre-incubación, incubación y consolidación de sus iniciativas empresariales, fomentando el desarrollo de modelos de negocio sostenibles (que incorporen las tres aristas: económica, social y ambiental), y con alto potencial de impacto.
2. Identificar los diferentes actores del ecosistema de emprendimiento del país para articular a los emprendedores con los servicios y oportunidades que éstos ofrecen.
3. Identificar emprendimientos con modelos de negocio sostenibles y con alto potencial de impacto para apoyarlos en la gestión de recursos financieros para su puesta en marcha y consolidación.

El modelo de emprendimiento EAN IMPACTA está enfocado en la prestación de servicios de acompañamiento al emprendedor bajo las siguientes rutas:

1. Identificación y selección
2. Pre - Incubación - CREA
3. Incubación - LIDERA - VÁLIDA - PROYECTA Y AVANZA
4. Aceleración - Ruta articulación

## INFORME DE NUESTRO TRABAJO CON LAS COMUNIDADES 2017

### INTRODUCCIÓN

transformación digital puede definirse como el efecto social, empresarial y de desarrollo organizacional de lo que se conoce como la digitalización, es decir; la traducción de la información que poseíamos de forma análoga, a forma digital. Con ello, al acceso de oportunidades de negocios y/o a cambios en los modelos de negocios en muchas áreas de las economías de todos los países, en todas las escalas basados en la Internet, que tienen como rol la aceleración y expansión del proceso, generando y transfiriendo valor.

Este fenómeno está cambiando muchos escenarios de la vida: el cuerpo, la salud, el hogar, el trabajo, el comercio, las ciudades y el gobierno. Se expresa a través de la realidad virtual, realidad aumentada, servicios proporcionados por internet, destacándose las redes sociales y el internet de las cosas. En este contexto, resulta necesario desarrollar competencias adecuadas para los ciudadanos, emprendedores y empresarios. Asimismo, es necesario que las organizaciones se sumen y hagan parte del cambio digital con tecnologías clave como lo son la computación en la nube, las plataformas móviles, la inteligencia artificial y las tecnologías *machine learning*,

Los cambios que internet ha ocasionado en la sociedad y la economía han tratado de conceptualizarse a través de términos como “sociedad del conocimiento”, “sociedad de la información” o “economía de la información”. Asimismo, la incorporación de las Tic al mundo empresarial ha cambiado el mercado y los negocios, la forma de trabajar y relacionarnos. La transformación digital en los negocios permite la competitividad de los mismos y lo que ha planteado el fenómeno es la intervención de lo digital en varias áreas de las empresas empezando en los procesos; la contabilidad fue el primero en migrar hacia ese horizonte y la logística de *stocks* y despachos hasta evolucionar en ERP y CRM. Por otro lado, los *Contact Center* integran no solo la atención al cliente, sino la comunicación y el mercadeo. Así mismo los productos no son ajenos a esta tendencia, la georreferenciación, tiempos de respuestas e internet de las cosas genera nuevos prototipos y productos que solucionan retos cotidianos de las personas o que responden a tendencias de consumo. También tenemos los modelos de negocios que es la coreografía de todas las anteriores. Si un empresario se encuentra atento, probablemente a través de la transformación digital ya haya cambiado la manera en como obtiene su dinero. Amén de lo anterior, la transformación digital es una cultura, que debe empezar por hacer entender a las personas el por qué deben incorporar cambios en la forma en como vienen haciendo las cosas.

La innovación puede desarrollarse bajo un esquema centrado en los clientes, que parte de indagar sus necesidades insatisfechas para plantear nuevas o mejores soluciones en procesos, productos o servicios. La transformación digital sucede cuando una empresa intercambia sus productos o servicios con sus clientes integrando entornos físicos y digitales. Así pues, transformación digital e innovación van de la mano, juntas crean nuevos modelos de negocio o modificaciones importantes en los ya existentes.

Desde el punto de vista social, una visión clave es que la educación en innovación, tecnología, investigación y ciencia son factores determinantes para que los beneficios de la transformación digital contribuyan a crear condiciones de prosperidad en todo el planeta.

El Laboratorio Digital de Bogotá se ha dedicado desde su inauguración a promover la industria digital en Bogotá, se han realizado actividades desde febrero de 2017 en diversas líneas de trabajo. En este informe detallado explicaremos el desarrollo de las actividades el Laboratorio Digital de Bogotá ha realizado y los logros y resultados alcanzados.

### **Workshops y charlas de Herramientas TIC y Contenidos Digitales**

Estos workshops fueron talleres con desarrollo de producto en las siguientes temáticas: animación 2D, animación 3D, animación para diseño arquitectónico, diseño de personajes para animación, modelación 3D, modelado personajes para cine y videojuegos y otras aplicaciones para diseño digital.

El propósito de realizar estos workshops, talleres y charlas en Herramientas TIC y Contenidos Digitales fue acercarnos a las personas que en Bogotá se desempeñan con los programas y herramientas que tenemos en el Laboratorio para darlo a conocer y para decirles que en el Laboratorio pueden tener el acceso a estas herramientas y que les agregamos también un acompañamiento en temas de negocios y emprendimiento.

Los workshops fueron procesos de formación introductorio o básico, pero suficientemente completo para que los asistentes pudieran generar un producto y que lograran interiorizar las herramientas de animación Toon Boom, Autodesk Maya y 3DsMax, de videojuegos Unity y Adobe para diseño gráfico y edición entre otros. De esta manera quien no sabía casi nada lograría interesarse mucho más, quien ya sabía lograría perfeccionar sus destrezas y aprender algo adicional, y quien ya fuera experto lograría terminarse de enamorar de la herramienta y del oficio.

Esto último siempre estuvo en la comunicación de apertura y de cierre de los workshops, talleres y charlas, y especialmente que desde la Alta Consejería Distrital de TIC se hacían estos esfuerzos para fortalecer la industria de contenidos digitales y que se necesita el interés y compromiso de las personas para continuar mejorando.

Los workshops iniciaron desde el 25 de marzo hasta el 6 de junio, la frecuencia fue de aproximadamente tres eventos por semana.

Se realizaron en total 19 eventos herramientas TIC y Contenidos Digitales así:

4 talleres/charlas de 2.5 horas, con 34 participantes, promedio x curso: 8.5 personas

15 workshops de 4 horas, con 128 participantes, promedio por curso: 8.5 personas

Cantidad de horas por participantes en talleres, charlas y workshops: 597 horas de capacitación:  
Se contó en total con 162 asistentes.

La mayoría de estos talleres y workshops fueron desarrollados en horas de la noche, entendiendo la disponibilidad de los ciudadanos que muchos de ellos trabajan como empleados y también permitiendo que aquellos independientes o *freelance* aprovechen las horas laborales de la mejor manera, este horario fue ideal según las retroalimentaciones de las personas. (aunque algunos pidieron horarios también en el día).

A continuación, las charlas en Herramientas TIC y Contenidos Digitales que se ofrecieron:

#	CHARLAS DE HERRAMIENTAS TIC	Asistentes	Fecha
1	Taller de diseño e interacción	19	25 de marzo
2	Taller de videojuegos, desarrollo de personajes	4	25 de abril
3	Taller modelos 3D	4	27 de abril
4	Taller desarrollo de videojuegos	7	2 de mayo
5	Workshop técnicas profesionales de animación 2D	13	2 de mayo
6	Workshop modelado de personajes para cine y videojuegos	7	3 de mayo
7	Workshop en iluminación arquitectura	7	5 de mayo
8	Workshop vehiculos urbanos	12	10 de mayo
9	Workshop técnicas de animación de videojuegos en 2D	11	16 de mayo
10	Workshop crea texturas realistas para espacios arquitectónicos	3	18 de mayo
11	Workshop concept art para VFX	13	19 de mayo
12	Workshop Integración de cámaras de cine	8	23 de mayo
13	Workshop Diseño de Mobiliario Contemporáneo en 3D	13	24 de mayo
14	Workshop "Somos Superhéroes" a través de la técnica de los efectos visuales	7	25 de mayo
15	Workshop Creación de Animatics para proyectos audiovisuales	7	30 de mayo
16	Workshop Diseño de objetos para comics, cine y tv	11	31 de mayo
17	Workshop Implementación de personas animadas para entornos 3D	9	1 de junio
18	Workshop Modelado 3D para diseño industrial e impresión 3D	3	2 de junio
19	Workshop Composición de una escena mediante Green Screen	4	6 de junio
	Total de asistentes	162	

Sobre la convocatoria de las personas y nuestra preocupación por llenar siempre el Laboratorio de Capacitación (o el espacio asignado para estos eventos) entendimos que se debe confirmar telefónicamente a más de 15 personas (para el caso del Laboratorio de Capacitación) dado que aun así se confirman telefónicamente las 15 personas en promedio 5 de ellas no llegaban, al final terminamos confirmando entre 18 y 20 participantes por medio telefónico.

### **Charlas Semanales sobre Gestión y negocios de TI (Workshops y charlas)**

Se desarrollaron las siguientes temáticas en Gestión de Negocios: Innovación y creatividad, modelos de negocios, modelos de negocios TIC entre otros.

El propósito de realizar estos workshops, talleres y charlas en Gestión de Negocios era dar herramientas actuales que son utilizadas en diferentes temáticas de la generación y administración de empresas. Siempre estuvo en la comunicación de apertura y de cierre de los workshops, talleres y charlas, que desde la Alta Consejería Distrital de TIC se hacían esfuerzos para fortalecer las iniciativas de negocios ofreciendo a los emprendedores y pequeños empresarios herramientas que les permitieran diseñar mucho mejor estas iniciativas empresariales y mejorar las nuevas empresas que ya están en el mercado.

Los workshops iniciaron desde el 26 de abril hasta el 29 de junio aproximadamente de a tres eventos por semana.

Se realizaron:

6 talleres/charlas de 2.5 horas, con 55 participantes, promedio por curso: 9.2 personas  
 9 workshops de 4 horas, con 86 participantes, promedio por curso 9.55 personas

Cantidad de horas por participantes talleres, charlas y workshops: 481 horas de capacitación: 481.5 horas.

Se contó con en total con 141 asistentes a estas charlas.

#	CHARLAS GESTION DE NEGOCIOS TI	Asistentes	Fecha
1	Taller de videojuegos modelado 3D	9	26 de abril
2	Taller Ideación y modelos de negocio	16	11 de mayo
3	Taller Modelos de Negocio TIC	7	19 de mayo
4	Taller Portafolio Digital	6	25 de mayo
5	Workshop Motion Graphics y las nuevas fórmulas de comunicación	12	26 de mayo
6	Ilustrator flujos de trabajo	11	30 de mayo
7	Taller Portafolio Digital	6	1 de junio
8	Workshop Diseña tu plan estratégico de negocios	9	8 de junio
9	Workshop Experiencia de usuario	6	9 de junio
10	Workshop Mi primera App, especialmente para mujeres	14	14 de junio
11	Workshop Mi primera App, especialmente para mujeres	6	22 de junio
12	Workshop Prospecta tus clientes	10	15 de junio
13	Workshop Lectura del mercado digital	10	16 de junio

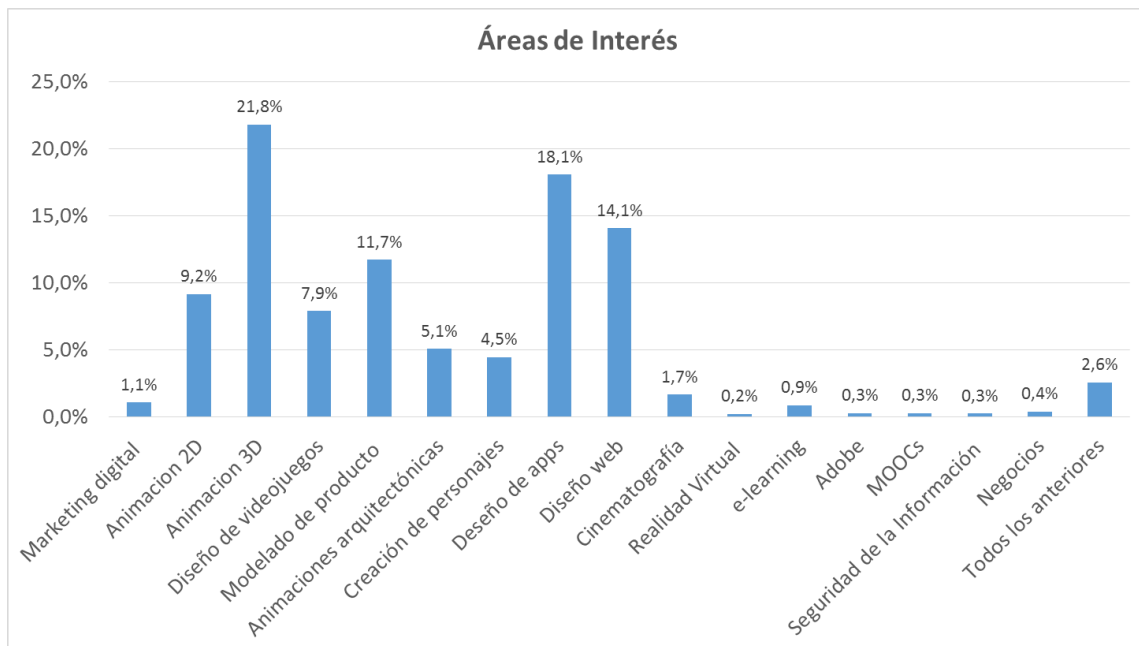


<b>14</b>	Workshop Innovación y Creatividad para los negocios digitales	10	23 de junio
<b>15</b>	Workshop Flujos de trabajo internacional	9	29 de junio
	Total de asistentes	141	

Para las dos anteriores líneas de trabajo de Workshops y talleres de: Herramientas TIC y Gestión de Negocios; hicimos las siguientes preguntas sobre los intereses de los participantes en formación y sobre la experiencia y expectativas en el Laboratorio Digital:

Intereses de los participantes por otros tipos de temáticas

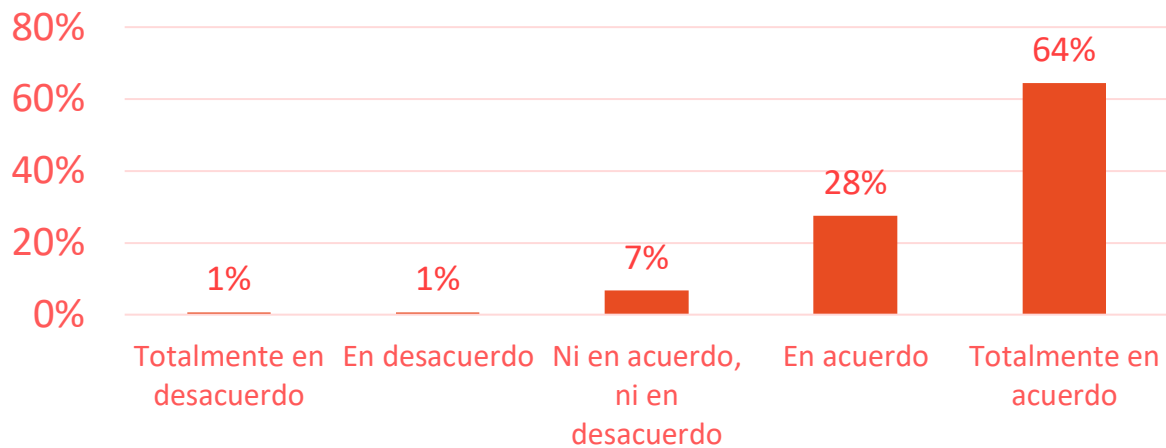
A los interesados en estos workshops (cuyo perfil es más técnico en diseño y manejo de herramientas de diseño) les preguntamos por sus intereses en formación y estas fueron las respuestas:



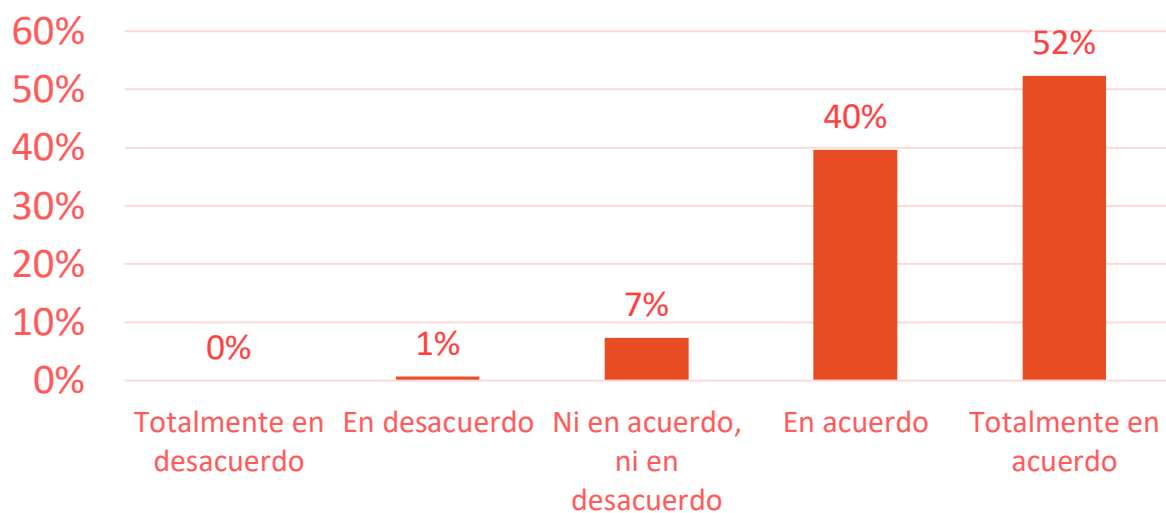
Hay un gran interés por la animación 3D, el diseño de apps, el diseño web, el modelado arquitectónico, la animación 2D y diseño de videojuegos en orden de importancia en los cinco primeros lugares de mayor interés.

Adicionalmente tenemos los siguientes resultados sobre las experiencias de los participantes:

### Se vivió una experiencia directa con la tecnología, en el desarrollo de un producto puntual para la industria de Contenido Digital



### Nivel del impacto del workshop para su formación académica y laboral



Y las siguientes son las respuestas a la pregunta abierta sobre sus experiencias y expectativas con el Laboratorio Digital:

<b>Buen espacio de trabajo</b>
Buen espacio de trabajo, el tema se explica claro y directo.
Buen manejo de los temas y un excelente espacio de trabajo para realizar los ejercicios.
Excelente training, el tutor maneja bien los contenidos y la organización esta impecable
Un espacio un poco más grande para actividades de índole lúdica pero del resto estuvo muy bien
Excelentes equipos, muchas gracias.
<b>Temáticas interesantes</b>
Fue muy interesante el workshop
Buen manejo de los temas y un excelente espacio de trabajo para realizar los ejercicios.
Excelente training, el tutor maneja bien los contenidos y la organización esta impecable
Ya he asistido a los workshops anteriores y cada tema que sales es de mi interés
Excelente muy dinámico
Interesante
Muy interesante el taller, muchas gracias!
Me gustó la metodología que se llevó por el líder de workshop aunque se debería llevar una personalizada por cada persona enfocada en sus deseos y necesidades
Muy buen tema.
Fui con mi hija, me parece muy llamativo
Fue una experiencia muy buena, ideal para aprender muchas de las cosas que se puede hacer en animación.
Happy
Muy interesante los temas propuestos por el tutor en donde se puede ver en un marco real, cómo se desarrolla un proyecto digital haciendo énfasis en los procesos de pre producción. El taller fue adecuado y respondió a las expectativas.
La certificación me sirvió para conseguir trabajo
Hacerlos más seguido, más sesiones
fue chevere :D deberían hacerlos más seguido
Sigan haciendo este tipo de eventos.
Sería genial que no fuera una sola clase, si no, mínimo unas 10, puesto que hay mucho temas que quedan sin ser tratados. Así solo se dé un certificado de asistencia...
Que haya más workshops
Me gustó mucho. Espero poder asistir a muchos más.

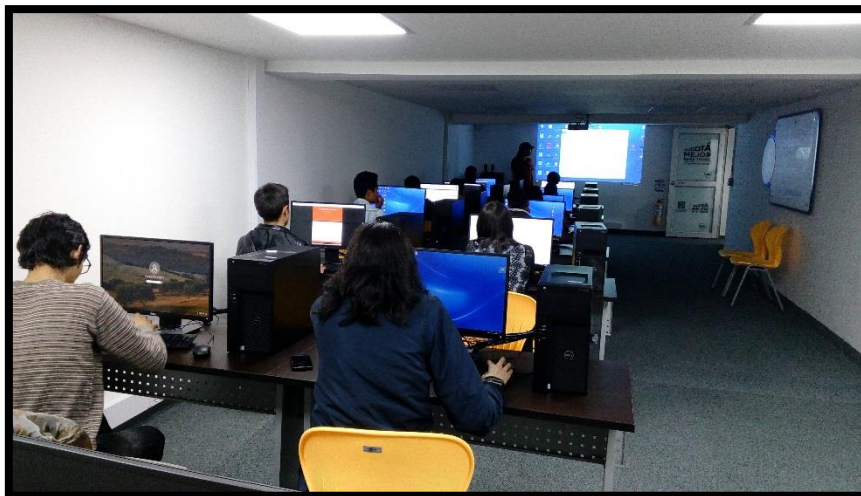
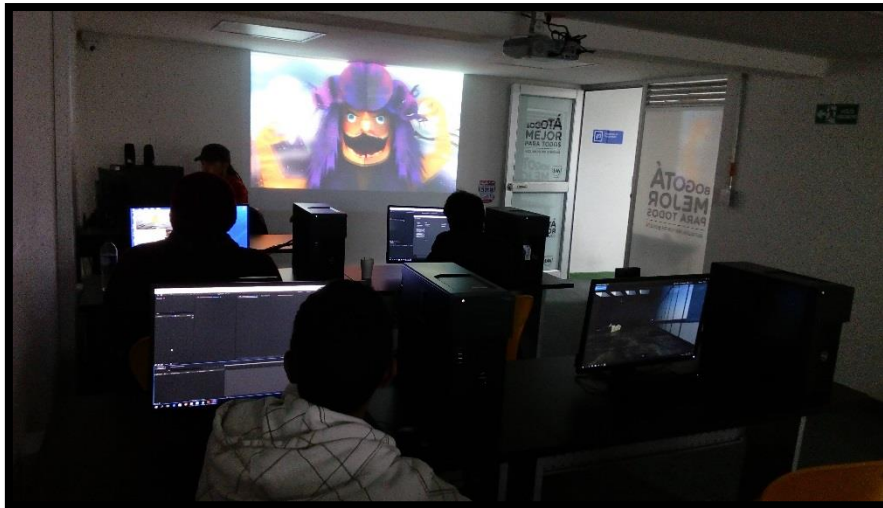
EXCELENTE, muy buen instructor, espero que abran más de estos espacios y CURSOS COMPLETOS por favor.
hacer estos workshop preferiblemente en las localidades de las personas que se inscriban, habilitar cursos los fines de semana
Muchos más workshops gracias
me gustaría seguir asistiendo a los workshop's para continuar el aprendizaje de animación 3d
mas cursos y certificar las horas
Ojalá sigan haciendo más, quizá un tema complejo y de varias sesiones.
que esto se replique
Mas workshop
Creo que es un taller que merece una intensidad horaria un poco más alta.
Muy buen taller, aunque debería programarse más horas para abordar mejor los temas propuestos, sin embargo muy claro y muy beneficioso. Gracias
El tema se queda un poco corto para abordarlo tan sólo en 4 horas.
El contenido del workshop excelente. Aportó una gran cantidad de conocimientos.
Excelente experiencia importante seguir replicando estas experiencias a empresarios que estamos iniciando.
Me gustaría realizar los otros workshop, los piensan repetir?
Emprendimiento
Seguir con el apoyo de los proyectos de emprendimiento y conocimientos tecnológicos, ya que son enriquecedores.
Más de emprendimiento y negocios
El taller de emprendimiento fortalece herramientas en áreas diferentes a las técnicas creativas, por lo cual fue muy valioso y se debe continuar abriendo a temas específicos.
Otros
Agradezco mucho el aprendizaje obtenido

### Sobre la Convocatoria:

La convocatoria se realizó de manera abierta hacia ciudadanos en general, inicialmente por medio de las bases de datos aportados por la Alta Consejería del TIC: Base de Datos de Jóvenes TIC, Administradores de PVD en Bogotá, y de la Red REDIS.

Con el tiempo se fue construyendo la base de datos del Laboratorio Digital de Bogotá que hoy tiene más de 3000 personas, construida con los datos de las personas que asistieron a los eventos que realizamos en el primer semestre, de las personas que realizaron MOOCs, de quienes nos contactaban por redes sociales y al correo electrónico y de quienes iban al Laboratorio a preguntar por los servicios.

## Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



La Alcaldía Mayor de Bogotá a través de la  
**Alta Consejería Distrital de TIC**  
Te invitan a:

**Implementación de  
Personas animadas  
en entornos 3D**

Ven al:  
**Laboratorio Digital de la EAN y aprende a:**

Ubicar personas a través de herramientas  
ágiles que nos permiten generar una mejor  
puesta en escena y contextualizarla

laboratorio **DIGITAL** Bogotá  
Para **vive digital Lab**  
para Bogotá

¿Cuándo?  
**1**  
Junio / 2017

5:30 pm - 9:30 pm  
Universidad EAN  
Calle 71 N° 9 - 84

Inscríbete aquí:  
<https://goo.gl/itgNNm>



## Universidad Vive Lab, Cursos en Línea (MOOC's)

La Universidad Vive Lab tiene como propósito dar acceso a contenido académico a todos los ciudadanos en temas de desarrollo de negocios, especialmente para aquellos ciudadanos que están diseñando su emprendimiento o están trabajando en una startup.

Este es un servicio educativo digital y auto formativo que permite al ciudadano acceder para consultar el material en cualquier momento y en cualquier lugar que tenga acceso a internet.

Aquí se pueden encontrar cursos en temas empresariales como desarrollo de la estrategia de marca, marca personal, planeación de costos, economía circular, la base de la pirámide como oportunidad para nuevos emprendimientos, metodologías para creación de empresas y tipos de modelos de negocios.

Y en temas digitales especialmente se ofrecen cursos en big data, seguridad de la información, TICs para la gestión de las empresas, redes sociales y marketing digital.

Para quienes están en las industrias creativas en el segmento de contenidos digitales tenemos cursos para aprender a estructurar flujos de trabajo para la creación de contenidos digitales, estructuración de historias basadas en procesos creativos, mercado global de la industria de contenidos digitales, emprendimiento en contenidos digitales y la rentabilización de estos.

Tenemos actualmente 11 cursos en línea:

Emprendimiento:

1. Cómo desarrollar una marca?
2. La importancia estratégica de los costos en el emprendimiento
3. Conociendo la economía circular
4. La base de la pirámide, un océano azul para los nuevos emprendedores
5. ¿Cómo crear tu empresa con la metodología de "Lean Startup"?

Temas de lo Digital

6. Tecnologías de la información para la gestión de empresas
7. Big data, conceptos prácticos para el tomador de decisiones
8. Seguridad de la información
9. Redes sociales
10. Marketing digital

En Contenidos Digitales

11. Como estructurar un flujo de trabajo para la creación de contenidos digitales

Vienen nuevos Cursos en Línea

1. Emprendimiento
2. Tips para desarrollar una marca personal
3. Propiedad Intelectual
4. Emprendimiento Sostenible
5. Emprendimiento Naranja

6. Liderazgo en el Emprendimiento
7. Fuentes de Financiación
8. Transferencia del Conocimiento
9. Innovación

#### Temas de los Digital

10. Prototipado
11. Modelos de Negocios y Modelos de Ingreso

#### En Contenidos Digitales

12. Estructuración de historias - Basadas en procesos creativos
13. Mercado global y las tendencias internacionales de la industria de contenidos digitales
14. El reto de crear empresas de contenidos digitales
15. Modelos de negocios rentable en la industria de contenidos digitales

#### Lanzamiento de los MOOCs'

La fecha de lanzamiento fue el miércoles 7 de junio de 2017 por medio de las redes del Laboratorio Digital de Bogotá (Facebook y Twitter), también por las pantallas de la Universidad EAN y las plataformas de educación virtual de la Universidad. Por medio de las bases de datos de la Red Redis, la base de datos de los Jóvenes TIC y las de los otros administradores de PVD en la ciudad. También se compartió la invitación a los participantes de las líneas de trabajo del proyecto y en especial los que estaban desarrollando la línea de trabajo de Data Analytics.

Además, con el apoyo de los profesores del Instituto para el Emprendimiento Sostenible de la Universidad EAN quienes extendieron las invitaciones a estudiantes de pregrado y postgrado en modalidad virtual y presencial, por medio de la Facultad de Ingeniería quienes compartieron la invitación a sus estudiantes e interesados por medio de correos electrónicos y sus redes sociales igualmente.

La invitación igualmente se compartió a FONADE y también se promovió por medio de la Alta Consejería Distrital de TIC.

#### Registrados en la Plataforma

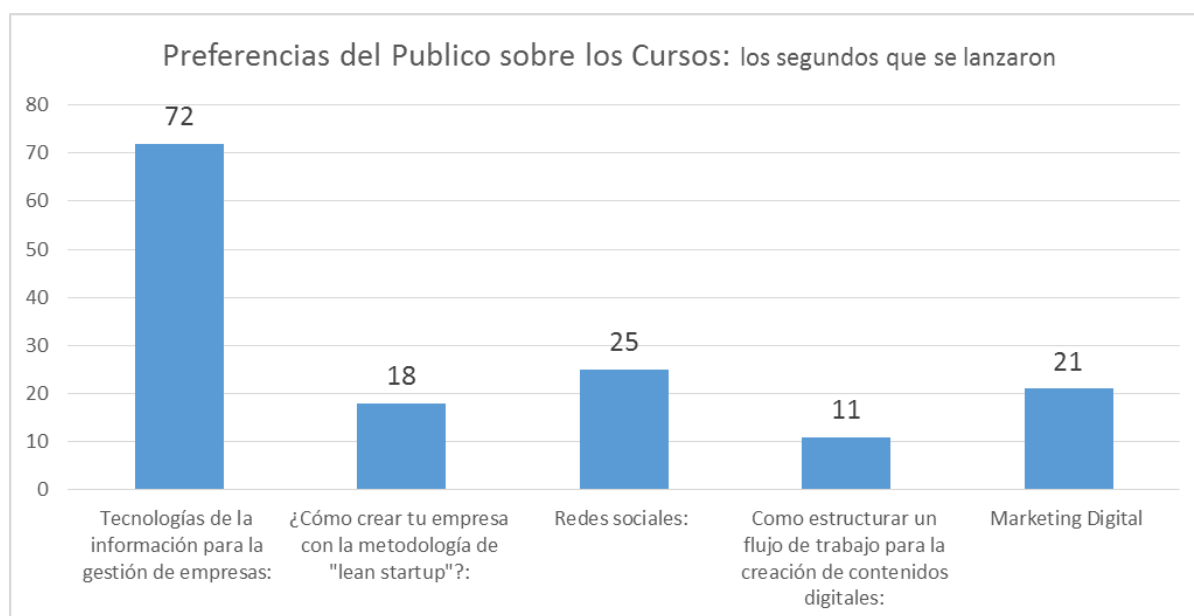
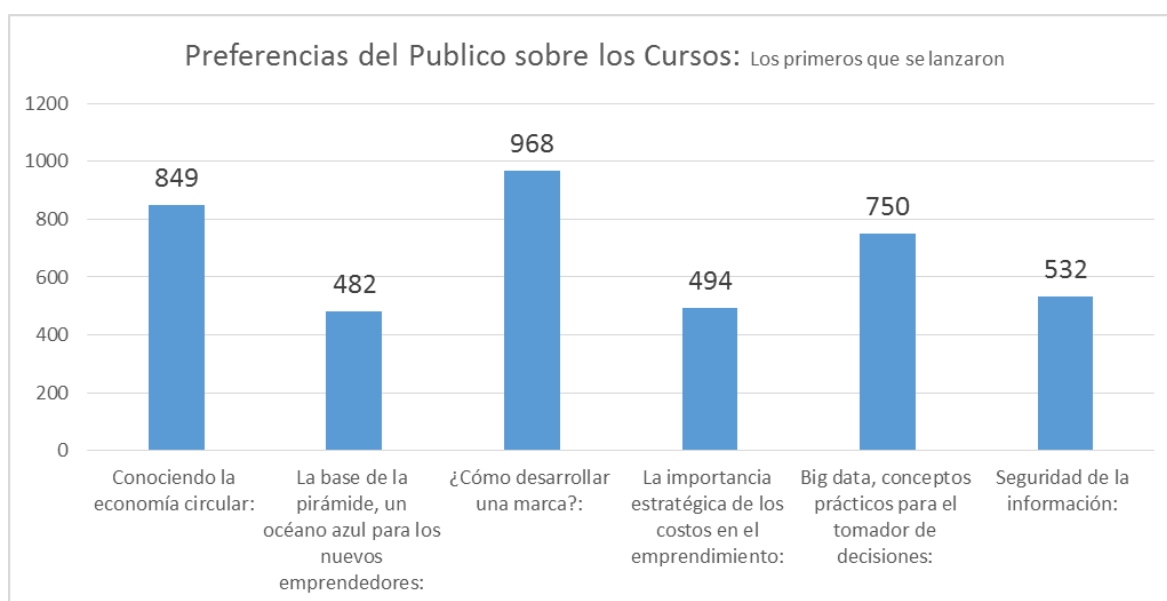
A la fecha (2 de agosto de 2017) se han registrado 3176 personas y estas personas han realizado los siguientes cursos:

#### Participación por MOOC

Conociendo la economía circular:	849,	21%
La base de la pirámide, un océano azul para los nuevos emprendedores:	482,	12%
¿Cómo desarrollar una marca?:	968,	24%
La importancia estratégica de los costos en el emprendimiento:	494,	12%
Big data, conceptos prácticos para el tomador de decisiones:	750,	18%
Seguridad de la información:	532,	13%
Total de los que primero se publicaron	4072,	100%

Tecnologías de la información para la gestión de empresas:	72,	49%
¿Cómo crear tu empresa con la metodología de "lean startup"?:	18,	12%
Redes sociales:	25,	17%
Como estructurar un flujo de trabajo para la creación de contenidos digitales:	11,	7%
Marketing Digital	21,	14%
Total de los que se publicaron recientemente	147,	100%

Para un total de 4222=4072+147, cursos realizados por las personas inscritas en la plataforma (los últimos cursos no han tenido aún muchos inscritos dado que han sido los últimos cursos que se han publicado, seguramente con una nueva estrategia de comunicación se logren altos niveles de visualización).





Han participado de lo MOOCs 2113 Mujeres y 1108 Hombres que corresponden al 50.06% y 49.94% respectivamente.

GENERO	PARTICIPANTES	PARTICIPACIÓN
<b>Hombres</b>	1.586	49,94%
<b>Mujeres</b>	1.590	50,06%
<b>TOTAL</b>	3.176	100,00%

Los MOOCs fueron desarrollados por los profesores del Instituto para el Emprendimiento Sostenible y de la Facultad de Ingeniería de la Universidad EAN.

Autores de los MOOCs

Profesores del Instituto para el Emprendimiento Sostenible:

1. Francisco Matiz
2. Emilio Jiménez
3. Miguel Zuñiga
4. Daniel Puente
5. Catalina Ruíz
6. Jairo Orozco
7. Paula Echeverry
8. José Alejandro Martínez
9. Darío Mauricio Reyes
10. Diana Carolina Mora
11. León Darío Parra
12. Marco Vinicio Corrales
13. Ceira Morales
14. Fernando Bernal

Profesores de la Facultad de Ingeniería:

1. Luz Amparo Acosta
2. Sandra Cristancho

Evidencia:



## Re-Vive la ciudad (Reto Re-Vive Bogotá)

El Reto Re-Vive Bogotá fue un ejercicio colaborativo que tenía como objetivo reflexionar y crear proyectos como alternativas de solución al reto del manejo de residuos sólidos en la ciudad de Bogotá, también pretendía pensar la manera en que estos residuos sólidos puedan ser re incorporados nuevamente en el ciclo productivo de la ciudad.

Para esto buscamos aliados en la ciudad que pudieran agregar valor e información acerca del reto, por esto nos acercamos a la Unidad Administrativa Especial de Servicios Públicos UAESP quien nos aportó información sobre estos temas.

La convocatoria se diseñó para tener la participación de ciudadanos de diferentes oficios y profesiones que tuvieran gran interés en los temas ambientales de la ciudad y también que tuvieran habilidades en programación, diseño de productos y emprendimiento.

Participaron de este proceso tres docentes expertos del Instituto para el Emprendimiento Sostenible de la Universidad EAN, Catalina Ruíz, Emilio Jiménez y Daniel Puente.

Se convocaron los siguientes perfiles de personas para que colaborarán y conformaran equipos de trabajo: Emprendedores, Programadores, Diseñadores, Innovadores social, Storyteller's (contadores de historias: son muy buenos dando contexto a los problemas y de esta manera agregan valor a los equipos de trabajo) y Maker's (son muy buenos en el prototipado de soluciones para los problemas puntuales, son especialistas en tecnología).

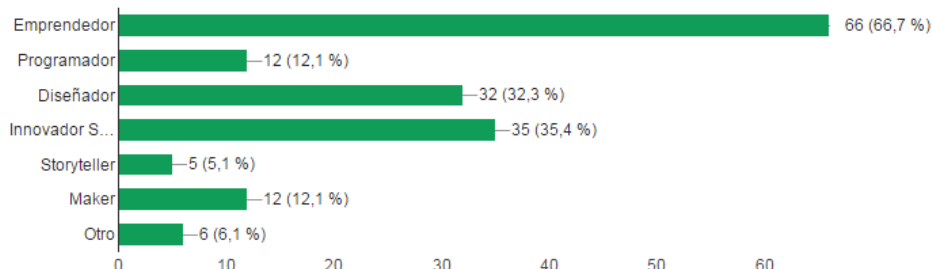
Respondieron al reto y se inscribieron 169 ciudadanos, de los cuales culminaron el proceso: 43 desarrolladores y 23 emprendedores, y se contó con 10 empresas que acompañaron el proceso enriqueciéndolo con información, exposiciones y asesorías, tanto en temas del problema específico como aplicaciones o soluciones previas por medio de herramientas digitales.

#### Empresas e Instituciones Acompañantes

- Julián Arturo Molina C.C. 1.015.435.116,  
Representante de Brainz Games S.A.S.
- Héctor Suarez, C.C. 1.064.986.963,  
Representante de Sengi S.A.S.
- Alberto Contreras, C.C. 79.154.499,  
Representante de Red de Control Social
- Victor Gómez, C.C. 79.938.892,  
Representante de Bogohack S.A.S.
- Juan Pablo Pinto, C.C. 1.070.608.706,  
Rep. de National Entertainment Studios
- Alejandro Yepes, C.C. 1.088.255.364,  
Representante de S.A.P. Soluciones Arquitectónicas
- Ivonne Prado Barrios C.C. 49.606.153,  
Representante de Unity User Group
- Carlos Martín Restrepo Velásquez, C.C. Representante de  
Editacuja y Appiario
- Juan Pablo Calderón, C.C. 79.946.900,  
Representante de Th1nk S.A.S.
- Juan Martín, C.C. 1020730710,  
Representante de Auxo S.A.S.
- Asociación de Recicladores de Bogotá

La siguiente gráfica muestra las inscripciones iniciales a la convocatoria, posteriormente se fueron incluyendo más programadores y perfiles de desarrollo técnico de producto para terminar con un total de 43 desarrolladores y 23 emprendedores.

Indícanos con cuáles de las siguientes te sientes identificado: (99 respuestas)



Los participantes se organizaron en 10 grupos y cada grupo propuso una idea de solución al reto, con esto se presentaron en total 10 ideas de solución para el Reto, los cuales pasaron por una fase de validación que consistió en guiar a los participantes en los procesos de desarrollo del diseño del producto mínimo viable que se desarrolló el día del Hackaton, para lo cual se contó con profesionales y docentes especializados en design thinking, prototipado y otras metodologías que guiaron a los equipos en sus modelos de negocio, diseño de producto y en aspectos técnicos de desarrollo del PMV digital.

### Equipos conformados

- RECICLAPP: Aplicación para integrar la cadena de valor del plástico, 4 participantes principales (Ganador del Primer Puesto).
- MOBIOUS: Plataforma de recolección de residuos sólidos, 4 participantes principales (Ganador del Segundo Puesto)
- RE-CONECTA: Aplicación para generar una interacción entre los generadores de residuos y los recicladores para hacer más dinámico el proceso 7 participantes principales (Ganador del Tercer Puesto)
- LOGRAEE: Aplicación para conectar que los generadores contacten directamente a los acopiadores y se recoja el residuo a domicilio, 5 integrantes principales.
- BIOTRANSFORMERS: Modelo de democratización de biogestores utilizando una plataforma digital, 6 participantes principales.
- #TECNORECICLA: Sistema que integra una plataforma web con un dispositivo (arduino) para optimizar las rutas recorridas por los recicladores con el fin de sean optimizadas, 6 participantes principales
- VOZ A VOZ INTERACTIVA – APPRESOL: Recolección de plásticos para transformarlo en fibra para las confecciones, 4 participantes principales
- TASTE WITHOUT WASTE (Cambio de nombre a VIDEMA): Recolección de los sólidos orgánicos en restaurantes para articular la cadena de valor, 5 participantes principales
- GREEN T: Recolección de residuos sólidos orgánicos para transformar en comida animal, 3 participantes principales
- TRANSFORMACIÓN ICOPOR: Tratamiento especial para la recuperación del icopor, 4 participantes principales.

Los grupos tuvieron en total 42 participantes principales, es decir quienes estuvieron en constante participación y representación de los grupos, los cuales fueron apoyados durante todo el proceso por otros programadores, diseñadores, makers e innovadores sociales.

## **Pregunta reto**

La pregunta que orientaría todas las acciones e ideas será la siguiente:

¿Cómo podemos recolectar y manejar la información de los diferentes actores que intervienen en la gestión de residuos sólidos en Bogotá para orientar las acciones y toma de decisiones que permitan incrementar los niveles de reciclaje en la ciudad?

### Antecedentes y contexto para la definición del reto

Todos los municipios y ciudades de Colombia, por normativa (Decreto 1077 de 2015), deben planear el manejo adecuado de sus residuos, a partir de un diagnóstico de la situación así como definir las acciones concretas que permitan como objetivo final reincorporar la mayor cantidad de materiales al ciclo productivo, disminuyendo la disposición en rellenos sanitarios y los daños al medio ambiente. Este instrumento, llamado Plan de Gestión Integral de Residuos (PGIRS) constituye una herramienta muy importante para muchas actividades, entre ellas, la forma como se presta el servicio de aseo, acciones para el reciclaje, inclusión de la población recicladora, entre otros.

El Plan de Gestión Integral de Residuos Sólidos (PGIRS) debe ser desarrollado por cada municipio, y entre otros contenidos, debe tener: objetivos, metas, programas, proyectos, actividades y recursos para el manejo de los residuos sólidos, esto es en otras palabras, cómo recolectar eficientemente los residuos que se generan en la ciudad y qué hacer con ellos. Asimismo, las alcaldías deben contemplar la formulación, implementación, evaluación, seguimiento y control y actualización del PGIRS.

### Necesidad

La necesidad que se plantea es generar una solución que:

Consolide información de los diferentes actores en el manejo de residuos sólidos (generadores, empresas recolectoras, recuperadores, bodegas de reciclaje, industria, etc.)

Permita efectuar seguimiento a la actividad de recolección de materiales reciclables, acopio, comercialización y reciclaje; sirviendo de vínculo entre las diferentes fuentes de información.

Entre otros aspectos importantes es contar con la información de la cantidad y lugar en los que se producen residuos no peligrosos en la ciudad, para poder facilitar a la UAESP tomar decisiones sobre política pública.

### **Criterios adicionales**

- Otras características deseables en la solución son:
- Que permita que diferentes instituciones del Distrito puedan acceder (y alimentar) la información sobre residuos sólidos en Bogotá.
- Que su operación y mantenimiento sea sencillo
- Que genere informes periódicos
- Que pueda permitir el cruce de información y la validación de la misma
- Que tenga en cuenta las necesidades y experiencia del ciudadano

- Que se articule con sistemas de información existentes para que no se recolecte información doble
- Que tenga en cuenta todos los actores intervinientes

### **Manejo de propiedad intelectual**

Las soluciones desarrolladas tendrán licencias de propiedad intelectual abiertas, esto con el fin de tener un resultado transparente, colaborativo, abierto para que toda la comunidad lo pueda usar.

- Beneficios para los participantes
- Certificado de participación en el Reto.
- Premios para los equipos ganadores (Tabletas digitales y horas de consultoría)
- Aprendizaje y experiencia.
- Contacto con actores del ecosistema de innovación, emprendimiento TIC y gobierno.

### **Mecánica**

La convocatoria fue dirigida para programadores, emprendedores, diseñadores, innovadores sociales, storytellers (contadores de historias y contextualizadores de los problemas para entenderlos mucho mejor), makers (personas autodidactas tecnológicas que se idean soluciones a problemas) y otras personas que quieran contribuir con la solución del reto propuesto.

Las inscripciones estuvieron abiertas entre el 27 de marzo y el 4 de abril, para personas que tuvieran una idea para solucionar el reto, o personas que quisieran contribuir en la solución propuesta por otras personas, o incluso podían inscribirse equipos de trabajo ya establecidos.

El proceso iniciaba con un Bootcamp, luego continuaba con un proceso de Validación y el Hackaton final.

**Bootcamp:** Los días miércoles 5 y jueves 6 de abril de 5 a 8 p.m. se desarrollaron los primeros encuentros presenciales, en donde se realizaron diferentes actividades para entender el problema y su contexto, se hicieron charlas con actores del ecosistema para la inspiración de los asistentes, se abrieron espacios para la ideación de soluciones.

Al final de las dos jornadas de trabajo resultaron 10 ideas concretas de solución al reto, alrededor de las cuales se formaron equipos para seguirlas desarrollando.

**Validación:** Estas ideas de solución al reto pasaron por una fase de validación, que se trabajó con la asesoría de expertos en emprendimiento y en TIC's de la Universidad EAN, en una sesión grupal el 18 de abril de 5 a 8 p.m. y sesiones de seguimiento por equipos, que se desarrollarán entre el 19 y el 11 de mayo (Horarios definidos con los equipos y el consultor). Este proceso tiene como fin asegurar que las ideas propuestas estén detalladas y estructuradas antes de la Hackatón.

Los equipos de trabajo se reunieron con profesores del Instituto para el Emprendimiento Sostenible para el diseño y validación de la idea y también con profesores de la Facultad de Ingeniería que acompañaron a los equipos de trabajo en el diseño y validación de la solución tecnológica.

**Hackatón:** Se desarrolló en tres jornadas, la primera el 28 de abril desde las 5 p.m. hasta las 8 pm, en la cual se diseñaron de manera colaborativa las soluciones pensadas que habían sido validadas satisfactoriamente, hasta obtener productos mínimos viables de cada idea, contando con el apoyo de un equipo experto. La segunda y tercera jornada se realizó el día 4 y el día 11 de mayo de 5 a 9 pm, se socializaron los productos mínimos viables desarrollados.

Finalmente el día 17 de mayo se realizó la evaluación de estos proyectos, se contó con la presencia como jurados como el Alto Consejero Distrital de TIC, un delegado de la UAESP y un

representante de la empresa Appiario dedicada a encontrar soluciones para problemas ambientales locales. Posteriormente se realizó la premiación de los tres mejores lugares en el marco del cierre del evento del Día Internacional del Internet.

Entrega de Premios: El día 5 de junio se realizó la entrega de los premios (tabletas digitales) y se les indagó a los ganadores por los nuevos proyectos y procesos que hubieran realizado posterior al Reto, encontrando que cada uno de los tres equipos ganadores habían continuado trabajando en la validación de sus propuestas de solución incluso en otras regiones del país, y también que habían continuado presentándose a convocatorias y concursos para ganar más experiencia y conocimiento en el campo de estudio ambiental, además de la búsqueda de oportunidades de financiación de sus proyectos.

Posteriormente los tres equipos ganadores han recibido las horas de consultoría correspondientes a los premios anunciados, con consultores del Instituto para el Emprendimiento Sostenible de la Universidad EAN que son expertos en ideación y validación de productos y servicios con la metodología EAN IMPACTA.

Fechas:

<b>Bootcamp</b>	<b>5 y 6 de abril</b>
<b>Primera reunión de Validación</b>	18 de abril
<b>Proceso de Validación</b>	19 de abril al 11 de mayo
<b>Hackaton</b>	28 de abril
<b>Hackaton</b>	4 y 11 de mayo
<b>Evaluación y premiación</b>	17 de mayo
<b>Entrega de premios</b>	5 de junio

Los premios se plantearon para los tres mejores desarrollos de solución al reto presentado, y fueron los siguientes:

Primer Puesto

**RECICLAPP**

Sergio León  
Jimena Olarte  
Javier Andrés  
Héctor Suarez

5 sesiones de 2 horas de consultoría EAN IMPACTA, 10 horas en total.

Tabletas Lenovo gama alta TABLET LENOVO TB-7703X, se entregaron 4 unidades

Segundo Puesto

**MOBIOUS**

Alejandra Medina  
Catalina Medina  
Daniel Porras  
Harold Rivas

3 sesiones de 2 horas de consultoría EAN IMPACTA, 6 horas en total.

Tabletas Lenovo gama media TABLET LENOVO TAB 3 -710I, se entregaron 4 unidades

Tercer Puesto

**RE-CONECTA**

Santiago Carvajal

Alejandro Ubaque  
Daniela Gutiérrez  
Paola Pérez  
Bernando Panche  
Ismael Hernando Trujillo  
Gabriel Francisco Arias

2 sesiones de 2 horas de consultoría EAN IMPACTA, 4 horas en total.

Tabletas Lenovo gama básica TABLET LENOVO TAB 3 710F, se entregaron 7 unidades

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad





## **Vive el emprendimiento TIC (Fase VALIDA)**

Vive el emprendimiento TIC fue un programa de consultoría para validar los modelos de negocios de emprendedores con base en el Modelo EAN IMPACTA (el cual es un modelo que ha sido probado y ha tenido resultados exitosos en el acompañamiento de emprendedores para ayudarlos a diseñar emprendimientos sostenibles y exitosos) que tuvieran algún aspecto digital en sus modelos de negocios, para fortalecerlos y que pudieran llegar al mercado con un producto y modelo de negocio que mayor probabilidad de éxito.

Esta línea de trabajo también recibe a los participantes del Reto Re-Vive Bogotá, para validar las propuestas de solución al Reto propuestas.

Los proyectos que participaron en el Reto Re-Vive Bogotá y que también participaron en la línea de trabajo Vive el Emprendimiento TIC, y son los siguientes:

- RECICLAPP
- MOBIOUS
- RE-CONECTA
- LOGRAEE
- BIOTRANSFORMERS
- #TECNORECICLA
- VOZ A VOZ INTERACTIVA – APPRESOL
- TASTE WITHOUT WASTE (Cambio de nombre a VIDEMA)
- GREEN T
- TRANSFORMACIÓN ICOPOR

Y adicionalmente también participaron los siguientes proyectos (startups):

- IELLOW
- TITI SOLUCIONES
- BITPLACE
- REMBLAND
- SUBASTA INVERSA
- HUNTER, FIND MY BICI
- FINANCIAL HEALTY
- PARQUEO
- PEOPLU
- RITUAL COFFEE
- BICITALK

El proceso de validación se realizó para que los participantes interactúen con los stakeholders de su modelo de negocios y hacer los ajustes respectivos para hacerlo más competitivo. Para este fin, los participantes utilizaron diversas estrategias para validar los elementos del modelo, tales como: entrevistas, desarrollo de prototipos y el uso de estrategias de marketing digital.

Con el objetivo de facilitar el proceso se dictaron talleres de Lean Startup, Modelos de negocios y de prototipaje, a partir de los cuales se desarrollaron tutorías por tutores expertos en las áreas claves a fortalecer.

En las tutorías técnicas en desarrollo informático participaron ingenieros de sistemas expertos en desarrollo de plataformas en entorno web y aplicaciones quienes orientaron a los emprendedores para crear sus requerimientos y prototipos.

En el área de marketing digital los emprendedores fueron también orientados por expertos en las temáticas. Como resultados se estructuraron estrategias de palabras clave, marketing de atracción, uso de audiores y el benchmark digital.

Las fechas en que se desarrolló el proceso fueron desde el 24 de abril hasta el 17 junio.

La Ruta aplicada a los proyectos en el Laboratorio Digital de Bogotá para la línea de trabajo Vive el Emprendimiento TIC fue la de Incubación en la FASE VALIDA, del modelo EAN Impacta, debido a que era lo pertinente para la verificación de la correspondencia de las características del producto con las expectativas de los clientes, tanto de los clientes del Reto Re-Vive la Ciudad como de los once proyectos o startups.

### **Los Resultados**

Estos resultados se observan en la madurez o confianza con que salieron los equipos de trabajo tratados, dado que cada grupo emprendedor sale del proceso de consultoría con las ideas más claras en cuanto a su negocio, modelo de negocio y pasos a seguir.

Cada equipo de trabajo desarrolló un plan de trabajo y quedó con tareas proyectadas para continuar validando su proyecto.

Debido a la necesidad de los proyectos de ingresar a modelos de negocios en entornos digitales, la consultoría tuvo especial énfasis en modelos de negocios en entornos digitales, marketing digital y en aspectos técnicos del desarrollo de sus aplicaciones o soluciones de software.

Para esto participaron profesores de la Universidad EAN especialistas en el Modelo EAN IMPACTA y en aspectos técnicos de las aplicaciones. Por parte del Instituto para el Emprendimiento Sostenible se contó con la consultoría del profesor William Penagos y el profesor Jairo Orozco en modelos de negocios, y el profesor Alex Pérez en marketing digital. Y para aspectos técnicos en sistemas informáticos se contó con las profesoras Sandra Cristancho y Luz Amparo Acosta. De la facultado de Ingeniería de Sistemas de la Universidad EAN.

Evidencias del trabajo realizado con la comunidad.



### **Fortalecimiento TIC de las empresas a través del Data Analytics**

El programa de fortalecimiento en Data Analytics consiste en mejorar las habilidades de organizaciones pequeñas y medianas que actualmente son generadoras de datos en el día a día de sus organizaciones y que necesitan una manera organizada y optimizada de analizar estos datos para convertirlos en información fiel con la cual puedan tomar decisiones estratégicas, de mercado y de otro tipo para lograr generar ventajas competitivas.

Este fue un proceso de capacitación y consultoría que se organizó en las siguientes fases:

Realizar un mapeo de capacidades tecnológicas en Data Analytics para las empresas participantes del programa.

Cualificar a las empresas en la gestión de herramientas tecnológicas orientadas la toma de decisiones gerenciales basadas en información.

Fortalecer las capacidades tecnológicas de las empresas participantes en las áreas de data Analytics.

Empresas beneficiadas:

- Colegio Refous
- Two to tango
- Auros Copias
- Litoprint
- Incolnox
- Prodicuchos
- Anillo Doble O
- Dimatic
- Modulaser
- Creating Ideas

- Adrialpetro
- CME Sport
- Desktop System
- Inercia
- Inducarton
- Abacol
- Singproducts
- Back Star Up

### **Objetivo**

El programa tuvo como objetivo central fortalecer las capacidades tecnológicas de 15 empresas (MYPES) de Bogotá en el área de Data Analytics, apropiando herramientas y conocimiento de frontera en el proceso productivo de las organizaciones y la generación de valor agregado para la toma de decisiones.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar un mapeo de capacidades tecnológicas en Data Analytics para las empresas participantes del programa.
- Cualificar a la gerencia media, mandos tácticos y estratégicos de las empresas en la gestión de herramientas tecnológicas orientadas a la inteligencia de negocios y la toma de decisiones gerenciales basadas en información.
- Fortalecer las capacidades tecnológicas de las empresas participantes en las áreas de Data Analytics e inteligencia de negocios, a partir de un esquema de acompañamiento empresarial compartido.
- Generar la habilidad en los empresarios participantes para gestionar sus fuentes de información en la generación de valor agregado organizacional.

### **Beneficiarios**

El programa se orientó al fortalecimiento de capacidades tecnológicas en las áreas de Data Analytics e Inteligencia de Negocios para 15 Pequeñas y Medianas empresas de la ciudad de Bogotá. Dado que el programa fue de carácter voluntario para las empresas participantes, de las 15 empresas iniciales se retiraron 4 empresas aludiendo falta de tiempo, tres de ellas en la fase I y una en la fase III del programa. Sin embargo, en la Fase III se logró incorporar otras 3 empresas, dando un total de 14 empresas intervenidas y un total de 15 empresas beneficiadas.

### **Implementación**

El programa será implementado en tres fases de operación:

#### **Fase I: Mapeo de Capacidades Tecnológicas Empresariales**

Al finalizar la Fase I, cada organización contó con un mapeo de sus indicadores clave a partir del diligenciamiento de una Hoja de Ruta cuyo propósito se basó en la identificación de las áreas clave para la empresa. En el Cuadro 1 se relacionan las empresas que lograron realizar su hoja de ruta, así como elaborar un documento de avance en su plan de mejora en analítica. Como se observa al finalizar la fase, se contaba con 13 hojas de ruta y 9 avances de plan de mejora, lo cual representa un 86 y 60 por ciento de logro respectivamente en estos dos indicadores.

Cuadro 1

## Estado de las Empresas Inscritas en Fase I

Nombre de La Empresa	Fase I	
	Hoja de Ruta	Avance PM
AUROS COPIAS SA	SI	SI
LITO PRINT SA	SI	NO
INCOLNOX SA	SI	SI
PRODICAUCHOS SA	SI	SI
ABACOL SAS	RETIRADO	NO
ANILLO DOBLE O SAS	SI	SI
DIMATIC SISTEMAS DE MARCACION LTDA.	RETIRADO	NO
ORGANIZACION SINGPRO	SI	RETIRADO
CREATING IDEAS SAS	SI	NO
ADRIALPETRO SAS	SI	SI
C.M.E SPORT SAS	SI	SI
DESKTOP SYSTEM	SI	SI
INNERCIA	SI	SI
INDUCARTON	SI	SI
TWOTOTANGO	NO	NO
MODULASER	SI	NO
COLEGIO REFOUS	NO	NO
BACKSTAR UP	NO	NO

Horas de Consultoría por Empresa: 10 Horas

Duración de la Fase: 1 Mes

Entregable: Hoja de Ruta con indicadores para cada empresa

### Fase II: Cualificación en el área de Inteligencia de Negocios y Data Analytics

Dicha fase se realizó mediante el uso de una metodología cien por ciento práctica dirigida a la elaboración de un caso aplicado al contexto de cada empresa participante y con el desarrollo de la siguiente temática:

Tema 1: La Inteligencia de negocios en la gerencia empresarial

Tema 2: Gestión de la Información: Identificación y aplicación de Fuentes de Información estructurada y no estructurada.

Tema 3: Conceptos Prácticos de estadística descriptiva e inferencial aplicada a toma de decisiones.

Tema 4: Construcción de Indicadores aplicados a la toma de decisiones gerenciales (Tableau).

Tema 5: Visualización de Datos y Prospectiva Analítica (Manejo de Tableau).

Tema 6: Del análisis estático al Data Analytics, aplicación de casos de estudio.

Tema 7: La generación de valor organizacional a partir de La ciencia de los datos (Data Science)

Tema 8: Desarrollo y Aplicación de Casos Prácticos.

Total Horas de Formación: 40 Horas Presenciales

Número de participantes máximo a certificar por empresa: 2 asistentes

En la Fase III se logró certificar a 11 empresas de las cuales asistieron 20 participantes en representación de las mismas. El certificado se otorgó solo a aquellos participantes que asistieron por lo menos al 80 por ciento de las sesiones y cumplieron con los compromisos de avance en su plan de mejora, según se puede observar en el cuadro 2.

Cuadro 2.

Empresas Certificadas en Fase II

<b>Nombre de La Empresa</b>	<b>Fase II Certificado</b>
AUROS COPIAS SA	SI
LITO PRINT SA	SI
INCOLNOX SA	SI
PRODICAUCHOS SA	SI
<b>ABACOL SAS</b>	<b>NO</b>
ANILLO DOBLE O SAS	NO
<b>DIMATIC SISTEMAS DE MARCACION LTDA.</b>	<b>NO</b>
<b>ORGANIZACION SINGPRO</b>	<b>NO</b>
CREATING IDEAS SAS	SI
ADRIALPETRO SAS	SI
C.M.E SPORT SAS	SI
DESKTOP SYSTEM	SI
INNERCIA	SI
INDUCARTON	SI
TWOTOTANGO	NO
MODULASER	NO
COLEGIO REFOUS	NO
<b>BACKSTAR UP</b>	<b>SI</b>

Lo anterior indica que en la Fase II el indicador de logró fue del 73 por ciento sobre un total de 15 empresas potenciales a certificar. No obstante, las empresas restantes que no lograron asistir a las sesiones de cualificación en Data Analytics contaron con todo el material el cual se les envió de forma virtual, así como las grabaciones de cada sesión.

Fase III: Acompañamiento Empresarial

Una vez formados los empresarios en las áreas de Data Analytics e Inteligencia de Negocios, cada empresa desarrolló un plan de mejora en el área de Data Analytics aplicado a la toma de decisiones gerenciales. Para ello contó con el acompañamiento de un consultor de la Universidad EAN en el área de inteligencia de negocios y un consultor de Tableau para la implementación de cuadros de mando aplicados a los indicadores de su empresa. Igualmente, las empresas que lograron llegar a la fase III se les implementó una Licencia ONLINE de Tableau server adecuada a sus necesidades empresariales.

Horas de Consultoría por Empresa: 10 Horas

Total, Horas 15 Empresas: 150 Horas Consultoría

Duración: 1 Meses

Entregable: Un plan de Mejora en el área de Analytics por Empresa y 1 Licencia online de Tableau por un año.

De acuerdo al cuadro 3 se observa que se logró la entrega de 13 planes de mejora y la implementación de 14 licencias online, con un porcentaje de efectividad del 90 por ciento en dicha fase. Los casos fallidos se debieron a una empresa que se retiró luego de culminar la fase II y otra empresa que no logró desarrollar el entregable.

### Cuadro 3

#### Planes de Mejora y Licencias en Fase III

Nombre de La Empresa	Fase III	
	Licencia	Plan de Mejora
AUROS COPIAS SA	SI	SI
LITO PRINT SA	SI	SI
INCOLNOX SA	SI	SI
PRODICAUCHOS SA	SI	SI
ABACOL SAS	NO	NO
ANILLO DOBLE O SAS	SI	NO
DIMATIC SISTEMAS DE MARCACION LTDA.	NO	NO
ORGANIZACION SINGPRO	NO	NO
CREATING IDEAS SAS	SI	SI
ADRIALPETRO SAS	SI	SI
C.M.E SPORT SAS	SI	SI
DESKTOP SYSTEM	SI	SI
INNERCIA	SI	SI
INDUCARTON	SI	SI
TWOTOTANGO	SI	SI
MODULASER	SI	SI
COLEGIO REFOUS	SI	SI
BACKSTAR UP		RETIRADO

#### Mapeo de Capacidades en Data Analytics a las Empresas

Al principio de la ejecución de la Fase I se implementó un instrumento para mapear las capacidades tecnológicas en Data Analytics de las empresas participantes el cual arrojó los siguientes resultados.

#### Caracterización de las empresas

Numero de empleados	Casos	Porcentaje
Menos de 10 empleados	2	14,3
Entre 10 y 49 empleados	4	28,6
Entre 50 y 199 empleados	7	50,0
Más de 200 empleados	1	7,1
Total	14	100,0

Actividad principal	Exporta?				Total	%
	Si	%	No	%		
Explotación de minas y canteras	0	0	1	7	1	7,1
Industrias manufactureras	6	43	2	14	8	57,1
Construcción	0	0	1	7	1	7,1
Comercio al por mayor y al por menor y servicios personales	0	0	2	14	2	14,3
Otro	1	7	1	7	2	14,3
Total	7	50	7	50	14	100,0

Todas las empresas venden más de 300 millones al año.

### Direccionamiento estratégico

¿La gerencia realiza planificación de escenarios a futuro para la toma de decisiones en la empresa?

Respuesta	Casos	Porcentaje
No	2	14,3
A veces	4	28,6
Se planifica a un año	8	57,1
Total	14	100,0

El 50% afirma que cuenta con personal capacitado para planificación mientras que el resto No. Con relación a indicadores para evaluar la planeación se puede observar que un 57% de las empresas no lo realizan o lo realizan de forma básica mientras el 43% lo hace de forma más sofisticada.

Respuesta	Casos	Porcentaje
No	4	28,6
Si indicadores básicos y menos de 5	4	28,6
Si indicadores más sofisticados y más de 10	6	42,9
Total	14	100,0

Los procesos de evaluación al parecer no se encuentran sistematizados en el grupo ya que el 50% no cuenta con procesos de evaluación de estrategias en función del mercado y el 43% cuentan con un proceso básico. Solo el 7% lo realizan de forma sistematizada.

Respuesta	Casos	Porcentaje
No	7	50,0
Si proceso básico manual	6	42,9
Si proceso sistematizado	1	7,1
Total	14	100,0



Un aspecto muy importante en Analítica es la integración de datos internos con externos. Al respecto las empresas del programa el 57% no hace esta integración, el 14% solo toma en cuenta indicadores macroeconómicos y el 28% toma además otras fuentes.

Respuesta	Casos	Porcentaje
No	8	57,1
Si se toma encuentra indicadores macroeconómicos (IM)	2	14,3
Si se toma en cuenta IM además información de otras fuentes	4	28,6
Total	14	100,0

### Gestión de la información en la empresa

La gestión de la información en la empresa es muy importante para el monitoreo de la organización y la toma de decisiones. Al preguntar al grupo de empresas del programa si considera que si información estaba organizada o no el 43% responde que no y el resto que sí.

Respuesta	Casos	Porcentaje
Si	8	57,1
No	6	42,9
Total	14	100,0

Al indagar sobre un departamento especializado de analítica el cual su función principal sea el monitoreo y evaluación de la gestión de la información más del 90% responde que no cuenta con tal área.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No	13	92,9
NR	1	7,1
Total	14	100,0

Con respecto al tipo de información que manejan las empresas el 100% maneja información estándar, solo el 43% incorpora redes sociales y el 14% información de sensores.

Respuesta	Casos	Porcentaje
Información Standar(Nomina, Ventas, Inventarios, trans financieras, registro proveedores, info contable)	14	100,0
Marketing por redes sociales	6	42,9
Datos de Sensores	2	14,3

La información organizacional y operacional de la empresa se encuentra registrada en medios físicos tradicionales

Respuesta	Casos	Porcentaje
Archivos físicos, hojas Excel y Sistemas de información (software) aislados	14	100,0
Sistemas de información integrados (ERP, SAP), Tecnologías en la nube o Data warehouse (almacén de datos OLAP)	3	21,4

Actualmente las empresas manejan diferentes tecnologías para la gestión de la información otras más sofisticadas que otras. El 100% manejan tecnologías estándar, el 50% tecnología más especializada y un 8% tecnología específica relacionada a las redes.

Respuesta	Casos	Porcentaje
Estándar (Internet, pagina web) y sistemas de gestión (organizacional, contable, inventarios, ventas)	14	100,0
Sistemas de logística, manejo BD, monitoreo y eval de ind, software para TD	7	50,0
Call centers, Comercio electrónico, redes sociales	8	57,1

Aproximadamente el 25% realiza alguna actividad relacionada a la gestión de la tecnología como aplicación de técnicas de análisis prospectivo, Vigilancia tecnológica o evaluación y selección de tecnologías y un 28% afirma que ninguna actividad.

De implementarse una tecnología en Data Analytics aproximadamente el 64% indica que sus usuarios serian la alta gerencia y la gerencia media un 14% todos. Con relación que tipo de información le gustaría integrar se encuentra que el 50% de las empresas información de todas, el 78% datos de la red y un 42 de instituciones internacionales. La principal utilidad de esta tecnología: recopilación de información 43%, procesamiento 57%, análisis de datos 86%, visualización 64%.

### Información para la toma de decisiones

El objetivo de esta sección es diagnosticar cómo se toman las decisiones en las empresas y cuál es el manejo de información para ello. Al indagar si la empresa procesa y analiza su información para la TD respondieron: el 57% que sí y el resto que no.

Respuesta	Casos	Porcentaje
Si	8	57,1
No	6	42,9
Total	14	100,0

Al indagar sobre el tipo de reportes o de información que se genera en la empresa mencionan que el 92% genera información estándar, el 64% estadística básica, el 14% estadística más sofisticada y un 29% ejercicios de prospectiva. En un 50% de las empresas esta actividad la

realiza el gerente, el 7% un profesional especializado y un 43% un área específica. La frecuencia más alta con que se elaboran estos informes es del 57% cada mes, 21% cada semana y cada día 14%.

Respuesta	Casos	Porcentaje
Información Estándar(Informe escrito, Cuadros informativos, Gráficos de frecuencias, Indicadores de avance)	13	92,9
Estadísticas básicas	9	64,3
Estadísticas específicas mas sofisticadas	2	14,3
Ejercicios de prospectiva	4	28,6

En las empresas se encuentra que el 21,4% se toman de forma intuitiva y en la mayoría de los casos 86% se analizan datos básicos.

Respuesta	Casos	Porcentaje
No	2	14,3
Se analiza datos básicos	12	85,7
Total	14	100,0

Para evaluar el porcentaje de asertividad en la toma de decisiones y el impacto en la empresa se realizaron dos preguntas. Como se puede observar el 93% afirma que de 10 decisiones tomadas aproximadamente el 50% fueron acertadas y tan solo un 7% indica 8 de 10. Llama la atención que un 24% afirma que ninguna decisión fue acertada.

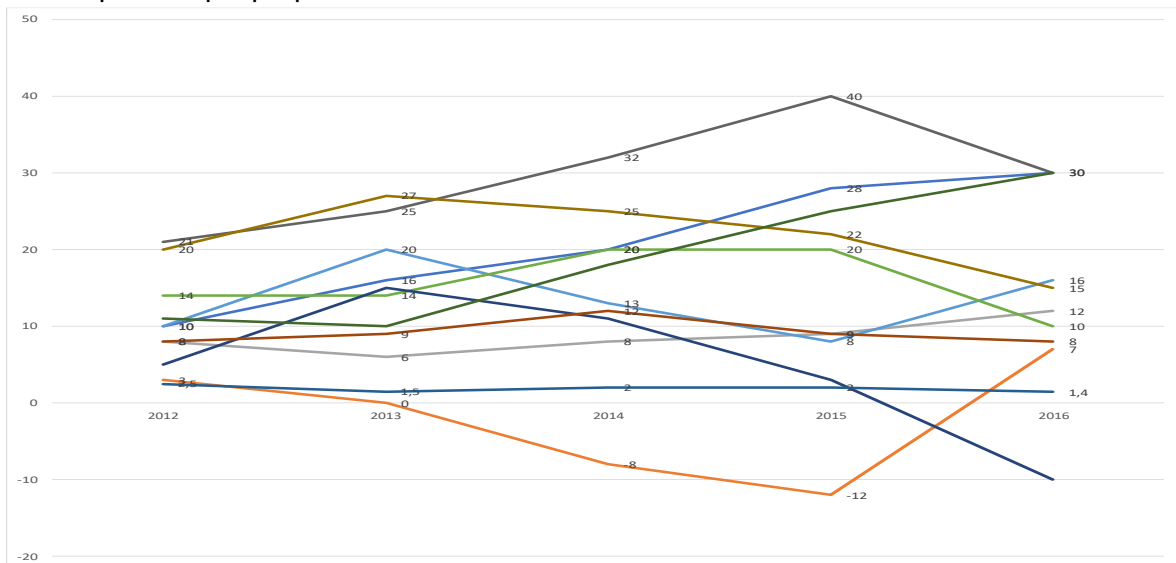
El porcentaje de asertividad:

frecuencia asertiva de la decisiones	casos	porcentaje	acumulado
Acertada en 0 de 10 ocasiones en que se ha TD	3	21,4	21,4
Acertada en 2 de 10 ocasiones en que se ha TD	3	21,4	42,9
Acertada en 5 de 10 ocasiones en que se ha TD	7	50,0	92,9
Acertada en 8 de 10 ocasiones en que se ha TD	1	7,1	100,0
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100,0</b>	

Una vez que se toman decisiones estas tienen un efecto en la empresa el cual llamaremos impacto positivo o negativo. De acuerdo al cuadro siguiente el 50% de las empresas afirma que el impacto ha sido positivo y que se ha logrado incrementar la productividad en un 50%, un 21% de las empresas percibe que el impacto no ha sido ninguno que la empresa está estable y 14% indica que el impacto de las últimas 10 decisiones ha sido negativo y ello ha reducido las ventas.

Impacto de las decisiones	casos	porcentaje	acumulado
Negativo ya que se ha reducido las ventas	2	14,3	14,3
Ninguno y la empresa está en riesgo	1	7,1	21,4
Ninguno y la empresa se encuentra estable	3	21,4	42,9
Positivo ya que se ha logrado mejorar la utilidad en 5%	7	50,0	92,9
Positivo ya que se ha logrado mejorar la utilidad en 10%	1	7,1	100,0
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100,0</b>	

A continuación, se puede observar la distribución del porcentaje de utilidad de las empresas del programa en los últimos cinco años. El comportamiento de la utilidad neta en los últimos 5 años de las empresas que proporcionaron la información.



Se puede observar el variable comportamiento de la utilidad de las empresas

Uso de información para mercadeo

Con relación a la recopilación de información sobre el mercado se observa

Respuesta	Casos	Porcentaje
Lee las noticias/pregunta a los socios	9	64,3
Realiza estudios específicos de tendencia y necesidad del mercado	6	42,9
Aplica técnicas para el análisis del mercado	4	28,6
Contrata a un externo para ello	1	7,1

### Sobre la planeación y control de mercadeo

Respuesta	Casos	Porcentaje
Si	4	28,6
No	10	71,4
Total	14	100,0

### Sobre investigación de mercados

Respuesta	Casos	Porcentaje
Si	3	21,4
No	11	78,6
Total	14	100,0

### Planea y distribuye publicidad

Respuesta	Casos	Porcentaje
Si	9	64,3
No	5	35,7
Total	14	100,0

### Recomendaciones y logros alcanzados

Las empresas beneficiarias con el Programa de Fortalecimiento en Data Analytics lograron: Realizar un diagnóstico y mapeo de capacidades de analítica y su relación con el proceso de planeación, y manejo de la información.

Validar los datos que maneja la empresa y el uso que se le puede dar a esta información para la toma de decisiones en los niveles operativo, táctico y estratégico.

Sensibilizar a la organización sobre la importancia de integrar la información de las diferentes áreas en procura de una toma de decisiones más efectiva.

Conocer herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de analítica optimizando los procesos ya existentes en la compañía.

### Recomendaciones del Consultor Asignado

Teniendo en cuenta los avances logrados por las empresas participantes durante el desarrollo del programa de fortalecimiento de capacidades de Analítica, y tomando en cuenta las recomendaciones elaboradas por las empresas, se recomienda las siguientes acciones a ejecutar para la implementación de futuras versiones del programa.

Homogenizar el target de empresas a fortalecer, en este caso es crucial la alianza con una agremiación para tal efecto.

El tema de analítica resulto más pertinente para las empresas de mayor tamaño y madurez en el mercado, en virtud a que estas contaban con un mayor acervo de información y datos a gestionar y analizar. En ese sentido se recomienda para futuros programas enfocar el público

objetivo a grandes empresas o empresas con un gran nivel de madures en su proceso de gestión de información.

Para las empresas micro y pequeñas o aquellas cuya gestión de la información aún se encuentra en etapa embrionaria se recomienda la elaboración de un programa de formación y estructuración de bases de datos y manejo de información.

A la gran mayoría de las empresas se les recomendó identificar las necesidades en materia de generación de flujos de información, así como la periodicidad y tipo de datos que se desean generar a futuro (estructurados, no estructurados o semi estructurados), para con base en ello establecer el tipo de reportes que se generaran a futuro para la toma de decisiones a nivel operativo, táctico y estratégico.

Igualmente se recomendó establecer un espacio formal dentro de la organización en el que participen los diferentes actores involucrados en la gestión de la información, que permita analizar y reflexionar sobre los datos generados por la empresa en las diferentes áreas o procesos de la misma.

Otra de las recomendaciones al conjunto de empresas fue la de definir un cronograma de reuniones, actividades y productos orientados a construir la estrategia de analítica de la empresa, así como los mecanismos para su operación, responsables, indicadores de logro y entregables por área.

Se instó a analizar el propósito y alcance que debería tener la generación de información en los niveles táctico y operativo en procura de una mejora significativa en la toma de decisiones estratégicas de largo plazo para la compañía.

Finalmente se recomendó generar un esquema de trabajo colaborativo entre los socios, la alta gerencia y los mandos medios de la compañía orientado a la inteligencia competitiva del mercado, el análisis de los procesos al interior de la empresa y la optimización en la relación con los clientes y los proveedores, tomando como fuente principal en la generación de valor agregado la gestión de la información en procura de una mejora en la toma de decisiones.

Evidencias del trabajo realizado con la comunidad:



## Programa de acompañamiento empresarial a través del diseño TIC

Este programa de fortalecimiento el modelo de negocio de emprendedores y mipymes fue diseñado para atender las necesidades de emprendedores y mipymes de una manera innovadora en la que participaron consultores expertos en modelos de negocio digitales y marketing digital.

Este programa tuvo momentos de acompañamiento en grupo, uno a uno y también momentos de trabajo en equipo con uno o más consultores expertos para cada una de las startups participantes.

### Participantes

La convocatoria fue realizada de manera pública, participaron empresas EANistas y no EANistas, de diversas industrias y niveles de madurez de las empresas.

Las siguientes son las empresas participantes por industria o actividad económica

EMPRESA	INDUSTRIA	ACTIVIDAD ECONOMICA
1. Arco	Servicios (consultoría)	Asesorías en Responsabilidad Corporativa
2. Ingecia	Servicios (consultoría)	Consultoría en Oil & Gas e Infraestructura
3. Isointec	Servicios (consultoría)	Consultoría en Sistemas Integrados de Gestión, Seguridad y Salud en el trabajo
4. ApisGreen	Manufactura	Agricultura, Apicultura
5. Kolabora, Dtupai	Comercialización	Comercialización online
6. Inglotec	Servicios (consultoría)	Ingeniería logística y técnica
7. Business Go	Servicios (consultoría)	Consultoría en mercadeo, ventas y estrategia empresarial
8. Espumas Jireh	Manufactura	Fabricación de espumas
9. La Verónica	Comercialización	Comercialización de artículos religiosos
10. Cr3ando	Servicios (consultoría)	Coaching personal
11. Info de Bolsillo	Servicios (consultoría)	Servicios de comunicación y publicidad para empresas
12. Tu Pijama.com	Comercialización	Comercio electrónico de pijamas y ropa deportiva
13. Muysk	Manufactura	Elaboración de platillos musicales para baterías.
14. Hermanos Pastel	Manufactura	Producción de pastelería y repostería
15. Vodagrupo	Ingeniería Ambiental	Desarrollo de plantas de tratamiento de agua residual industrial
16. Inversiones gráficas	Servicios de Impresión	Material POP personalizado para nuestros clientes
17. ARGA	Servicios audiovisuales	Productora de televisión de entretenimiento y documental
18. Armónico	Servicios (consultoría)	Agencia de mercadeo digital, desarrollo de estrategia de marca y de producto.
19. Bambino Linos	Manufactura	Fabricación de prendas de vestir

<b>20. Hotel Boutique La Carreta</b>	Servicios hospedaje y hotelería	Hotel boutique
--------------------------------------	---------------------------------	----------------

### **Mecánica**

El día 16 de marzo se realizó la primera reunión informativa para los asistentes en la que se describieron los momentos a desarrollar durante el proceso. 2 horas.

El 21 de marzo se realizó la charla de contexto y diagnóstico con la que se introdujeron conceptos importantes que serían la base con la que se desarrollaría todo el programa. 4 horas.

El 28 y el 30 de marzo se realizaron el Taller 1 y Taller 2 respectivamente, cada uno de 4 horas, en los que se desarrollaron los siguientes temas:

- Desarrollo de la Propuesta de Valor
- Producto Market Fit
- Desarrollo del Modelo de Negocio
- Customer journey

Con toda esta información y retroalimentación en grupo que se impartió en la charla de contexto y en los talleres, se preparó a los equipos de trabajo para que desarrollaran unas propuestas o unos planes que fueran desarrollados en sus empresas de acuerdo a cada una de sus necesidades particulares, esto con el propósito de validar en la siguiente semana estas hipótesis o planes con los consultores expertos de una manera dedicada o personalizada en un momento que llamamos Consultorías 1 a 1.

El día 4 de abril se desarrolló la Consultoría 1 a 1 durante una jornada de un día completo para atender a todas las empresas de manera personalizada, desde las 7 am hasta las 5 pm se atendieron las empresas durante dos horas con un consultor asignados cada hora. Esta metodología permitió que todas las empresas tuvieran un periodo suficiente de tiempo para plantear sus preocupaciones y planes a los consultores y que además tuvieran la opinión de dos consultores diferentes sobre el mismo tema planteado por los asistentes.

Este momento de Consultoría 1 a 1 fue planteado antes de semana santa precisamente para que los equipos de trabajo tuvieran el tiempo para validar las recomendaciones que les dieran los consultores.

El 17 de abril se realizó la Consultoría en Equipos de Consultores, la cual se desarrolló también desde las 7 am hasta las 5 pm, y cuyo propósito era validar las nuevas hipótesis sobre los problemas o planes diseñados. Cada equipo de trabajo tuvo la oportunidad de contar con un par de consultores durante una hora, quienes ya conocían previamente su proyecto de desarrollo empresarial en entornos digitales.

El 20 de abril se desarrolló una sesión de Pitching desde las 8 am hasta la 1 pm, la cual tenía como propósito generar habilidades ejecutivas y comerciales para la venta de la oferta de valor de las empresas de los asistentes, fue un momento importante porque se intentaba igualmente dar le claridad a todos los contenidos aplicados en las empresas de los asistentes.

A la semana siguiente se cerró el proceso con un par de talleres que pretendían dar herramientas prácticas para continuar manteniendo actualizado la construcción de modelo de negocio realizada:

El 25 de abril se desarrolló el Taller de Net Hunting como herramienta para realizar validaciones de producto en la red

El 27 de abril se desarrolló el Taller de Prototyping como herramienta para crear productos con base en los hallazgos del estudio del consumidor/cliente o del contexto de negocio.



Debido a que algunos emprendedores no pudieron terminar el proceso por falta de tiempo, se fueron involucrando otras startups durante el proceso de tal manera que recibieran todos los insumos y por esto se organizaron tres sesiones adicionales

El 3 y 4 de mayo se desarrolló nuevamente el Taller 1 y el Taller 2 con estas nuevas empresas, y el 8 de mayo se realizó otra Consultoría en Equipo de Consultores, dando así termino a todo el proceso.

Fechas:

<b>Presentación del Programa:</b>	<b>16 de marzo</b>
<b>Charla de Contexto y Diagnóstico:</b>	21 de marzo
<b>Talleres 1 y 2</b>	28 de marzo y 30 de marzo
<b>Consultoría 1 a 1:</b>	4 de abril
<b>Consultoría Equipo Consultor:</b>	17 de abril
<b>Pitch:</b>	20 de abril
<b>Taller de NetHunting:</b>	25 de abril
<b>Taller de Prototyping:</b>	27 de abril
<b>Taller 1 y 2</b>	3 de mayo y 4 de mayo
<b>Consultoría Equipo Consultor:</b>	8 de mayo

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad:



## Día del Internet

El día del Internet fue una fiesta que celebró el Laboratorio Digital de Bogotá en conjunto con la Consejería Distrital de TIC y el ViveLab Bogotá.

En el Laboratorio Digital de Bogotá se realizaron pequeñas charlas durante la tarde del 17 de mayo sobre la importancia del internet en la vida de las personas y de los negocios.

Esta fue la programación:

## Conferencias Celebración Día Internacional del Internet

2:00 a 2:30

Cómo Internet cambió el desarrollo de software

Carlos Obregón, Fundador del Meetup Bogotá JVM

2:45 a 3:15 pm

eSports: La tendencia en video juegos que se está tomando el mundo

Carlos Revelo, Coordinador de Unity User Group Colombia

3:30 a 4:00 pm

Progressive web applications (La Web Progresiva)

Diego Coy, Líder Comunidad Google Developers Group Bogotá

6:00 a 7:00

Ceremonia de Cierre

Mauricio Salazar, Conferencista TEDx

Lanzamiento de Aplicaciones, ViveLab UNAL

Premiación del Reto Re-Vive Bogotá, Laboratorio Digital EAN

A las charlas asistieron aproximadamente 50 personas.

En la Ceremonia de cierre contamos con la participación de aproximadamente 100 personas (incluyendo los participantes del Reto Re-Vive Bogotá quienes en horas de la tarde estaban realizando la Evaluación de los proyectos)

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad



## Ruta de Certificación Internacional para Jóvenes

La Ruta de Certificación fue un proceso de formación que pretendía aumentar la cantidad y la calidad de las habilidades técnicas y de emprendimiento de los ciudadanos en animación 2D, animación 3D y videojuegos.

### Objetivo General

Desarrollar las habilidades técnicas en los ciudadanos bogotanos para las industrias creativas en el segmento de contenidos digitales y orientarlos hacia procesos de emprendimiento que potencien la oferta de la industria digital.

### Objetivos Específicos

- Desarrollar las habilidades para el desarrollo de Videojuegos, Animación 2D y Animación 3D en los ciudadanos.
- Obtener la Acreditación Internacional para Videojuegos, Animación 2D y Animación 3D de tal manera que se interioricen las técnicas de desarrollo y los procesos de trabajo con estándares internacionales.
- Generar procesos de trabajo colaborativo con los ciudadanos que cuentan con las habilidades técnicas y estándares internacionales para generar la creación de equipos de trabajo y promover de esta manera la generación de emprendimientos en contenidos digitales.

## Entregables

Rutas	FASES		
	Formación	Certificación	Emprendimiento
<b>Animación Digital 2D</b>	30 Personas en proceso de formación, Línea de ToonBoom – 60 hrs presenciales	30 personas en proceso de certificación	Bootcamp
<b>Animación Digital 3D</b>	30 Personas en proceso de formación, Línea de Autodesk – 60 hrs. presenciales – 20 hrs. online.	30 personas en proceso de certificación	
<b>Videojuegos</b>	30 Personas en proceso de formación, Línea de Unity– 60 hrs. presenciales – 20 hrs. online	30 personas en proceso de certificación	

## Metodología

Se centra en la construcción de habilidades técnicas y habilidades de trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos para las industrias creativas en el segmento de contenidos digitales para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos o el uso de técnicas ágiles de desarrollo de proyectos, que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales de las industrias creativas digitales o industria de contenidos digitales.

Soportadas en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación integradas en ambientes abiertos y pluritecnológicos que vinculan al ciudadano con la realidad potencial de la industria y el desarrollo de las competencias específicas necesarias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión sobre las necesidades de la industria y la pertinencia de las acciones de formación autónomas de cada ciudadano interesado.

## Convocatoria

Se realizó una convocatoria pública a la que se presentaron 198 personas, estas personas pasaron por dos tipos de examen, el Examen de Diagnóstico fue realizado de manera virtual que al ser aprobado permitía la presentación del Examen Específico que sí debía ser realizado presencialmente en el Laboratorio Digital de Bogotá.

Al final del proceso de selección de los participantes, fueron elegidos 110 ciudadanos que fueron beneficiados para la realización de la Ruta de Certificación Internacional.

Las certificaciones que se entregarían serían para mejorar las habilidades y el manejo del programa Toon Boom para animación 2D, Autodesk Maya para animación 3D y Unity para Videojuegos.

### **Programación de las clases**

Los participantes de Animación 2D fueron repartidos en dos grupos de a 20 personas y se programaron para recibir las clases en la jornada de la mañana desde las 8 am a hasta las 12 pm, y el segundo grupo recibiría las clases en la jornada de las noches desde las 6 pm hasta las 12 pm. Esto debido a que es típico encontrar personas que se dedican a este tipo de animación y cuentan con mayor disponibilidad debido a que se desempeñan de manera freelance.

Los participantes de Animación 3D fueron programados para recibir las clases en la jornada de la mañana igualmente, desde las 8 am hasta las 12 pm., entendiéndose de igual manera que muchos de los interesados se desempeñan de manera freelance.

Los participantes de Videojuegos fueron programados para recibir las clases en horas de la noche debido a que no es tan usual que ellos cuenten con mucha flexibilidad en su disponibilidad. Las clases de Unity y de Maya se realizaron en la Fundación Universitaria del Área Andina, debido a que la capacidad necesaria excedía la del Laboratorio Digital de Bogotá debimos buscar un lugar para desarrollar las clases.

### **Descripción y Metodología Específica de la Ruta de Certificación.**

Este proceso de fortalecimiento del talento humano para los bogotanos en competencias en Videojuegos, Animación 2D y Animación 3D tiene las siguientes fases:

#### **Fases**

Creación de la Base para Fortalecer Habilidades y Generar Talentos en Contenidos Digitales.

En este punto del proceso se tomaron las habilidades de los participantes para llevarlos a un mejor nivel de destreza y manejo de la herramienta en términos técnicos y del proceso de la animación y videojuegos, de esta manera se cualifican estas habilidades y se potencian los talentos individuales.

Se realizaron 15 sesiones de trabajo cada uno de 4 horas, desde el 27 de junio hasta el 14 de julio.

Cada participante debió trabajar en un proyecto académico en animación 2d, 3d o videojuegos con el tema de ciudad, en este proyecto se aplicaron los conocimientos y técnicas aprendidas durante las clases. Los participantes de Unity trabajaron en equipos de trabajo mientras que los de Maya y Toon Boom trabajaron de manera individual.

Presentación de la prueba de Certificación en el software específico

Desde el día 13 de julio al 17 de julio se realizaron los exámenes de Certificación. Estos se realizaron en ambientes controlados con estricta vigilancia para garantizar la respuesta individual de cada uno de los participantes.

Las sustentaciones de los proyectos se realizaron desde el 14 de julio al 18 de julio, para estas sustentaciones se invitaron a jurados expertos que dieron retroalimentación a los participantes y también se invitó a los expertos que desarrollarían los bootcamp en las semanas posteriores.

Fechas de la presentación de los Exámenes de Certificación y Sustentaciones

Grupo	Examen Final	Lugar	Sustentaciones	Lugar
<b>ToomBoom Mañana</b>	13 de Julio 8 a 10	LabDigitalBOG	18 de Julio 8 a 10 am	LabDigitalBOG
<b>ToomBoom Noche</b>	13 de Julio 6 a 8 pm	LabDigitalBOG	18 de Julio 6 a 8 pm	LabDigitalBOG
<b>Maya</b>	14 de Julio 8 am a 12 m	Naska	19 de Julio 6 a 9 am	U. EAN Av. Chile
<b>Unity</b>	17 de Julio de 4 a 6 y de 6 a 8 pm	Naska	14 de Julio 6 a 10 pm	U. EAN Av. Chile

Procesos de integración del talento de la industria para procesos de emprendimiento

Con el objetivo de generar procesos de integración de los participantes para generar integración en equipos de trabajo y promover de esta manera la generación de emprendimientos en contenidos digitales.

Se desarrollaron 4 bootcamps el día 29 de julio en los que se constituyeron grupos de trabajo interdisciplinario (grupos constituidos por personas de la línea de formación de Unit, Toon Boom y Videojuegos), se desarrollaron actividades de co-creación de proyectos de emprendimiento y se desarrollaron charlas de sensibilización y de descubrimiento del emprendimiento en la industria de contenidos digitales.

Todo lo anterior, en compañía de la Universidad EAN y su experiencia en la generación de emprendimientos y productos con los cuales se podrá iniciar la exposición y demostración del alcance del talento humano cualificado de cara a las oportunidades de desarrollo de la industria en mercados nacionales e internacionales.

Cronograma Resumido

Descripción de actividades del programa de certificación internacional (junio - julio)

Se detallan a continuación las actividades por desarrollar en los meses de junio y julio de 2017 para dar cumplimiento al programa de certificación internacional en animación 2d, animación 3d y videojuegos.

ACTIVIDADES	INICIO	FIN
Convocatoria	16-jun	26-jun
Publicación y divulgación de la convocatoria	20-jun	24-jun
Proceso de inscripción y aplicación de diagnóstico inicial	20-jun	24-jun

Selección de candidatos que aprueban el diagnóstico y aplican examen de requisitos mínimos	23-jun	25-jun
Citación a pruebas de requisitos mínimos	23-jun	23-jun
Aplicación de pruebas de requisitos mínimos	23-jun	25-jun
Calificación de pruebas y selección de participantes	25-jun	26-jun
Implementación Ruta de certificación: Clases	27-jun	14-jul
Examen Video juegos -Unity	17-jun	17-jun
Exmen Animación 2D - Toon Boom	13-jul	13-jul
Examen Animación 3D Maya	14-jul	14-jul
Sustentación Video juegos -Unity	17-jul	17-jul
Sustentación Animación 2D - Toon Boom	18-jul	18-jul
Sustentación Animación 3D Maya	19-jul	19-jul
Bootcamps	29-jul	29-jul
Graduación	01-ago	31-ago

#### Cronograma Detallado

ACTIVIDADES	COMIENZO	FIN
Convocatoria	Junio 16	junio 26
Entrega de parámetros para publicación de la convocatoria	Junio 16	Junio 16
Publicación y divulgación de la convocatoria	Junio 20	Junio 24
Proceso de inscripción y aplicación de diagnóstico inicial	Junio 20	Junio 24
Selección de candidatos que aprueban el diagnóstico y aplican examen de requisitos mínimos	Junio 23	Junio 25
Citación a pruebas de requisitos mínimos	Junio 23	Junio 23
Aplicación de pruebas de requisitos mínimos	Junio 23	Junio 25
Calificación de pruebas y selección de participantes aprobados para iniciar Ruta de certificación	Junio 25	Junio 26
Entrega de listados para organización de cursos	Junio 26	Junio 26
Implementación Ruta de certificación	Junio 27	Julio 14
Desarrollo de clases	Junio 27	Julio 14
Las clases se desarrollan en 15 sesiones de 4 horas cada una, las fechas de inicio y finalización se detallan a continuación:		
Video juegos -Unity	Junio 27	Julio 14
Animación 2D - ToomBoom	Junio 27	Julio 14
Animación 3D Maya	Junio 27	Julio 14
Aplicación de primera evaluación	Julio 01	Julio 04
La primera evaluación en cada uno de los programas, se aplica entre las sesiones 5 y 6 para establecer el alcance y avance en los objetivos de cada programa. Las fechas se detallan a continuación.		

Video juegos -Unity	Julio 01	Julio 01
Animación 2D - ToomBoom	Julio 01	Julio 01
Animación 3D Maya	Julio 04	Julio 04
Activación de plataforma virtual (Unity y Autodesk)	Julio 05	Julio 14
Los recursos virtuales de apoyo a los programas de videojuegos y animación 3D, permiten a los estudiantes profundizar en los objetivos de aprendizaje con el apoyo de recursos diseñados directamente por los fabricantes y asociados a los objetivos que evalúan las pruebas de certificación.		
Aplicación de segunda evaluación		
La segunda evaluación en cada uno de los programas, se aplica entre las sesiones 10 y 11 para establecer el alcance y avance en los objetivos de cada programa. Las fechas se detallan a continuación.	Junio 27	Julio 1
Video juegos -Unity	Julio 08	Julio 08
Animación 2D ToomBoom	Julio 08	Julio 08
Animación 3D Maya	Julio 10	Julio 10
Aplicación de tercera evaluación		
La segunda evaluación en cada uno de los programas, se aplica entre las sesiones 13 y 15 para establecer el alcance y avance en los objetivos de cada programa. Las fechas se detallan a continuación.	Julio 12	Julio 13
Video juegos -Unity	Julio 12	Julio 12
Animación 2D ToomBoom	Julio 12	Julio 12
Animación 3D Maya	Julio 13	Julio 13
Desarrollo de proyectos de aplicación	Junio 30	Julio 8
Los proyectos constituyen la evidencia tangible de los alcances logrados por los participantes de la ruta de certificación		
Video juegos -Unity	Junio 30	Julio 8
Animación 2D ToomBoom	Junio 30	Julio 8
Animación 3D Maya	Junio 30	Julio 8
Presentación de proyectos finales	Julio 01	Julio 14
Los proyectos finales de cada proceso de formación, evidencian la aplicación práctica de las habilidades y competencias de los estudiantes aplicados a un proyecto final.		
Presentación de Exámenes de certificación	Julio 13	Julio 14
La EAN debe organizar la logística para contactar a los estudiantes que para cada línea de formación deben presentar los exámenes de certificación. Se requiere hacer este proceso con una prudente antelación para coordinar los recursos y logística de aplicación de pruebas		
Video juegos -Unity	Julio 13	Julio 14



Animación 2D - ToomBoom	Julio 13	Julio 14
Animación 3D Maya	Julio 13	Julio 14
Procesos Integración del Talento Bootcamps	Julio 29	Julio 29
Bootcamps	Julio 29	Julio 29

### Indicadores de Desempeño

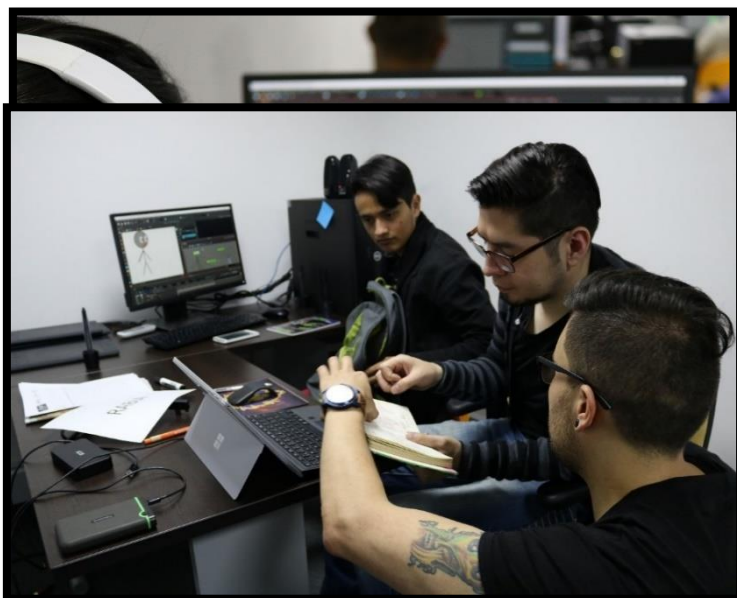
Se tenía planeado formar y certificar a 90 personas, 30 por cada una de las líneas de trabajo. Al final del proceso se logró formar y certificar a 108 personas de las cuales 105 aprobaron el examen y se lograron certificar.

Líneas del Proyecto	Meta	Participantes	Aprobación Examen	Cumplimiento	Simulacros	Inasistencia
Línea de Unity (Videojuegos)	30	35	32	107%	1	2,10%
Línea de Toon Boom (Animación 2D)	30	38	38	127%	3	0,88%
Línea de Autodesk (Animación 3D)	30	35	35	117%	2	0,57%
<b>Total / Promedio</b>	<b>90</b>	<b>108</b>	<b>105</b>	<b>117%</b>	<b>6</b>	<b>1,18%</b>

### Resumen de Personas y Empresas Beneficiadas

Capacitaciones a Personas : =456  
MOOCs := 4.222  
Total Capacitación a Personas : = 4.678  
Empresas beneficiadas : =46

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad:



## INFORME DE NUESTRO TRABAJO CON LAS COMUNIDADES 2018

### INTRODUCCIÓN

Desde la finalización del convenio de asociación suscrito entre la Universidad EAN y FONADE para poner en operación el PVD Lab Bogotá - Laboratorio Digital Bogotá, el pasado 31 de julio de 2017, este punto ha continuado en operación gracias a la administración realizada por parte de la Universidad EAN y el apoyo y trabajo conjunto con la Alcaldía de Bogotá.

El servicio de conectividad a internet fue suministrado por Fonade hasta la duración de dicho convenio y desde su finalización y hasta la fecha, la conectividad del punto es suministrada por la Alcaldía Mayor de Bogotá.

Desde su lanzamiento, la Alcaldía de Bogotá y la Universidad EAN, se han empeñado en trabajar de manera conjunta para que este Laboratorio que hace parte de la red que existe en la ciudad, esté abierto al público, brindando contenidos digitales que fortalezcan la apropiación tecnológica de los ciudadanos, y que, a través de las TIC, los ciudadanos encuentren un sinnúmero de herramientas que con eficiencia les puedan ayudar a solucionar los retos de su vida y de su entorno.

A continuación, se menciona el portafolio de servicios que presta el laboratorio, su horario de servicio al público y las principales cifras alcanzadas al cierre del mes de diciembre del año 2018.

#### Horario de atención

El Laboratorio Digital ubicado en la Universidad EAN, está abierto a todo el público que requiera utilizar sus servicios o asesoría, de lunes a viernes desde las 8:00 a.m., hasta las 6:00 p.m.



## Portafolio de servicios del PVDLab

- **Capacitación presencial:** Son cursos de formación que se abren a todos los ciudadanos que se toman de manera presencial en diferentes temáticas como emprendimiento digital, desarrollo de la Imagen (fotografía, video, animación), con los cuales se utilizan los espacios del laboratorio, dando provecho a su capacidad instalada en computadores y conectividad a internet.
- **Capacitación virtual:** Es un servicio educativo digital y auto formativo, que se brinda a todos los ciudadanos a través de 25 MOOCs que se encuentran disponibles en la plataforma virtual [www.laboratoriodigitalbogota.com](http://www.laboratoriodigitalbogota.com). Esta plataforma permite acceder y consultar en cualquier momento y lugar con acceso a internet, 25 cursos en línea, abiertos a todos los ciudadanos, con contenidos académicos en temáticas como desarrollo de negocios, emprendimiento y contenidos digitales, estos cursos son certificados.
- **Apoyo con equipo técnico para el desarrollo de emprendimientos:** El laboratorio apoya a los emprendedores de la ciudad a través de servicios de fotografía, direccionados de la siguiente forma:
- **Fotografía de producto:** Los emprendedores pueden acceder de manera gratuita, previa reserva, a un estudio profesional en el que pueden contar con asesoramiento y sesiones de fotografía de sus productos, para que tengan imágenes de calidad profesional que les permita comercializar sus productos.
- **Fotografía para branding:** Las redes sociales es un mundo de imagen, los seguidores de las marcas están atentos a nuevas figuras y prestan atención a sus contenidos. La imagen de una marca debe generar utilidad y credibilidad, es por ello que el laboratorio digital le apuesta a brindar asesoría a emprendedores que quieren unirse a este concepto.
- **Fotografía de modelos:** Generación de escenarios simulados reales o a través de cromas, para que los empresarios del sector diseño de modas y accesorios, puedan mostrar a través de modelos, sus creaciones.
- **Diseños publicitarios:** El laboratorio apoya a emprendedores y pymes a través de servicios de animación, tales como:
- **Animación 2D y 3D para marcas:** El laboratorio digital se encuentra en la capacidad de realizar el desarrollo de animaciones para diferentes empresas, con el fin de que sus productos tengan movimiento y estén acordes a su estrategia de marketing en diferentes escenarios (web, pantallas móviles, comerciales de tv etc.)
- **Grabación y edición de MOOCs y cursos virtuales:** El laboratorio digital a través de la integración del video, la animación y la edición digital, ofrece el servicio de grabación en croma para el desarrollo de cursos virtuales.
- **Grabación, producción y edición de video:** El laboratorio digital cuenta con los medios necesarios para grabar video en 4k. El estudio está dotado con luces profesionales, sinfín, croma verde, juego de luces led, trípodes, micrófonos de solapa, de mano y Boom. Asimismo, se presta el servicio de edición de video a través del programa Adobe Premier.

- Grabación, producción y edición de audio: El laboratorio brinda asesoría a todos los ciudadanos que así lo requieran, para editar productos que fortalezcan su negocio a través de recursos en audio.
- Grabación, producción y edición de podcast: El laboratorio cuenta con dos máquinas TASCAM (1 Fija, 1 Móvil) y la capacidad de generar grabaciones de audio profesionales para PODCAST o corrección de VOZ en OFF en video y software Audition.
- Grabación polimedia: El laboratorio cuenta con software para la producción de archivos especializados en educación como videos MOOCS y su retrasmisión en directo u offline en cualquier plataforma web.

## **Estrategia Presencial 2018**

Durante el año 2018, se realizaron diferentes actividades direccionadas a fortalecer el Talento TI de los ciudadanos, las convocatorias estuvieron abiertas a todo tipo de público, quienes se inscribían, respondiendo a sus intereses puntuales.

Es importante resaltar que toda la oferta de formación, capacitación, asesoría, charlas, que se dicta a través del Laboratorio Digital es gratuita y abierta a todos los ciudadanos. En el 2018 se beneficiaron cerca de 600 personas, de las diferentes estrategias.

### **Desarrollo de productos a partir de Animación 2D Y 3D:**

Tipo: Nivel Avanzado.

Duración: 30 horas.

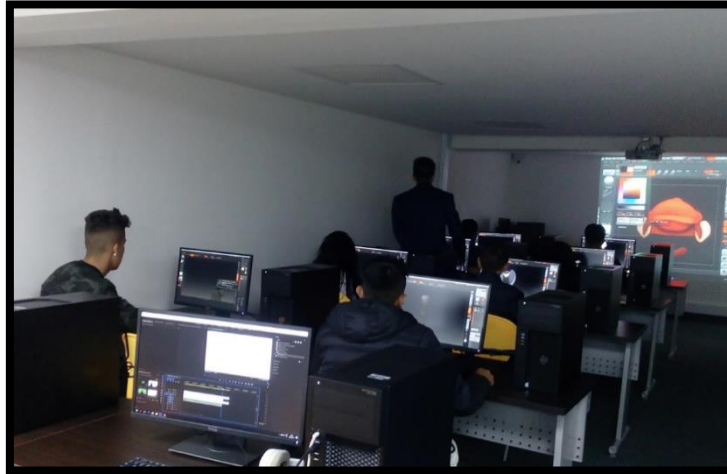
Total Asistentes: 31

Fecha: 5 al 19 de febrero

Objetivo: Conocer, utilizar e implementar las herramientas y lenguajes que permiten la creación y el desarrollo de prototipos a partir de modelos ya hechos o en etapa de creación. Con este modelo de aprendizaje se busca despertar en el estudiante, capacidad de análisis, creatividad e innovación, para generar soluciones a los diferentes problemas cotidianos y necesidades del mercado actual.

Contenido: Pipeline, producción 3D y Postproducción 3D; estructuras narrativas y storyboards; imagen animada y técnicas; estilos y lenguajes, modelado, splines y técnicas de pitching...; difusión y legislación de obras.

Evidencia



### **Diseño de Sitios WEB:**

Tipo: Nivel Avanzado.

Duración: 30 horas.

Total Asistentes: 21

Fecha: 5 al 19 de febrero

Objetivo: Adquirir los conocimientos conceptuales y tecnológicos para la creación de sitios Web, mediante el uso de herramientas digitales y el aprendizaje de lenguajes de programación como html y css.

Contenido: Brackets, software para diseño de sitios web; Introducción al HTML; Introducción al CSS; Configuración y administración del servidor.

Evidencia



### **Mapas de Bogotá:**

Tipo: Nivel Avanzado.

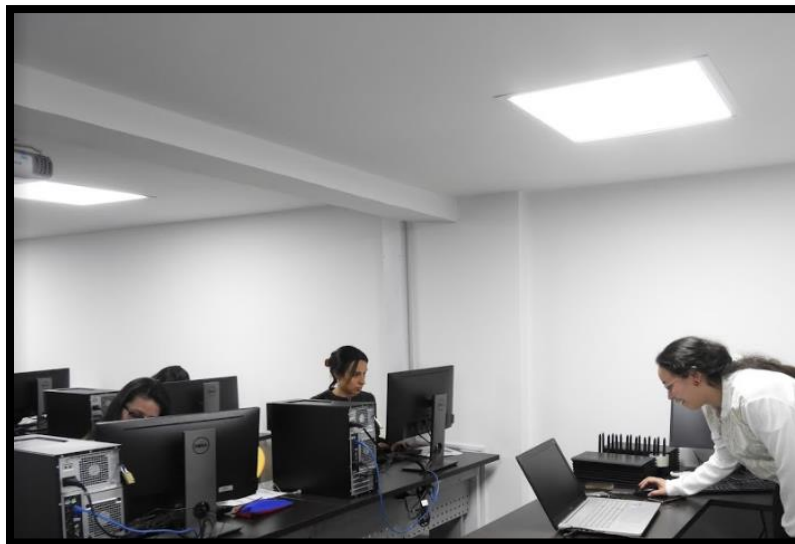
Duración: 2 horas.

Total Asistentes: 56

Fecha: 20 de febrero

Objetivo: Capacitación llamada "Nueva versión de mapas de Bogotá" la cual va destinada a servidores de la nueva unidad administrativa catastro de Bogotá.

### Evidencia



### **Introducción al desarrollo de aplicaciones WEB:**

Duración: 30 horas.

Total Asistentes: 29

Fecha: 20 de febrero al 22 de marzo

Objetivo: Que los estudiantes conozcan la tecnología web utilizada para el desarrollo de aplicaciones web. Asimismo, que puedan dominar las características generales de las aplicaciones web y su arquitectura cliente-servidor.

El curso enseña detalles básicos de tecnologías como HTML, CSS, Python, JSON, JavaScript y Ajax para crear una aplicación web.



Ven al Punto Vive Digital Lab y obtén tu certificado de asistencia al curso de:

**Introducción al desarrollo de aplicaciones web**

Duración:  
**20 Horas presenciales y 10 Horas virtuales**

Fecha de inicio: 20 de Febrero

Horarios: **Martes y Jueves**

Opción 1 2:00 p.m a 4:00 p.m  
Opción 2 4:00 p.m. a 6:00 p.m

Lugar: Calle 71 # 9 - 84 Av. Chile

**¡Totalmente Gratuito!**

Inscíbete aquí  
<https://goo.gl/f4knqQ>

UNIVERSIDAD **EAN** | Punto **vive digital Lab** para la gente | Bogotá | Laboratorio **DIGITAL** • B o g o t á • | ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. | **BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS**

### Fotografía y medios digitales:

Duración: 30 horas.

Total Asistentes: 35

Fecha: 20 de febrero al 22 de marzo

Objetivo: Conocer el proceso de la fotografía digital, sus formas de trabajo y su aplicación en la realización de un producto comunicacional en línea.

Metodología para horas presenciales:

El curso FOTOGRAFÍA Y MEDIOS DIGITALES se desarrolló en un mayor porcentaje de manera práctica, con la intención de desarrollar actividades y un proyecto final. Se desarrollaron diez (10) horas presenciales con acompañamiento del tutor, equivalentes a cinco (5) sesiones, las practicas se realizaron en los puntos Vive Digital PLUS, en donde se utilizaron los equipos y la infraestructura instalada.

Asimismo, se desarrollaron veinte (20) horas de forma virtual, equivalentes a diez (10) sesiones, en donde el estudiante realizó las actividades propuestas en la plataforma, subir a la plataforma virtual ejercicios y trabajos propuestos en curso y participar en los foros planteados tanto de manera individual como grupal, evidenciando su nivel de trabajo.



**Fotografía:**

Duración: 2 horas.

Total Asistentes: 5

Fecha: 5 de marzo

Objetivo: Este curso desarrolló en los estudiantes las habilidades y capacidades en el dominio y manejo de las cámaras fotográficas, a partir de los conceptos técnicos generales, les permitió tener una visión del escenario fotográfico a partir de las leyes clásicas de la pintura y el diseño aplicadas a la fotografía, considerada como otra de las Artes Visuales, utilizando el vínculo de la teoría con la práctica continuada.





**Empoderamiento de la Mujer TIC en su día:**

Duración: 2 horas.

Total Asistentes: 50

Fecha: 8 de marzo

Objetivo: Se realizaron una serie de conferencias por parte de mujeres que lideren proyectos y estrategias en sector TI, direccionadas a motivar y empoderar a las mujeres para que ocupen un lugar especial en la industria digital.



BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

SECRETARÍA GENERAL  
Alta Consejería Distrital de TIC



Laboratorio  
**DIGITAL**  
• B o g o t á •

Feliz  
día  
Mujer  
tic

Este es un día  
para

Esperamos que nos acompañes el  
8 de marzo del 2018 | 8:30 am

Lugar:  
Vive Digital Lab Universidad EAN  
Calle 71 N° 9 - 84

ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

**IBM Cloud:**

Duración: 4 horas.

Total Asistentes: 14

Fecha: 22 de marzo

Objetivo: Con el Taller sobre Watson on IBM Cloud, los estudiantes pudieron conocer una amplia gama de tecnologías cognitivas disponibles actualmente para crear aplicaciones inteligentes de forma más rápida y segura.

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



### **Desarrollo de aplicaciones con Watson:**

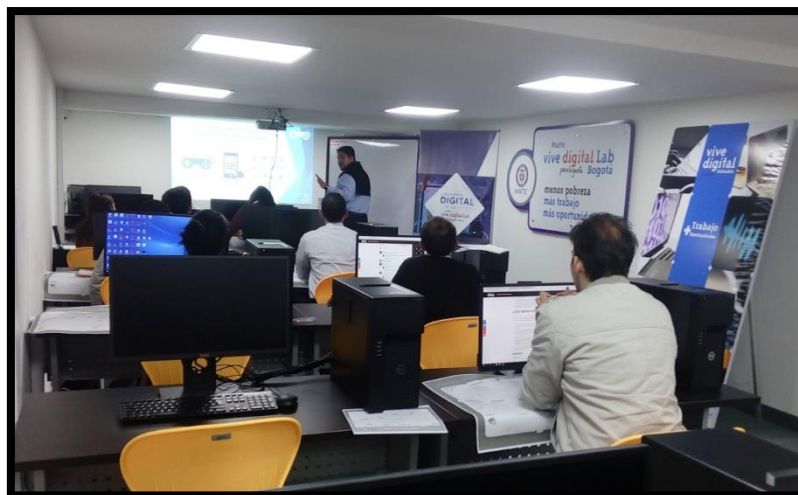
Duración: 4 horas.

Total Asistentes: 40

Fecha: 16 al 23 de abril.

Objetivo: Con el Taller sobre Watson on IBM Cloud, los estudiantes pudieron conocer una amplia gama de tecnologías cognitivas disponibles actualmente para crear aplicaciones inteligentes de forma más rápida y segura.

En este espacio de aprendizaje, pudieron analizar imágenes y vídeos, comprender sentimientos, palabras clave y entidades a partir de un texto, los servicios Watson, que hacen posible la función cognitiva en las aplicaciones.



### Emprendimiento a través de las TIC:

Duración: 30 horas.

Total Asistentes: 38

Fecha: 3 de abril al 3 de mayo.

Objetivo: Despertar el espíritu emprendedor de los estudiantes e identificar las inmensas oportunidades en los negocios soportados por las Tecnologías de Información.

Ven al Punto Vive Digital Lab y obtén tu certificado de asistencia en:

## Emprendimiento a través de las TIC

Duración:  
**20 Horas presenciales y 10 Horas virtuales**

Fecha de inicio: 3 de Abril

Horarios: **Martes y Jueves**

Opción 1 2:00 p.m a 4:00 p.m  
Opción 2 4:00 p.m. a 6:00 pm

Lugar: Calle 71 # 9 - 84 Av. Chile

**¡Totalmente Gratuito!**

<https://goo.gl/h2zrFt>

Logos: UNIVERSIDAD EAN, Punto vive digital Lab para la gente Bogotá, Laboratorio DIGITAL Bogotá, ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C., BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS

### Series de animación digital y dibujos animados:

Duración: 30 horas.

Total Asistentes: 33

Fecha: 3 de abril al 3 de mayo.

Objetivo: Este curso le permitió a los estudiantes desarrollar competencias en:

- \* La comprensión de la naturaleza y los tipos de contenidos seriales animados más comunes tanto en medios televisivos como web e interactivos, y la comprensión de las condiciones de producción.
- \* El conocimiento de elementos básicos de la realización de animaciones seriadas de corta duración, desglosando diferentes pipelines.
- \* La identificación de conceptos para la difusión de contenidos animados, abordando temas como transmedia.

Las temáticas que se abordaron son:

Unidad 1: Conceptos (Antecedentes, normatividad, procedimiento y explicaciones)

- \* Principios, técnicas y prácticas de la animación
- \* Narrativas para series animadas
- \* Tipos de contenidos.

## Unidad 2: Diseño de series y flujos de trabajo para series de animación

- \* Universo
- \* Personajes
- \* Estructura seriada
- \* Recursos visuales (previsualización)
- \* Flujos de trabajo para series animadas

## Unidad 3: Espacios para financiación, difusión y legislación en animación

- \* Espacios para financiación y difusión

- Mercados
- Festivales
- Convocatorias públicas
- Otras dinámicas

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.

Ven al Punto Vive Digital Lab y obtén tu certificado de asistencia en:

**Series de animación digital y dibujos animados**

Duración:  
**20 Horas presenciales y 10 Horas virtuales**

Fecha de inicio: 3 de Abril

Horarios: **Martes y Jueves**

Opción 1 9:00 a.m a 11:00 a.m  
Opción 2 11:00 a.m. a 1:00 p.m

Lugar: Calle 71 # 9 - 84 Av. Chile

**¡Totalmente Gratuito!**

<https://goo.gl/9ah9ba>

Logos at the bottom: Universidad EAN, Punto vive digital Lab para la gente Bogotá, Laboratorio DIGITAL Bogotá, Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., Bogotá Mejor Para Todos.

## **Digital Young Program:**

Duración: 80 horas.

Total Asistentes: 73

Fecha: 2 de mayo al 26 de junio.

Objetivo: Fue el primer programa colombiano para niños, niñas y jóvenes que vinculó la transferencia, apropiación y aplicación de tecnologías para el desarrollo de productos de Contenido digital en CTel con acreditación internacional.

Constó de 4 fases:

\* Fase de convocatoria

Inscripciones de los jóvenes participantes por medio de los links de inscripción <http://bit.ly/2prU8Dp>. Se promocionó por las redes sociales, medio de comunicación, Secretaría Distrital de Educación, páginas web de Alcaldía de Bogotá y red de aliados.

\* Fase de exploración

**A-** Se aplicó la prueba de exploración del talento en Contenidos Digitales en niños y jóvenes de 9°, 10° y 11o° para las líneas de animación 2D, 3D y Desarrollo de videojuegos.

**B-** Se determinó en cada participante los indicadores del Talento, para las líneas de Animación 2D, 3D y Desarrollo de videojuegos.

\* Fase de entrenamiento

**A-** Se generó en niños, niñas y jóvenes de 9°, 10° y 11° las habilidades propias de los Talentos en Animación 2d, 3d desarrollos – videojuegos.

**B-** Presentaron la prueba para la acreditación internacional.

\* Cierre del proyecto

**A-** Se realizó la entrega de Acreditación a quienes aprobaron la prueba.

**B-** Se realizó la entrega de Certificaciones de participación.

Linea Videojuegos – Unity:

Aproximadamente el 90% de los juegos Samsung Gear VR y el 53% de Oculus Rift, fueron creados con Unity. Hoy lo usan Coca-Cola, Disney, Electronic Arts, LEGO, Microsoft, entre otros.

Linea 3D - Autodesk Maya:

Utilizado en la industria cinematográfica, ha tenido mayor penetración en producciones de talla mundial para las líneas de manufactura, arquitectura, entretenimiento, incluyendo los últimos 19 ganadores de los Premios Oscar a los mejores efectos visuales.

Linea 2D - Toon Boom:

Como Harmony y Storyboard, mueven el 90% de las producciones y son usados por la industria internacional en compañías como Disney y producciones para Tv como Cartoon Network, Discovery Channel, Fox, entre otras.

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad

**BOGOTÁ**

**ViveLab**  
para la gente  
Avenida El Dorado.  
Carrera 45 # 26 - 33

Puntos  
**vive digital Lab**  
para la gente  
Universidad EAN  
Sede Av Chile. Calle 71 # 9 - 74.

Aliados | MINTIC | COLCIENCIAS | GOBIERNO DE COLOMBIA | naska digital.

Apoya:

¡INSCRÍBETE AL PROGRAMA Y DESCUBRE TUS TALENTOS!

**APRENDE**

Animación **2D**

Animación **3D**

Desarrollo de **VIDEOJUEGOS**

**INSCRIPCIONES HASTA EL 10 DE ABRIL**

Aliados | MINTIC | COLCIENCIAS | GOBIERNO DE COLOMBIA | naska digital.

Apoya:



### **Capacitación Zonas Wifi Transmilenio:**

Duración: 2 horas.

Total Asistentes: 11

Fecha: 24 y 30 de julio.

Objetivo: Durante la ejecución del proyecto Zonas WIFI Gratis para la gente, se busca el cabal cumplimiento de los objetivos sociales del mismo, relacionados con el aumento en los niveles de apropiación de las TIC por parte de los ciudadanos, a través del fomento en el uso de la tecnología y el acceso a internet como medio de comunicación, información, capacitación, trabajo, etc; mostrando las diversas posibilidades que tienen las TIC para mejorar las condiciones individuales, así como exponer sus riesgos y los mecanismos de prevención, además de la responsabilidad individual en el buen uso de la tecnología.



Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



**Empresario Digital:**

Duración: 3 horas.

Total Asistentes: 60

Fecha: 25 de julio.

Objetivo: Programa direccionado a las empresas nacionales, para que se sensibilicen e inicien a adoptar tendencias y metodologías que tanto digital como físicamente los hace más competitivos y productivos en el mercado nacional e incluso internacional. Por lo anterior, el MinTIC desarrolló una plataforma de formación gratuita e interactiva, que mediante módulos, entrega herramientas en las líneas: operaciones, administración, estrategia y comercio electrónico, para que cada empresario pueda entenderlas e implementarlas para lograr el objetivo requerido por el programa.

**Secretaria Distrital de Educación:**

Duración: 2 horas.

Total Asistentes: 12

Fecha: 27 de julio.

Objetivo: El convenio 482075 de 2018 firmado entre la Universidad EAN y la Secretaría de Educación del Distrito, tiene por objeto Acompañar la implementación del proyecto desarrollo integral de la educación media en las IED, dirigido a promover el mejoramiento de la calidad educativa ofrecida a los jóvenes de los grados 10 y 11, articulando esfuerzos técnicos, administrativos y económicos en conjunto entre las IES y la secretaria de educación del distrito.

### **Informática Básica, Zonas WIFI:**

Duración: 10 horas.

Total Asistentes: 11

Fecha: 6 al 27 de agosto.

Objetivo: Generar conocimientos básicos en TIC por medio de la Alfabetización Digital y el uso de herramientas genéricas de la suite ofimática.

Contenidos: Conceptos básicos de informática; El sistema operativo; ¿Qué es y para qué sirve un sistema operativo?; Hojas de cálculo; Presentaciones.



### **Fotografía:**

Duración: 4 horas.

Total Asistentes: 6.

Fecha: 4 de octubre.

Objetivo: Generar habilidades y capacidades en los estudiantes, en el dominio y manejo de las cámaras fotográficas, a partir de los conceptos técnicos generales, así como dar una visión organizativa del escenario fotográfico a partir de las leyes clásicas de la pintura y el diseño aplicadas a la fotografía, considerada como otra de las Artes Visuales, utilizando el vínculo de la teoría con la práctica continuada.

## Bogotá Aprende TIC:

Duración: 4 horas.

Total Asistentes: 47

Fecha: 17 de octubre y 4 de diciembre.

Objetivo: Promover la oferta de formación virtual y gratuita, que les permitió a los ciudadanos actualizarse en materia de innovación y emprendimiento digital.

En estos espacios, se capacitó a ciudadanos, dinamizadores, socializadores que replicaron la estrategia a toda la ciudadanía. Se promocionaron ocho cursos de formación virtual, cada uno compuesto por dos niveles (básico e intermedio), relacionados con las siguientes temáticas específicas:

- \* Computación en la Nube
- \* Datos Masivos
- \* Inteligencia Artificial
- \* Internet de las Cosas
- \* Experiencia Inmersiva
- \* Blockchain
- \* Arquitectura Dirigida por Eventos
- \* Gig Economy

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.

The infographic features a central laptop with a hand holding a glowing lightbulb. At the top, it displays logos for Bogotá Aprende TIC, Bogotá Mejor para Todos, ean universidad, and Laboratorio Digital Bogotá. The main text reads: 'La Alcaldía Mayor de Bogotá quiere potenciar el Talento Digital'. Below this, it states: 'Por ello ha dispuesto 8 cursos en niveles básicos e intermedios para fortalecer las capacidades TIC de los ciudadanos.' A list of 8 courses is provided: 1. Computación en la Nube, 2. Datos Masivos, 3. Inteligencia Artificial, 4. Internet de las Cosas, 5. Experiencia Inmersiva, 6. Blockchain, 7. Arquitectura Dirigida por Eventos, 8. Gig Economy. To the right, it says 'Son totalmente gratis' and includes a registration button 'Inscríbete' and the website 'www.bogotaaprendetic.gov.co'. At the bottom, it says 'Ven y aprende TIC'.

**Bogotá Aprende TIC** | **BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS** | **ean** universidad | **Laboratorio DIGITAL** • Bogotá •

La Alcaldía Mayor de Bogotá quiere potenciar el **Talento Digital**

Por ello ha dispuesto **8 cursos** en niveles básicos e intermedios para fortalecer las capacidades TIC de los ciudadanos.

1. Computación en la Nube
2. Datos Masivos
3. Inteligencia Artificial
4. Internet de las Cosas
5. Experiencia Inmersiva
6. Blockchain
7. Arquitectura Dirigida por Eventos
8. Gig Economy

Son totalmente gratis

Inscríbete

[www.bogotaaprendetic.gov.co](http://www.bogotaaprendetic.gov.co)

Ven y aprende TIC

## Producción ejecutiva para la industria creativa y cultural:

Duración: 12 horas.

Total Asistentes: 13

Fecha: 2 de noviembre.

Objetivo: Abordar los principales vacíos que tienen los emprendedores del sector de las industrias creativas y culturales.

### Contenido

- Gestión empresarial : desarrollo del modelo de negocio con la herramienta canvas.
- Conocimiento de industrias culturales : cadena de valor del sector de las ICC, leyes, políticas públicas y permisos.
- Gestiona tu proyecto: En este módulo se hizo énfasis en la creación de un plan de marketing, análisis del comportamiento del consumidor, técnicas de investigación de mercados (cuantitativa y cualitativa); desarrollo de estrategias de marketing para encontrar audiencia, aumento de ingresos, viabilidad financiera de proyectos culturales, mercadeo digital y creación de estrategias de redes colaborativas.

Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.

Ven al Punto Vive Digital Lab  
y participa en el taller:

**PRODUCCIÓN EJECUTIVA**  
En la industria creativa y cultural

Duración:  
**12 Horas presenciales**

Viernes 2, 9 y 16 de Noviembre  
10:00 a.m a 2:00 p.m

Lugar: Calle 71 # 9 - 84 Av. Chile  
**iTotalmente Gratuito!**

Inscríbete aquí  
<https://goo.gl/7gkRkp>

Logos: ean universidad, Laboratorio DIGITAL Bogotá, Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS, CREATIVO

1. Sesiones de fotografía y grabación para preproducción, producción posproducción de diferentes contenidos que han sido desarrollados en el taller de la imagen:

Total horas preproducción : 26

Total horas posproducción : 77

Total horas producción: 465

Total horas de uso en el año 2018: 568 Horas

## Estrategia Virtual 2018

Durante el año 2018, el Laboratorio Digital de la Universidad EAN ofreció una oferta de formación virtual de manera gratuita, disponible para todos los ciudadanos.

Estos cursos de formación virtuales, gratuitos y certificados se encuentran disponibles en la plataforma: [www.laboratoriodigitalbogota.com](http://www.laboratoriodigitalbogota.com).

A continuación, se realiza un balance de las personas que se registraron mes a mes durante el año 2018, en los cursos de formación virtual:

### Cursos virtuales – MOOCs

Desde la puesta en marcha de esta estrategia de contenidos de formación virtual, ha crecido el número de ciudadanos interesados en los diferentes cursos que se ofrecen a través de la plataforma, y a la fecha, el programa registra más de 7 mil usuarios inscritos en los diferentes cursos ofrecidos.

A continuación, se describe un registro de asistencia por temática:

MOOC	Matriculados	%
1. CONOCIENDO LA ECONOMÍA CIRCULAR	1.182	16%
2. LA BASE DE LA PIRÁMIDE, UN OCÉANO AZUL PARA LOS NUEVOS EMPRENDEDORES	665	9%
3. ¿CÓMO DESARROLLAR UNA MARCA?	1.182	16%
4. LA IMPORTANCIA ESTRATÉGICA DE LOS COSTOS EN EL EMPRENDIMIENTO	651	9%
5. BIG DATA, CONCEPTOS PRÁCTICOS PARA EL TOMADOR DE DECISIONES	973	13%
6. SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN	690	9%
7. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN PARA LA GESTIÓN DE EMPRESAS	189	3%
8. ¿CÓMO CREAR TU EMPRESA CON LA METODOLOGÍA DE "LEAN STARTUP"?	171	2%
9. REDES SOCIALES	294	4%

<b>10.COMO ESTRUCTURAR UN FLUJO DE TRABAJO PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES</b>	131	2%
<b>11.MARKETING DIGITAL</b>	379	5%
<b>12.DESARROLLA TU MARCA PERSONAL EN 8 PASOS</b>	156	2%
<b>13.EMPRENDIMIENTO NARANJA</b>	71	1%
<b>14.MODELOS DE NEGOCIOS PARA LA INDUSTRIA DIGITA</b>	42	1%
<b>15.EMPRENDIMIENTO SOSTENIBLE</b>	62	1%
<b>16.PLAN DE NEGOCIOS</b>	80	1%
<b>17.DESIGN THINKING COMO MODELO PARA INNOVAR EN LAS EMPRESAS</b>	66	1%
<b>18.EL RETO DE CREAR EMPRESAS DE CONTENIDOS DIGITALES</b>	29	0%
<b>19.MERCADO GLOBAL Y TENDENCIAS EN LA INDUSTRIA DE CONTENIDOS DIGITALES</b>	23	0%
<b>20.PROPIEDAD INTELECTUAL, EL ACTIVO MAS VALIOSO DE LAS ORGANIZACIONES Y LA SOCIEDAD</b>	24	0%
<b>21.CREATIVIDAD Y ESTRUCTURACIÓN DE HISTORIAS PARA LA INDUSTRIA DE CONTENIDOS DIGITALES</b>	32	0%
<b>22.ECOSISTEMA DE FINANCIACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO EN COLOMBIA</b>	26	0%
<b>23.TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN</b>	23	0%
<b>24.DISEÑO DE SERVICIOS</b>	43	1%
<b>25.LIDERAZGO INNOVADOR</b>	124	2%
<b>TOTAL</b>	<b>7.308</b>	<b>100%</b>



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

SECRETARÍA GENERAL  
Alta Consejería Distrital de TIC



Laboratorio  
**DIGITAL**  
• B o g o t á •

## Registros cursos en el 2018

Mes	Hombres	Mujeres	Total
Enero	59	44	103
Febrero	45	41	86
Marzo	37	20	57
Abril	58	26	84
Mayo	33	23	56
Junio	27	21	48
Julio	22	18	40
Agosto	21	25	46
Septiembre	21	16	37
Octubre	83	48	131
Noviembre	52	17	69
Diciembre	7	9	16
<b>TOTAL</b>	<b>444</b>	<b>308</b>	<b>773</b>

## INFORME DE NUESTRO TRABAJO CON LAS COMUNIDADES 2019 (abril)

### INTRODUCCION

Laboratorio de Capacitación

En 2019 la estrategia de servicio se ha enfocado en el aprendizaje continuo del cliente., con miras a llevar a cabo el Plan de sostenibilidad aprobado el año inmediatamente anterior. Uno de sus pilares es la formación de ciudadanos emprendedores digitales con énfasis en la imagen (naturaleza del PVDLab) como emprendedores que deseen formarse en competencias para el manejo de programas relacionados con la imagen. Aquí la metodología planteada para aprender de nuestro público objetivo, lanzando a su vez capacitaciones aprovechables por nuestros usuarios, lo que nos llevó a aprender aspectos como edad y tipo de personas que atienden nuestras convocatorias, nivel socio económico, ubicación geográfica y sobre todo, pertinencia de las formaciones, fue el método de construcción iterativa Lean Start Up.

Lean Start up, aplicado a la oferta del PVDLab, nos generó el diseño de los cursos que se ofrecieron durante este periodo (1er semestre de 2019), el estilo del diseño de las piezas gráficas, la naturaleza de las formaciones, la intensidad horaria requerida, la hora del día donde podía haber mayor convocatoria, el medio utilizado (red social más apropiada) y la metodología más apropiada. Este “aprendizaje haciendo” fue validado de la siguiente manera:

1. Focus group con el equipo de trabajo para establecer las áreas de conocimiento en donde empíricamente se estableció los temas, la intensidad, el medio, aspectos técnicos y metodológicos
2. Convocatoria a aliados del laboratorio y aliados personales profesionales del equipo de trabajo, en donde se consiguió aporte de tiempo de dichos profesionales para dictar los cursos
3. Diseño del curso
4. Convocatoria a través de la fam page del Facebook y la apertura del Instagram del laboratorio. Se estableció la estrategia, también empírica, de convocatoria.
5. Los cursos quedaron diseñados de la siguiente manera:

<b>Nombre propuesto</b>	<b>TALLER DE PHOTOSHOP</b>
<b>Línea de conocimiento</b>	Diseño y medios Audiovisuales
<b>Dicta</b>	PUNTO VIVE DIGITAL LAB (PVDLab) Samuel Gallego
<b>Tipo de curso</b>	TALLER
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Intensidad horaria</b>	10 horas presenciales
<b>Responsable</b>	David Alfonso Arango Moreno (Gerente PVDLab)
<b>Fecha de presentación</b>	27/02/2019

### Justificación

El curso de Phothoshop es necesario debido a que las producciones visuales se pueden abordar de diferentes ángulos, según su utilidad. Para ello se debe tener práctica y conocimientos en las herramientas del Adobe Photoshop aparte de tener nociones de la teoría del color, composición, retoque digital, luminancia, color base y demás elementos para hacer de las fotografías algo de mayor impacto y corregir los errores de composición de las escenas.



## Competencias que desarrolla el curso

1. Aplica en sus propuestas de diseño, las herramientas adquiridas en el taller de Adobe Photohoshop. Utiliza los conocimientos adquiridos en el software para aumentar la calidad de sus proyectos finales.

## Perfil del interesado

Dirigido a ciudadanos estudiantes y profesionales del diseño y la industria audiovisual, el participante en este curso aprenderá a conocer este software desde cero y podrá tener un nivel básico luego de finalizado.

## Propuesta de contenidos del curso

10 horas

- Introducción y conceptos básicos en imagen digital
- Introducción a Photoshop
- Herramientas y ajustes de color
- Composición digital
- Práctica
- Evaluación
- Asistencia
- Aplicación de los conceptos en una propuesta gráfica en un proyecto
- desarrollado en el taller.

## Cronograma

Lunes a viernes de 2 a 4 pm Laboratorio de la Imagen Punto vive digital Lab Universidad EAN

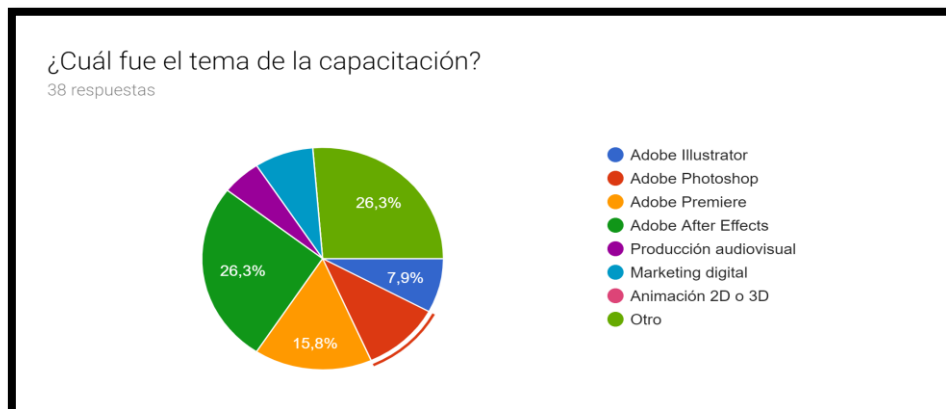
## Resultados

21 ciudadanos inscritos

## Conclusión

Luego de dictar el curso, los ciudadanos participantes, manifestaron un total interés de seguir utilizando los servicios de PVDLab y recomendar a sus conocidos involucrados en la industria audiovisual, tomar los servicios del mismo. De la misma forma, se recibió sugerencias de horarios y temas con el fin de dar diseño a próximos cursos del mismo tema., soportados en los resultados de las encuestas de satisfacción diseñadas para tal fin.

## Evaluación



Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



Nombre propuesto	TALLER DE ILUSTRADOR
Línea de conocimiento	Diseño y medios Audiovisuales
Dicta	PUNTO VIVE DIGITAL LAB (PVDLab)
Tipo de curso	TALLER
Modalidad	PRESENCIAL
Intensidad horaria	10 horas presenciales
Responsable	David Alfonso Arango Moreno (Gerente PVDLab)
Fecha de presentación	27/02/2019

### Justificación

La oferta de Adobe Illustrator es importante debido a que las nuevas tecnologías usadas para la comunicación, y el marketing, tienen como base el tratamiento de la imagen. Los gráficos no solo son tratados para animar nuestro ritmo cotidiano de vida, sino que, a su vez, se convierten en herramientas poderosas de información comercial circulando por las redes sociales destacando en el marketing electrónico. Las herramientas proporcionadas por Illustrator, nos llevan a la competencia en la generación de gráficos poderosos, llamativos.

### Competencias que desarrolla el curso

1. Aplica en sus propuestas de diseño audiovisual las herramientas adquiridas en el taller de Adobe Illustrator. Utiliza los conocimientos adquiridos en el software para aumentar la calidad de sus proyectos finales.

### Perfil del interesado

Dirigido a ciudadanos, estudiantes y profesionales del diseño y el audiovisual, el estudiante aprenderá a crear iconos a partir de formas básicas, manipular imágenes vectoriales, y repararlos para la animación, o impresión según sea el caso.

## Contenidos del curso

10 horas

- Conceptos fundamentales
- Navegar en documentos
- Dibujar con pluma
- Vectorizar
- Evaluación
- Asistencia
- Desarrollo del taller.
- Cronograma

Lunes a viernes de 2 a 6 pm Laboratorio de la Imagen Punto vive digital Lab Universidad EAN

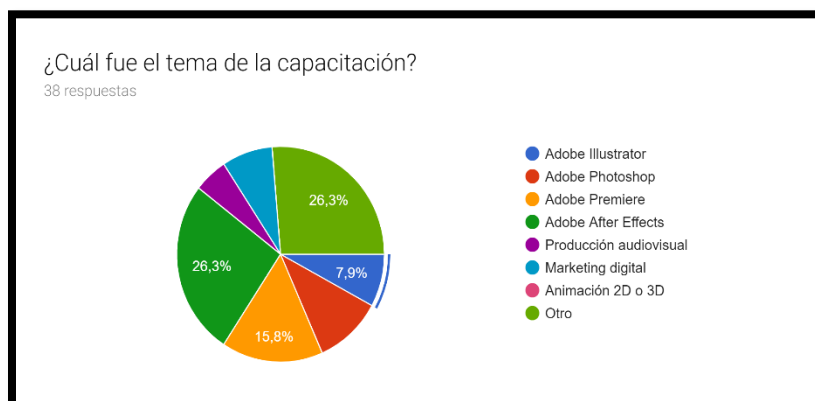
## Resultados

21 ciudadanos inscritos

## Conclusión

Luego de dictar el curso, los ciudadanos participantes, manifestaron un total interés de seguir utilizando los servicios de PVDLab y recomendar a sus conocidos involucrados en la industria audiovisual, tomar los servicios del mismo. De la misma forma, se recibió sugerencias de horarios y temas con el fin de dar diseño a próximos cursos del mismo tema., soportados en los resultados de las encuestas de satisfacción diseñadas para tal fin.

## Evaluación



Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



<b>Nombre propuesto</b>	<b>TALLER DE MUSICALIZACIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES</b>
<b>Línea de conocimiento</b>	Diseño y medios Audiovisuales
<b>Dicta</b>	PUNTO VIVE DIGITAL LAB (PVDLab)
<b>Tipo de curso</b>	TALLER
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Intensidad horaria</b>	20 horas presenciales
<b>Responsable</b>	David Alfonso Arango Moreno (Gerente PVDLab)
<b>Fecha de presentación</b>	7/03/2019

### Justificación

El curso de musicalización es uno de la saga multimedial especializada en la suite de Adobe, que en este caso se desarrollara con base en la plataforma Adobe Audition.

Competencias que desarrolla el curso

1. Aplica en sus propuestas de diseño audiovisual las herramientas adquiridas en el taller de musicalización de Adobe Audition. Utiliza el software para generar proyectos de mayor calidad auditiva.

### Perfil del interesado

Dirigido a profesionales o estudiantes interesados en mejorar sus técnicas para la musicalización de videos en el software Adobe Audition con un nivel y conocimiento de post producción de video básico/intermedio que quiera conocer y reforzar el proceso técnico adecuado necesario para entregar un producto audiovisual de buena calidad.

### Contenidos del curso

10 horas

- Audition Visión General

- Edición y pos producción
- Musicalización

## Evaluación

Asistencia

## Cronograma

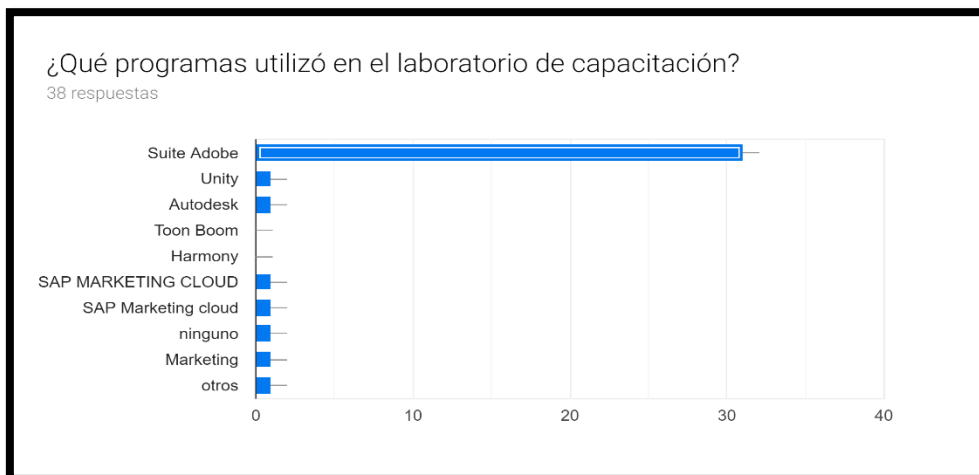
Lunes a viernes de 2 a 6 pm Laboratorio de la Imagen Punto vive digital Lab Universidad EAN

## Resultados

12 ciudadanos inscritos

## Conclusión

Luego de dictar el curso, los ciudadanos participantes, manifestaron un total interés de seguir utilizando los servicios de PVDLab y recomendar a sus conocidos involucrados en la industria audiovisual, tomar los servicios del mismo. De la misma forma, se recibió sugerencias de horarios y temas con el fin de dar diseño a próximos cursos del mismo tema., soportados en los resultados de las encuestas de satisfacción diseñadas para tal fin.



<b>Nombre propuesto</b>	
<b>TALLER DE POSPRODUCCIÓN. EDICIÓN DE VIDEO EN AFTER EFFECTS</b>	
<b>Línea de conocimiento</b>	Diseño y medios Audiovisuales
<b>Dicta</b>	PUNTO VIVE DIGITAL LAB (PVDLab)
<b>Tipo de TALLER</b>	TALLER
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Intensidad horaria</b>	10 horas presenciales
<b>Responsable</b>	David Alfonso Arango Moreno (Gerente PVDLab)
<b>Fecha de presentación</b>	17/03/2019

### **Justificación**

El taller de After Effects brindará al participante las herramientas básicas para hacer gráficos para cine, televisión y redes sociales. Máscaras, capas, y lo necesario para empezar a hacer animaciones en 2D. Con el fin que los trabajos audiovisuales, se complementen de manera profesional.

### **Competencias que desarrolla el taller**

1. Aplica en sus propuestas de producción audiovisual las herramientas adquiridas en el taller de After Effects. Utiliza los conocimientos adquiridos en el software para aumentar la calidad de sus proyectos finales.

### **Perfil del interesado**

Dirigido a ciudadanos estudiantes y profesionales de la industria audiovisual, el participante aprenderá el proceso de postproducción de video, cine y animación. Aprenderán conceptos básicos de animación 2D y composición 3D

### **Contenidos del taller**

10 horas

- Conceptos básicos
- Capas, máscaras, profundidad

### **Evaluación**

Asistencia

Aplicación de los conocimientos adquiridos en un proyecto

### **Cronograma**

Lunes a viernes de 2 a 6 pm Laboratorio de la Imagen Punto vive digital Lab Universidad EAN

Resultados

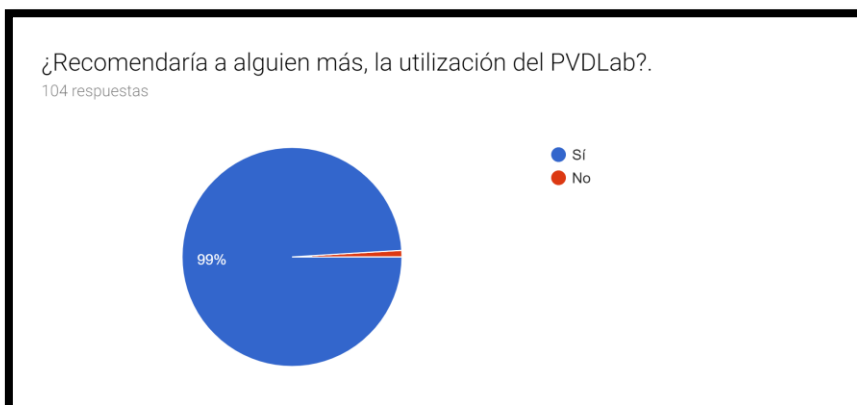
13 ciudadanos inscritos

### **Conclusión**

Luego de dictar el curso, los ciudadanos participantes, manifestaron un total interés de seguir utilizando los servicios de PVDLab y recomendar a sus conocidos involucrados en la industria audiovisual, tomar los servicios del mismo. De la misma forma, se recibió sugerencias de horarios

y temas con el fin de dar diseño a próximos cursos del mismo tema., soportados en los resultados de las encuestas de satisfacción diseñadas para tal fin.

## Evaluación



Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



<b>Nombre propuesto</b>	<b>TALLER DE POSPRODUCCIÓN. EDICIÓN DE VIDEO EN ADOBE PREMIERE</b>
<b>Línea de conocimiento</b>	Diseño y medios Audiovisuales
<b>Dicta</b>	PUNTO VIVE DIGITAL LAB (PVDLab)
<b>Tipo de TALLER</b>	TALLER
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Intensidad horaria</b>	10 horas presenciales
<b>Responsable</b>	David Alfonso Arango Moreno (Gerente PVDLab)
<b>Fecha de presentación</b>	27/03/2019

## Justificación

El taller de Adobe Premiere es una herramienta que les da habilidades a estudiantes, profesionales y sobre todo emprendedores para establecer una unidad productiva, sobre todo en el área de servicios a las empresas. Premiere es el software más popular en cuanto a edición de

video se trata, desafortunadamente las personas, en su uso, no se acercan ni al 40%, de conocimiento del mismo. Obteniendo tiempos de entrega desastrosos y productos de baja calidad.

### **Competencias que desarrolla el taller**

1. Aplica en sus propuestas de diseño audiovisual las herramientas adquiridas en el taller de posproducción de video en Adobe Premiere. Utiliza los conocimientos adquiridos en el software para aumentar la calidad de sus proyectos finales.
2. Propone alternativas de contenidos audiovisuales dependiendo de la plataforma a utilizar o el público objetivo.

### **Perfil del interesado**

Dirigidos ciudadanos a estudiantes y profesionales del diseño y la industria audiovisual, el estudiante aprenderá a manejar desde cero dichos softwares, incorporando diferentes técnicas de montaje para los diversos productos audiovisuales.

### **Contenidos del taller**

10 horas

- Conceptos básicos
- Interacción con otras herramientas de Adobe
- Diseño de audiovisuales (magazín, reportaje corto, corporativos)
- Evaluación
- Asistencia
- Aplicación de los conocimientos adquiridos en un proyecto
- Audiovisual corto desarrollado en el taller.

### **Propuesta de cronograma**

Lunes a viernes de 2 a 5 pm Laboratorio de la Imagen Punto vive digital Lab Universidad EAN  
Resultados

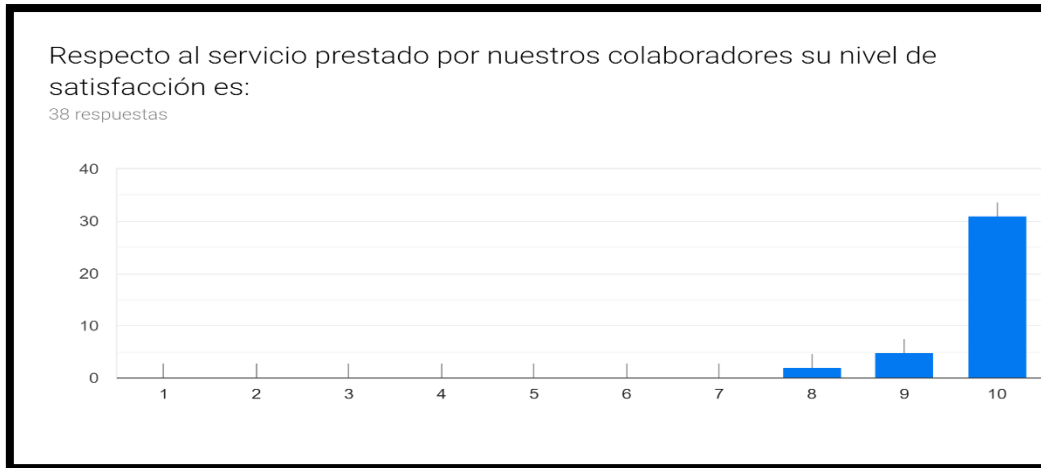
13 ciudadanos inscritos

### **Conclusión**

Luego de dictar el curso, los ciudadanos participantes, manifestaron un total interés de seguir utilizando los servicios de PVDLab y recomendar a sus conocidos involucrados en la industria audiovisual, tomar los servicios del mismo. De la misma forma, se recibió sugerencias de horarios y temas con el fin de dar diseño a próximos cursos del mismo tema., soportados en los resultados de las encuestas de satisfacción diseñadas para tal fin.



## Evaluación



Evidencia del trabajo realizado con la comunidad.



## Cursos realizados en alianza

El PVDLab integra una red de laboratorios, en donde se generan oportunidades a los ciudadanos usuarios principalmente desde la Universidad EAN y la alta consejería de las TIC, sin olvidar las oportunidades surgidas desde esos otros laboratorios (movilidad de oferta). Esta oferta puede tener distintas naturalezas, como el préstamo de las instalaciones del PVDLab para la realización de cursos ideados en otras instancias, pero que suman a la estrategia de transformación digital de la ciudad y que capitalizamos para aumentar tanto nuestros seguidores en las redes sociales, como para engrosar las bases de datos pensando en nuestras estrategias de sostenibilidad. Así las cosas, y por medio de dichos aliados hemos desarrollado los siguientes cursos:

### Mailling SAP

Aliado: Universidad EAN

10 asistentes

### Curso Women in Data

Aliado: Alta consejería TIC

50 asistentes



### Charla gerencia de mercadeo

Aliado: Fondo de capital Impacta

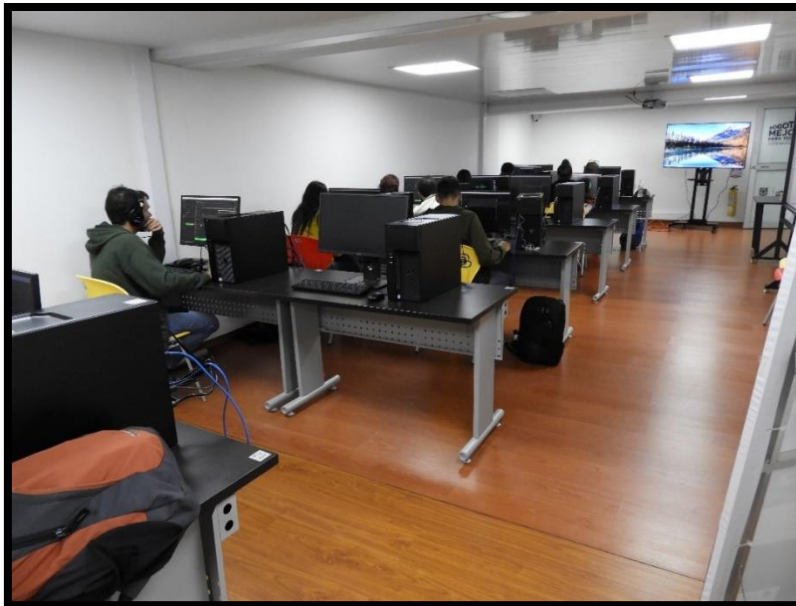
5 asistentes



## Curso Comunicación y cultura

Aliado: Ean

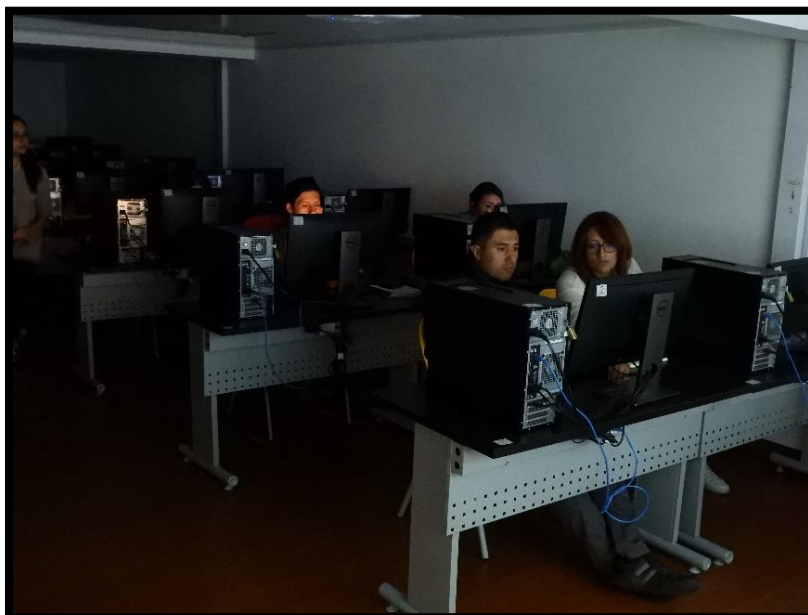
10 asistentes



## Curso Mail Marketing Sap

Aliado: Ean

8 asistentes



## Curso Business Speech

Aliado: Ean

9 ciudadanos asistentes



## Curso Factura Electrónica

3ª Consultores

17 ciudadanos asistentes

¿Quieres aprender a  
**FACTURAR** de forma **DIGITAL**?

Ven al Punto Vive Digital Lab  
y participa en el taller:

**FACTURACIÓN  
ELECTRÓNICA**

Duración:  
**2 Horas presenciales**

Lunes 11 de febrero  
10:00 a.m a 12:00 p.m

Lugar: Calle 71 # 9 - 84 Av. Chile

**¡Totalmente Gratuito!**

Inscríbete aquí  
<http://bit.ly/2SjCOLx>

**ean**<sup>®</sup> universidad

Laboratorio  
**DIGITAL**  
• B o g o t á •

ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.  
**BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS**

Punto  
**vive digital Lab**  
para la gente | Bogotá

## Laboratorio de Desarrollo de contenidos

Un hito importante en la estrategia *Lean* fue el desarrollo de un curso básico de video juegos, a través de nuestro aliado National Games, el cual nos dejó un aprendizaje rico en la confirmación de la respuesta de la demanda a este tipo de actividades, la edad de los demandantes, sus segmentación sociográfica, geográfica y demográfica y sobre todo, el tipo de productos que pueden ser atractivos para ellos como los cursos de storytelling, creación de personajes y el diseño de videojuegos desde el aspecto gráfico.

Duración: 4 horas

Participantes: 3015 ciudadanos (14 presenciales en el Lab y 3001 confirmados vía streaming en ese momento), más de 50 compartidos.



## Laboratorio de la Imagen

Una estrategia binaria adoptada para el laboratorio de la imagen, que hemos denominado front – back office, nos ha permitido prestar los servicios a los ciudadanos en el laboratorio. Esta estrategia consiste en combinar una serie de proyectos especiales de emprendimientos que nos han buscado y trabajar con ellos de forma totalmente gratuita. Nos reunimos con ellos y nos ponemos de acuerdo en el desarrollo de un concepto a través de la imagen. Son sendas reuniones donde se mezcla la asesoría empresarial y la comunicación audiovisual, llegando a consensos que siempre se traducirán en piezas audiovisuales adecuadas a los negocios que se presentan buscando nuestra ayuda.

Los proyectos especiales que nos acompañan hasta la fecha de presentación del presente informe son:

1. Barcelona D.C. Una escuela de fútbol de la localidad de chapinero interesada en su proceso de transformación digital denominado: Barcelona digital.
2. Daiya Warrior. Una ex trabajadora de siemens que resolvió montar su marca personal como speaker en el tema de la felicidad en el trabajo y el desarrollo del talento humano.

3. Restaurante Pimientos. Un restaurante que decidió digitalizar su imagen y renovarla.
4. Rey de la sabrosura. Colombia + es la marca de un joven productor artístico que, por medio de piezas digitales producidas en el laboratorio, busca sus clientes.
5. Fondo Impacta. Un fondo de capital de riesgo naciente, encontró la asesoría necesaria para pensar y diseñar su imagen corporativa.



Por su parte lo que hemos denominado back office es la puesta en marcha de nuestro plan de sostenibilidad que consiste en determinar el costo de alquiler de los espacios y laboratorios para proyectos de transformación digital de otras instituciones, personas o empresas con capacidad de pago y hacer gestión de ellos. Así mismo se ha diseñado la oferta de 9 cursos de formación especializada en imagen, no gratuitos para nuestra comunidad que son más económicos que el mercado y se certifican por parte del laboratorio y la universidad EAN.





Otro cambio importante en la estrategia con miras a medir los impactos cuantitativos del laboratorio para el 2019, fue en dividir los servicios del laboratorio en los 3 grandes momentos involucrados en la producción de proyectos relacionados con la imagen, los cuales son Preproducción, producción y posproducción. Esto nos ha llevado a autoevaluarnos constantemente y a seguir especializándonos en las labores de producción, las cuales nos permiten optimizar nuestra agenda llegando a mayor cantidad de población, y a contar con remisiones a aliados que pueden tener mejores tiempos de respuesta en cuanto a la posproducción, por ejemplo.

### **Preproducción 18 horas.**

Se refiere al tiempo invertido en preparar la producción. Script, (para podcast) libreto, storyboards, reuniones de producción, adecuación del estudio etc.).



### **Producción 112 horas.**

Se refiere a la acción de grabar y/o producir las piezas (audios podcast, piezas gráficas de eventos, animaciones, fotografía, video, MOOC, ETC.)



### **Posproducción: 18 horas**

Se refiere al tiempo que se toma para el ensamble de las piezas producidas en bruto. Hacer los cortes, musicalizar, subtítular, añadir gráficos. Es el proceso que más se toma tiempo. Se calcula 1 hora de edición por minuto terminado.





ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

SECRETARÍA GENERAL  
Alta Consejería Distrital de TIC



Laboratorio  
**DIGITAL**  
• B o g o t á •





ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS

SECRETARÍA GENERAL  
Alta Consejería Distrital de TIC



Laboratorio  
**DIGITAL**  
• B o g o t á •



## DIA DE INTERNET 17 DE MAYO

### Evento Game Challenge

La transformación digital tiene su expresión en las herramientas que utilizamos para su manifestación, la más importante es Internet. Red mediante la cual los procesos de transformación digital y sus beneficios son transportados, ofrecidos, intercambiados, compartidos etc. En el marco de la celebración del día de Internet, 17 de mayo, el Laboratorio digital diseñó en conjunto con National Games, aliado del sector privado, lo que se denominó: Game Challenge. Un reto para desarrolladores de videojuegos de 24 horas que tuvo como reto la solución a los problemas de movilidad de la ciudad, en especial, el ambiente y la vida cotidiana de Transmilenio.

#### PRE EVENTO:

Diseño de piezas publicitarias y convocatoria a invitados especiales.

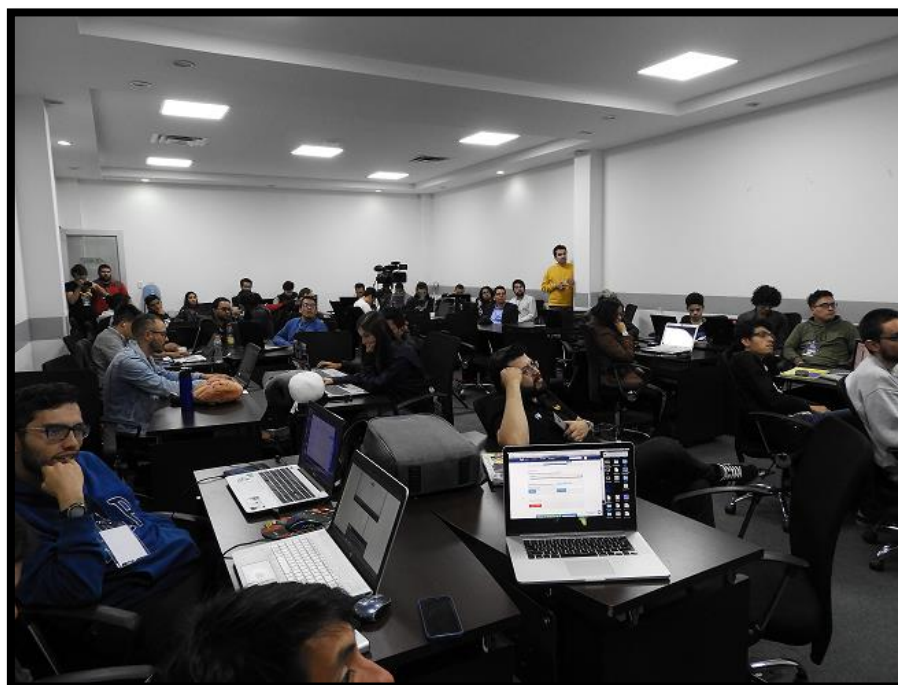


La Alta Consejería de las TIC de la Alcaldía de Bogotá se mostró interesada en el proyecto y se vinculó con el diseño y difusión de piezas publicitarias del evento en sus redes sociales. Además de una participación decidida en la logística de alimentación en el reto y 200 USD en premios para los participantes.

Por su parte la Universidad EAN participó poniendo el lugar donde se desarrolló el evento, la convocatoria principal, el orden del día del evento, el coordinador y los auxiliares del mismo, la seguridad, el sonido y los medios audiovisuales. National Games convocó por sus medios propios y participó poniendo los evaluadores, las camisetas alusivas al evento.

## EVENTO

Con la inscripción de 60 personas y la asistencia de 56 de ellas conformadas en su mayoría por equipos interdisciplinarios de *Developers* expertos en videojuegos, se desarrollo la actividad desde las 2pm del 17 de mayo, hasta las 6pm del 18 de mayo. Se conformaron 11 grupos. Hubo refrigerios y comida para los participantes, estación de café, zonas de descanso y servicio de enfermería.



## POS EVENTO

Un jurado de expertos en videojuegos evaluó las propuestas presentadas y determinó que la más ajustada a lo que el reglamento del evento requería, fue el videojuego llamado “Un cabrón en Transmilenio”. Al resto de los participantes se les emitió un diploma de participación y a los ganadores uno por participar y otro por ser el mejor.

Pieza de ganadores



Ceremonia de reconocimiento

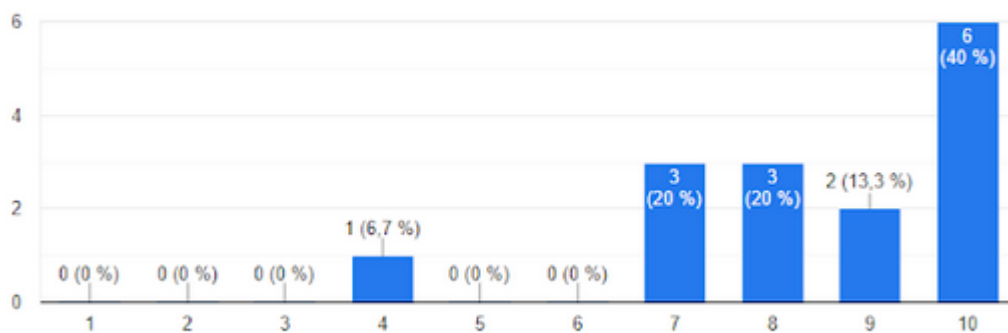




## Encuesta de satisfacción

Califique de 1 a 10 su nivel de satisfacción respecto a la logística del evento.

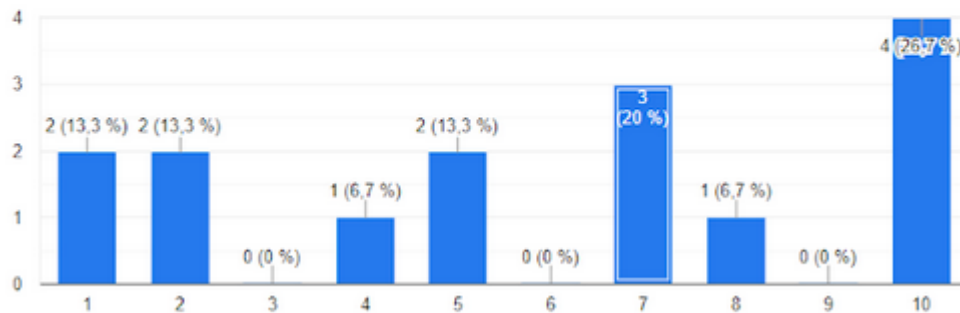
15 respuestas



El 40% de los participantes que respondieron la encuesta consideraron en 10 el nivel organizativo logístico, otro 40% por ciento lo calificaron entre 7 y 8. El 13% lo calificaron en 9 y sólo un participante lo calificó con 4.

Califique de 1 a 10 su nivel de satisfacción respecto a la temática del evento.

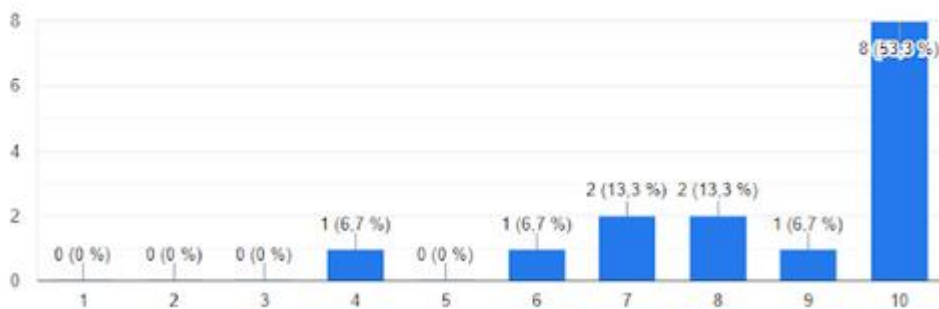
15 respuestas



Con relación a la temática del evento el 26.7% de los encuestados lo calificaron con la máxima nota. Un 6.7% con 8, otro 20% lo calificó con un 7. El 13.3% lo calificó con 5, seguidos de esa misma cifra porcentual para las calificaciones de 1 y 2.

Respecto al servicio prestado por nuestros colaboradores su nivel de satisfacción es:

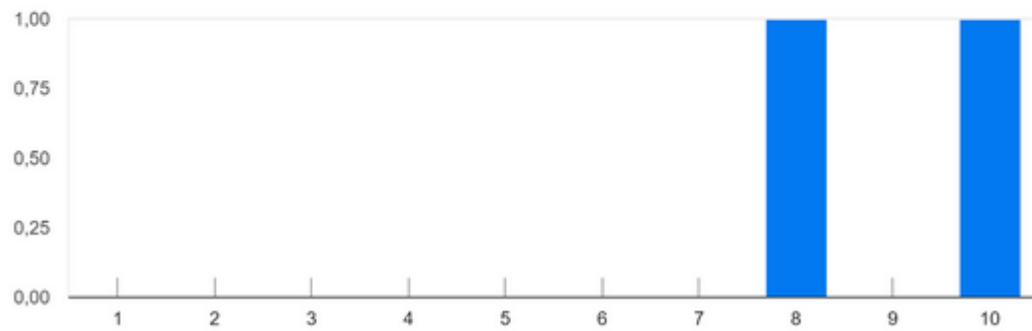
15 respuestas



Con relación a la atención de los colaboradores del PVDLab respecto a la atención y organización del evento, el 53,3% lo calificaron con 10; 6.7% con 9; el 13.3% con 8; 13.3% con 7.

Califique de 1 a 10 su nivel de satisfacción respecto al estado de las instalaciones del PVDLab.

2 respuestas



Respecto a las instalaciones del PVDLab la mayor parte de las personas que conocieron el sitio, los calificaron con 10 y 8 respectivamente.