

PROPÓSITO:

Guía No. 34: Entidades que apoyan el Emprendimiento - Min - Tic.

Permitir que el estudiante desarrolle ideas de emprendimiento innovadoras, aplicando el método SCAMPER y validar su propuesta con un estudio de mercado integrando metodologías activas y herramientas tecnológicas.

MOTIVACIÓN:

“Hoy queremos dar un saludo muy especial a todos los emprendedores del país, a invitar a todos los colombianos a desarrollar sus ideas de negocio, a convertir sus sueños en realidad, a construir proyectos de vida, alrededor de la tecnología. Estamos trabajando para generar todas las condiciones, todas las facilidades, que nos permitan afirmar, que el emprendimiento digital en Colombia sí es posible. Gracias a la iniciativa de Apps.co hoy hemos beneficiado a mas de 90 mil colombianos. Contamos con la red de emprendimiento digital mas grande del país y hemos construido y posicionado una metodología que permite el acompañamiento, al desarrollo de emprendimientos digitales en diferentes fases de su desarrollo. En la primera de ellas, que la denominamos exploración, los acompañamos para definir muy bien, cuál es el problema que deseamos solucionar y a conformar ese equipo de emprendimiento fundador. En la segunda fase, que la denominamos descubrimiento de negocios, le facilitamos a los emprendedores, llevar su idea de negocio al mundo real. Escuchar y entender muy bien que dice el mercado a cerca de su idea de negocio y poder realizar los ajustes necesarios para poder desarrollar su empresa. En esta fase de descubrimiento de negocios, el último año acompañamos mas de 400 equipos emprendedores, que permitieron llegar a mas de 6.400 clientes y generar ventas por mas de 1.400 millones de pesos. Luego, en la fase de crecimiento y consolidación, ya llegan las empresas constituidas, con clientes, con ventas y es allí donde los acompañamos a generar estrategias que les permita tener un crecimiento sostenible y exponencial. Por último, en la fase de expansión, acompañamos a nuestras empresas a entrar a las grandes ligas, a competir en los mercados internacionales y todo el alistamiento que requieren para recibir inversión inteligente y que finalmente puedan desarrollar esos planes de expansión y crecimiento. Adicional a todo el acompañamiento que reciben, a través de la iniciativa App. Co

contamos con 37 laboratorios digitales en todo el país, los cuales están dotados de la mejor tecnología y del mejor acompañamiento para el desarrollo de aplicaciones y de contenidos digitales. La industria creativa digital de nuestro país hoy representa el 3.6 del PIB nacional. Mucho más de lo que hoy representa el sector cafetero, que aporta el 0.6 al PIB. De esta manera queremos generar todas las condiciones para que la industria creativa digital sea un renglón importante en la economía del país y que podamos tener mas emprendimientos, mas empresas, que nos permitan posicionar la industria creativa digital en mercados globales”.

EXPLICACIÓN:

Ofrece apoyo a los emprendimientos digitales a través de la iniciativa Apps.co. El proyecto pretende fortalecer capacidades técnicas y administrativas de los emprendedores que desarrollan aplicaciones móviles. Apps.co. ofrece acompañamiento y mentoría durante ocho (8) semanas. Más información <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyname-509.html>.

EJERCICIOS:

1. Adquirir la guía. 2. Pegar la guía en el cuaderno. 3. Observar el video recomendado en la guía. 4. Copiar en el cuaderno lo que dice el video. 5. Leer la guía completamente. 6. Escribir la guía en el cuaderno. 7. Qué elementos claves le deja esta guía, en su propósito personal de emprender. 8. Realizar un dibujo a todo color relacionado con el tema de la guía.

EVALUACIÓN:

1. Trabajo en clase (1 punto); 2. Cuaderno al día (4 puntos); 3. Sustentación (2 puntos); 4. Orden en el puesto de trabajo (1 punto); 5. Actitud ante la clase (1 punto); 6. Adquisición de la guía (1 punto).

Total: 10 puntos.

BIBLIOGRAFÍA:

file:///C:/Users/Julio%20Cesar%20Escobar/Desktop/Julio%202026/Emprendimiento/Cartilla%20SENA.pdf

f