



**Dirección de Posgrados y Educación Continua**  
**Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje**

**Asignatura:**  
**Proyecto de Intervención**

**Título del proyecto:**  
**Curso Transformación Digital.**

**Elaborado por:**  
**Carlos Leonel Ortiz Ramírez.**

**Tutor del proyecto:**  
**Mariela Delauro**

**San Salvador, El Salvador, 6 diciembre de 2020**

## 1. Tabla de contenido

Resumen Técnico	3
PROPUESTA DEL PROYECTO	4
1. El problema	5
• Justificación	6
• Contexto del problema	6
2. Prospectiva	7
3. Propuesta Pedagógica	7
4. Objetivos	9
• Generales	9
• Específicos	9
5. Resultados esperados	10
6. Aspectos Operativos	10
• Administración	10
• Aprendizaje y tecnologías	12
• Tutoría	13
• Materiales didácticos	15
7. Evaluación y seguimiento del Proyecto	18
• Antes, durante y al finalizar el proyecto	18
• Indicadores de evaluación en cada aspecto operativo	20
8. Cronograma para ejecución del proyecto	24
9. Presupuesto	26
10. Bibliografía	28
DESARROLLO DEL PROYECTO	29
1. Nombre del curso virtual	30
2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas	30
Herramienta Contenidos:	34
3. Planificación de las clases	34
4. Redacción de las clases	42
5. Capturas de pantallas de las clases	58
DOCUMENTOS ELABORADOS	68
Guía Didáctica	69
Unidad Desarrollada	88
Conclusiones	114

## **Resumen Técnico**

El siguiente proyecto de intervención propone la implementación de un curso de transformación digital en un entorno virtual. Esto con la búsqueda de formar en los participantes una cultura de transformación con buenas perspectivas, con elementos que permitan crear los enfoques tecnológicos en las organizaciones. Esta tarea no es exclusiva de los equipos de tecnología va más allá de eso lo cual es desarrollado en el curso.

El curso tiene una duración de 4 semanas, propone 3 módulos que cuentan con diferentes recursos de enseñanza como lo son videos, foros de interacción, casos de estudio, controles de lecturas; con todos estos recursos él estudiante podrá poner en práctica lo que el curso pone a disposición.

Orientado en una primera instancia para el personal técnico del instituto de formación profesional de El Salvador. Bajo la iniciativa que la administración busca modernizar los servicios tecnológicos de la institución, pero cada cambio requiere formación y que más importante que un curso que busque un cambio de cultura que permita ser adaptables a los diferentes entornos, ser propositivos y ágiles en un mundo que se transforma constantemente y que en instituciones que son burocráticas pero que buscan modernizarse para no morir, deberán pasar por procesos similares de formación.

# **PROPUESTA DEL PROYECTO**

## Curso: Transformación Digital

### 1. El problema

La disrupción digital demanda una transformación total, lo que hace necesario comprender las implicaciones de la transformación digital, entender a nuestros “clientes” (internos y externos) y analizar nuestra institución a través de la tecnología y la innovación.

El Instituto Salvadoreño de Formación profesional que de ahora en adelante denominaremos INSAFORP, es una institución autónoma de El Gobierno de El Salvador<sup>1</sup>, la cual enfrenta problemas de resistencia al cambio, falta de optimización de proceso dentro de la organización y ha caído en ejecución de tareas repetitivas que consumen tiempo de los empleados.

Como su nombre lo dice, INSAFORP debería ser un referente en transformación digital al tener entre sus tareas la importante labor de llevar formación a la población salvadoreña.

Actualmente el Gobierno de El Salvador ha publicado un plan de gobierno<sup>2</sup>, el cual incluye un apartado para la transformación digital de las instituciones del estado (al cual todas las instituciones deben apegarse), traza una estrategia conformada por diferentes componentes para potenciar el uso de las TIC, dejando a las instituciones como INSAFORP con una gran tarea de cambio cultura organizacional hacia la transformación digital.

Todo esto no será posible si las personas no comprenden el enfoque de la transformación digital, cuáles son sus conceptos básicos y sus aplicaciones en las optimizaciones de procesos.

---

<sup>1</sup> <https://www.insaforp.org.sv/>

<sup>2</sup> <https://www.plancuscatlan.com/home.php>

- **Justificación**

En INSAFORP, al ser una institución dedicada a la formación profesional, hay un gran interés por la capacitación del personal interno, teniendo como requisito capacitar al personal un mínimo de 60 horas al año según reglamento interno de trabajo.

En vista de esa necesidad brindar capacitaciones con personal de la institución, aminora los costos de capacitación del personal y eleva la moral de la fuerza de trabajo. En este caso, será un gran auxiliar para la comprensión de las estrategias y medidas que se adoptarán a lo largo del tiempo para acercarse a la transformación digital de la institución.

En El Salvador no existe ninguna ley con algún mandato para realizar este tipo de cambios organizacionales en la empresa, pero como se mencionó en el problema, sí hay un plan con estrategias que con temas para una agenda digital que las instituciones de gobierno deben esforzarse por cumplir los objetivos de transformación del gobierno.

Además, en pleno año 2020 y al ver el impacto de la pandemia denominada COVID-19, es claro que una transformación digital es necesaria con el fin de asegurar el servicio de las instituciones en especial una institución de gobierno.

- **Contexto del problema**

Las condiciones de INSAFORP están en un punto intermedio, si bien es una institución que tiene una misión de implementar proyectos de tipo tecnología y que cuentan con su propia plataforma educativa (Sakai) y supervisan formaciones relacionadas a la misma, no han definido una estrategia clara de la ruta tecnológica a seguir, creando islas tecnológicas dentro de la misma.

El nombre del curso como se ha mencionado será “Transformación Digital” irá dirigido únicamente a personal interno de la institución.

Se capacitará a 25 personas de áreas administrativas para que funcionen como actores de cambios y generadores de proyectos de tipo de transformación digital para sus unidades y/o Gerencias que impacten en toda la institución, los perfiles de las personas que participarán son entre técnicos categoría 1, Coordinadores de Unidades y Gerentes.

Al ser una institución en el ámbito de educación cuenta con varias áreas que pueden apoyar en la satisfactoria ejecución de este proyecto. Entre ellos podemos mencionar:

- Técnico de capacitación del área de recursos humanos (1 persona).
- Técnico de soporte técnico de la plataforma virtual del área de formación a distancia (1 persona).
- Técnico de la gestión administrativa del área de formación a distancia (1 persona).

## **2. Prospectiva**

A corto plazo este proyecto servirá para cumplir con las metas de capacitación institucional (al personal interno, no confundirlo con la función de la institución), brindará los conceptos básicos sobre el tema y alinearse a estrategias del gobierno.

A largo plazo estas personas servirán como actores de cambio dentro de sus áreas lo cual impactará positivamente en toda la institución promoviendo la implementación de salidas con base a creatividad y herramientas tecnológicas, podrán ser empleados referentes para formulación y/o implementación de proyectos relacionados a la transformación digital empresarial.

## **3. Propuesta Pedagógica**

La educación no presencial es “una oportunidad de aprendizaje que se acomoda al tiempo y lugar del estudiante”, facilitando el manejo de la información y contenidos temáticos, mediada principalmente por las tecnologías de la información y la comunicación que proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras.

El modelo pedagógico está centrado en el estudiante, con una metodología personalizada que va desde el diseño de los materiales de formación hasta el acompañamiento individual de un docente tutor. Promueve el rol activo de los estudiantes en el autoestudio, fomenta la colaboración entre ellos y propicia la creación de comunidades virtuales de aprendizaje, donde el docente tutor es el facilitador que acompaña, promueve y anima a la continuidad de este proceso.

Además, se adapta a ciertas situaciones de teletrabajo a las cuales se ha tenido que adaptar el personal de la institución y a las restricciones impuestas en cuanto a distanciamiento social para evitar posibles contagios de COVID-19 dentro de la institución.

#### **Otras características del modelo:**

- Promueve el aprendizaje colaborativo, la investigación y la responsabilidad social.
- El estudiante organiza y decide su ritmo de estudio respetando su vida familiar y las obligaciones laborales.
- Atención personalizada, pues el docente tutor virtual acompaña, supervisa y retroalimenta de manera individual, y siempre está disponible para asesorías.
- Los estudiantes pueden realizar sus actividades desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, el hecho de no tener que pagar medio de transporte por trasladarse de su lugar de residencia, supone bajo costo.
- El diseño y la implementación de las diferentes actividades facilitan el desarrollo de las siguientes habilidades: Solución de problemas y toma de decisiones, Trabajo autónomo y en equipo, Liderazgo en su propio aprendizaje, Creatividad e innovación y pensamiento creativo.

## **El modelo con un enfoque constructivista**

Dentro de un enfoque constructivista, el aprendizaje es visto como un proceso de construcción individual y social, desde esta premisa, este modelo contempla los diseños de acciones formativas en línea (Internet), en la medida en que potencia la individualidad de los estudiantes, pero, a su vez, valora la interacción que se produce con otros elementos del acto didáctico.

La construcción del conocimiento es, en realidad, un proceso de elaboración, donde el estudiante, en este modelo, selecciona, organiza y transforma la información recibida de diversas fuentes (incluyendo la del docente tutor), estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas y conocimientos previos.

Este modelo potencia dos grandes aspectos relativos al diseño instruccional:

- El estudiantado es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje, al resolver un caso de estudio propuesto por el facilitador.
- El docente tutor se convierte en una persona orientadora o facilitadora.

### **4. Objetivos**

- Generales

Desarrollar un curso completo sobre “Transformación Digital” bajo entorno virtual de aprendizaje a fin de promover y acompañar las prácticas de aprendizaje de los estudiantes con recursos tecnológicos adecuados, acompañamiento profesional bajo estándares de INSAFORP bajo una sólida organización administrativa y evaluación propios de una modalidad de educación a distancia.

- Específicos
  - Diseñar herramientas de evaluación virtuales.

- Brindar acompañamiento tutorado pertinente en el curso, que permita que el estudiante adquiera las competencias necesarias sobre conceptos básicos relacionados al curso.
- Construir el material didáctico necesario para ampliar los conocimientos de las personas en los temas relacionados al curso.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en el curso acerca de estrategias e instrumentos de evaluación.
- Diseñar un entorno virtual que facilite el trabajo colaborativo, logrando la construcción de conocimientos de manera conjunta.

## 5. Resultados esperados

- Curso de transformación digital implementado en plataforma.
- Herramientas de evaluación detalladas en guías didácticas e implementadas en la plataforma.
- Material didáctico implementado en la plataforma por ejemplo presentaciones, PDF, videos entre otros.
- 25 personas capacitadas en un solo grupo formado.

## 6. Aspectos Operativos

En esta sección se detallan todos los elementos necesarios para llevarlo a cabo:

- Administración

PUESTO	TAREAS/FUNCIONES	INDICADOR DE CUMPLIMIENTO	HERRAMIENTAS A UTILIZAR
Técnico de capacitación del área de recursos	definir el listado de personas de la institución a capacitar	listado aprobado	Excel, correo electrónico.

humanos (1 persona).	Notificar a los participantes vía correo del inicio del curso, se preparará un folleto para su difusión electrónica	Correo enviado	Correo electrónico.
	registrar el progreso de los participantes	informe de progreso	Excel, correo electrónico.
	registrar la finalización del curso por parte de los participantes con su progreso final	informe de ejecución	Excel, correo electrónico.
Técnico de soporte técnico de la plataforma virtual del área de formación a distancia (1 persona).	crear el aula dentro de la plataforma	aula creada y habilitada	plataforma sakai
	Crear los usuarios necesarios para la creación de la plataforma, seguimiento y publicación de material didáctico.	usuarios creados	plataforma sakai
	soporte técnico	soporte habilitado	n/a
Técnico de la gestión administrativa del área de formación a distancia (1 persona).	seguimiento del progreso de los estudiantes	informe de progreso	Plataforma sakai, Excel, correo electrónico.
	seguimiento del progreso de los estudiantes	informe de ejecución	Plataforma sakai, Excel, correo electrónico.
Tutor del curso	tutoría personalizada	horas de tutoría impartidas	Plataforma sakai, zoom.

	verificación del material en plataforma y guía didáctica tienen concordancia	correo de visto bueno	plataforma sakai, guía didáctica, correo electrónico
Encargado del proyecto	preparación del proyecto	documento de Word	Excel, Word, correo electrónico.
	coordinación para creación de aula con técnico de soporte	aula creada y habilitada	plataforma sakai
	preparación de guía didáctica	guía didáctica	Excel, Word, correo electrónico.
	preparación de guiones de clases	guía didáctica	Excel, Word, correo electrónico.
	preparación de material didáctico	material publicado en plataforma	Diferentes herramientas de video, procesadores de texto entre otros.
	informe de inicio del proyecto a todos los involucrados	correo o memorando informando de inicio y fechas	Correo electrónico, Word.

- Aprendizaje y tecnologías

El tutor será el mediador de la enseñanza mediante actividades y tareas que faciliten el desarrollo de los contenidos en el proceso formativo. Será el encargado también de intercambiar opiniones con los participantes y aclarar sus dudas sobre los temas desarrollados.

Los foros tendrán un carácter informativo para resolución de dudas y los demás serán foros de debates para el grupo sobre algún tema específico definido que permitirán ver la opinión de los participantes y modelar el proceso de aprendizaje.

Con los materiales de presentaciones y lecturas, se buscará profundizar los temas concretos del curso sus conceptos y también brindar orientaciones para los participantes. Además, se desarrollará una clase para incentivar la comunicación y verificar el avance de los participantes respecto al consumo de los contenidos.

El material interactivo generará mayor grado de conexión entre quien imparte el conocimiento y quienes lo recibirán y, por supuesto, asegurará el éxito a la hora de enviar el mensaje

El trabajo del estudiante será individual y realizará tareas prácticas usando los objetos de aprendizaje y el material puesto en la plataforma.

- Tutoría

La tarea principal del tutor será orientar a los estudiantes en las actividades a realizar y los resultados que se esperan durante el desarrollo del curso procurando implementar metodologías para facilitar el aprendizaje, clarificar temas hasta despejar dudas, fomentar la participación, ayudar a los alumnos y seguir el plan de trabajo.

Será el encargado de construir el material didáctico necesario para la ejecución del curso, redactar y preparar las entregas necesarias, también realizará la revisión final de todo el material en plataforma para visto bueno del inicio del proyecto en base a las rubricas establecidas, para este proyecto la misma persona realizará dos funciones tutor y encargado de proyecto.

Adicionalmente, se encargará de coordinar la comunicación entre los participantes y las diferentes áreas de apoyo del proyecto como solicitudes de soporte y similares.

El tiempo sugerido es un tiempo mínimo a emplear, pero el tutor puede invertir más tiempo si lo estima necesario, aproximado de 1 hora.

Detalle de tareas:

SECCIÓN	TAREA/ RESPONSABILIDAD TUTOR	TIEMPO/ MINUTOS	FRECUENCIA
Introducción al uso de la plataforma	n/a	0	n/a
Presentación del curso/contenido del programa	n/a	0	n/a
Foro de bienvenida, consultas y generalidades	seguimiento a respuestas de foro	15	Diario
Calendario del curso	n/a	0	n/a
Metodología y evaluación	n/a	0	n/a
Módulo 1	seguimiento a respuestas de foro	15	Diario
	verificación de realización de examen de parte de todos los participantes y brindar comentarios	15	Dos veces a partir de semana de publicación
	n/a	0	n/a
	verificación, revisión y respuesta de casos de entrega	60	Dos veces

Módulo 2	seguimiento a respuestas de foro	15	Diario
	verificación de realización de examen de parte de todos los participantes	15	Dos veces a partir de semana de publicación
	n/a	0	N/a
	programar reunión, tomar asistencia de participantes, atender la clase, grabar clase, enviar clase para publicación en YouTube y posterior publicación en plataforma	60	Una vez
Módulo 3	seguimiento a respuestas de foro	15	Diario
	verificación de realización de examen de parte de todos los participantes y brindar comentarios	15	Dos veces a partir de semana de publicación
Encuesta de satisfacción	verificación de realización de parte de todos los participantes y brindar comentarios	15	Dos veces a partir de semana de publicación
Conclusiones del curso y despedida del tutor	n/a	0	n/a

- Materiales didácticos

Se implementarán diferentes materiales:

- Vídeos, presentaciones, texto en plataforma y PDF: para presentar información y ser disparadores de las temáticas.
- Guía didáctica: que lo constituirá la presentación del curso (también contendrá los objetivos), contenido del programa, metodología y evaluación para que el participante conozca todos los aspectos relativos al curso.
- Exámenes, trabajos de entrega y foros de debate: para medir el progreso del alumno.
- Videoconferencia: una clase en vivo que luego se publicará en la plataforma para permitir su uso asincrónico para guiar al alumno en su aprendizaje y en la construcción de sus propios conceptos sobre la temática tratada.

Detalle de los materiales:

SECCIÓN	RECURSOS	HERRAMIENTA
Introducción al uso de la plataforma	video con indicaciones	loom, canva, screen to gif, YouTube
Presentación del curso/contenido del programa	texto en plataforma	power point, canva
Foro de bienvenida, consultas y generalidades	foro	plataforma sakai
Calendario del curso	texto en plataforma , PDF	Word, plataforma sakai
Metodología y evaluación	texto en plataforma	plataforma sakai
<b>Módulo 1</b>		
Convivir con el cambio empresarial	Texto en plataforma	power point, canva
El ecosistema se ha	PDF	canva

transformado		
La organización ha evolucionado la conciencia humana	texto en plataforma	plataforma sakai
¿Qué es la transformación digital?	Texto en plataforma	power point, canva
Innovación en los modelos de negocio	Texto en plataforma, PDF	canva
foro de debate: caso AIRBNB	foro de debate	plataforma sakai
Control de lectura/ examen corto	examen corto	plataforma sakai
Trabajo de entrega, caso de estudio: buscar un ejemplo de disrupción de una industria (ejemplo el caso de foro de debate)	trabajo de entrega	plataforma sakai
Módulo 2		
Las diferencias generacionales	presentación	power point, loom, canva
Nuevos profesionales para la nueva organización	PDF	canva
Habilidades para el cambio	texto en plataforma	plataforma sakai
Organización digital	presentación	power point, loom, canva
Videoconferencia (30 min charla + 10 min preguntas y respuestas), Habilidades para el cambio	videoconferencia	zoom, plataforma sakai, YouTube

foro de debate: las generaciones y su comportamiento en el consumo	foro de debate	plataforma sakai
Control de lectura/ examen corto	examen corto	plataforma sakai
Módulo 3		
El cambio organizacional	presentación	power point, loom, canva
Cultura organizacional	PDF	canva
Palancas para el cambio	texto en plataforma	plataforma sakai
foro de debate: Recursos humanos dentro de la transformación digital	foro de debate	plataforma sakai
Participación en material interactivo: el empleado	material interactivo	genially, menti, plataforma sakai
examen final	examen	plataforma sakai
Encuesta de satisfacción	encuesta	google forms
Conclusiones del curso y despedida del tutor	texto en plataforma	plataforma sakai

## 7. Evaluación y seguimiento del Proyecto

- Antes, durante y al finalizar el proyecto

Antes de iniciar el proyecto se evaluará con la siguiente rúbrica:

<b>RÚBRICA ANALÍTICA PARA EVALUAR ANTES DEL PROYECTO</b>				
<b>INDICADOR</b>	<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>	<b>INSUFICIENTE</b>
Plataforma lista	la plataforma está lista, en forma y tiempos	la plataforma estará lista para la fecha de inicio	la plataforma necesita más trabajo para cumplir con los tiempos y la calidad	la plataforma no podrá estar lista para fecha de inicio
Estructura del curso	la estructura y organización supera lo establecido	totalidad de la estructura lista	la estructura podría mejorarse	a la estructura le hacen falta elementos de los establecidos
Guía didáctica	la guía didáctica cuenta con diseños y elementos sobresalientes	la guía didáctica cuenta con diseños y elementos establecidos	incorporar más elementos de diseño	la guía necesita mejorarse
Materiales didácticos	Se han incluido más elementos para enriquecer el curso	se han creado los elementos establecidos	Podrían mejorarse algunos aspectos	debe mejorarse el material

Durante el proyecto se evaluará con la siguiente rúbrica:

<b>RÚBRICA ANALÍTICA PARA EVALUAR DURANTE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO</b>				
<b>INDICADOR</b>	<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
	<b>MUY BIEN</b>	<b>BIEN</b>	<b>REGULAR</b>	<b>INSUFICIENTE</b>
Problemas de disponibilidad de la plataforma	1-2	3-4	5-6	+6
Errores detectados en los materiales (redacción, composición y/o presentación)	1-2	3-4	5-6	+6
taller de reflexión realizados por equipo involucrado en el proyecto	+2	2	1	0

Para la evaluación final se utilizará como instrumento un cuestionario de autoevaluación para los docentes y un cuestionario de evaluación para los alumnos que finalizaron el curso, también se medirá el porcentaje de deserción de alumnos.

- Indicadores de evaluación en cada aspecto operativo

<b>Aspecto Operativo</b>	<b>Indicadores</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es esperable que todos los estudiantes puedan matricularse sin dificultad en el período establecido.</li> <li>• Es necesario que INSAFORP cuente con personal de soporte técnico para resolver dudas de los participantes.</li> </ul>

<p><b>Administración</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es esperable que la administración y el tutor mantenga las notas actualizadas de los participantes, para darles a conocer los resultados de forma efectiva, sin demoras.</li> </ul>
<p><b>Aprendizaje y tecnologías</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es deseable que la estructura del material cuente con devoluciones aplicando herramientas tecnologías en los entornos virtuales de aprendizaje.</li> <li>• Es imprescindible que la plataforma funcione de manera correcta para el normal desarrollo del curso.</li> </ul>
<p><b>Tutoría</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es deseable que el tutor utilice los medios de comunicación electrónico que ofrece el portal, pues esto permite dar monitoreo a la interacción del estudiante con el tutor.</li> <li>• Es deseable que el tutor responda las dudas e inquietudes en un plazo no mayor a 48 horas.</li> <li>• Es necesario que el tutor califique todas las actividades entregables y realice un comentario al estudiante sobre la entrega como retroalimentación o estímulo.</li> </ul>
<p><b>Materiales Didácticos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es imprescindible que los</li> </ul>

	<p>materiales didácticos tengan ejemplos fáciles de relacionar por el estudiante, para identificar fácilmente la temática de transformación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es imprescindible que los materiales cuenten con una diagramación e ilustración de calidad que permita motivar la lectura y la secuencia de videos de cara a los estudiantes.</li> <li>• Es deseable que los materiales cuenten con la misma línea gráfica, para mantener una secuencia del curso y ofrecer contenido de calidad.</li> </ul>
--	--

Otros aspectos a tomar en cuenta para el seguimiento de los indicadores:

### **Administración**

La administración debe dar seguimiento al cumplimiento del curso por parte de los participantes, siendo este un requisito de INSAFORP que busca generar una gestión efectiva de los cambios en tecnologías que desean afrontar.

Esta acción permite observar la identidad institucional en pro de las mejoras que se buscan, al brindar esta información al tutor él puede ir tornando la temática acorde al nivel de interés de los estudiantes.

## **Aprendizaje y tecnologías**

El apartado de aprendizaje debe ser sencillo, videos motivadores de las grandes diferencias en los estilos de vida y las mejoras en los entorno de la vida cotidiana utilizando tecnología.

Casos de estudio que permitan ser creativos y aplicar la tecnología, pensar en soluciones que posiblemente no han sido desarrolladas pero que pueden ser implementadas en la organización.

El aprendizaje se dará cuando los estudiantes identifiquen un problema y lo resuelvan con el uso de la tecnología no remplazando al humano sino dándole funciones más humanas e importantes.

## **Tutoría**

El tutor debe tomar en cuenta que los estudiantes que atenderá no están familiarizados con la realización de cursos virtuales. Por lo tanto el seguimiento será clave para mantener la atención a los estudiantes y brindar una buena experiencia de la modalidad.

## **Materiales Didácticos**

La materia será vital para generar la gestión de cambio, los videos deben ser reflexivos manteniendo la humanidad de las cosas.

Debe ser sencillo pero que permita vencer el miedo a los cambios y permitir transformar no solo la organización sino primero la resistencia a hacer las cosas diferente. Siendo este el verdadero propósito que debe cumplir el material didáctico.

## 8. Cronograma para ejecución del proyecto

ACTIVIDADES	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5 - 6	SEMANA 7	SEMANA 8 - 9	SEMANA 10
PLAN DE TRABAJO	X							
LEVANTAMIENTO DE REQUERIMIENTOS	X							
ENTREVISTA Y REUNIONES CON EQUIPO TÉCNICO		X						
DEFINICIÓN DE PARTICIPANTES		X						
CREACIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA		X						
CREACIÓN DE CONTENIDO DEL CURSO			X					
PREPARACIÓN DE PLATAFORMA			X					
REUNIÓN DE REVISIÓN DE RÚBRICAS INICIO DEL PROYECTO				X				
NOTIFICACIÓN A PARTICIPANTES DEL CURSO				X				
INICIO DEL CURSO					X			
MÓDULO I					X			

MÓDULO II						X		
REUNIÓN REVISIÓN DE RÚBRICAS EVALUACIÓN DURANTE EL PROYECTO						X		
MÓDULO III							X	
ENCUESTA FINALIZACIÓN								X
INFORMES FINALES								X

## 9. Presupuesto

La institución cuenta con el personal y los recursos de infraestructura propios ya implementados, por lo que estos costos son un estimado de lo que un proyecto de este tamaño y con los requisitos aquí establecidos tendría:

CANTIDAD	UNIDAD DE MEDIDA	ITEM	COSTO UNITARIO CON IVA	COSTO TOTAL
1	MES	Hosting para plataforma con dominio gratuito	\$ 14.99	\$ 14.99
30	HORAS	Servicio profesional de tutoría	\$ 10.00	\$ 300.00
20	HORAS	Implementación del curso	\$ 10.00	\$ 200.00
30	HORAS	Servicio de soporte a plataforma	\$ 10.00	\$ 300.00
16	HORAS	Dos personas para personal de apoyo	\$ 8.00	\$ 128.00
1	MES	Servicio ancho de banda	\$ 30.00	\$ 30.00
1	SERVICIO	Digitalización de contenidos	\$ 120.00	\$ 120.00

TOTAL	\$1,092.99
-------	------------

El costo por participante será de \$43.71.

## 10. Bibliografía

**Fuentes, Martha (2010)** Construyendo la calidad. Indicadores y criterios de calidad para la educación a distancia. -Universidad Autónoma de Yucatán-México.

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1430/n04ley03.pdf> Yucatán-México. (23 septiembre 2020)

**George Siemens (2005)** Conectivismo Una teoría de la enseñanza para la era digital, International Journal of Instructional Technology and Distance Learning.

[http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/Jan\\_05.pdf](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/Jan_05.pdf) Pittsburgh-Estados Unidos (23 septiembre 2020)

**Stephen Downes (2010)** La Sociedad del Aprendizaje

<https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>. Canadá-Montreal. (23 septiembre 2020)

**Plan Cuscatlán Innovación y Tecnología (2019)**

Plan sobre tecnología e innovación para las instituciones públicas en El Salvador, documento en pdf. Justifica la necesidad de actualizar los procesos en pro de la mejora de procesos digitales. El Salvador, San Salvador.

[https://www.plancuscatlan.com/documentos/plancuscatlan\\_innovacion\\_y\\_tecnologia.pdf](https://www.plancuscatlan.com/documentos/plancuscatlan_innovacion_y_tecnologia.pdf) (23 septiembre 2020)

**Velásquez de Zapata, Carmen (2011)** Criterios e indicadores para evaluar la calidad de la Educación en instituciones de educación superior.

Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez. Venezuela -Caracas.

[http://www.ucv.ve/fileadmin/user\\_upload/vrac/documentos/Curricular\\_Documentos/Evento/Ponencias\\_6/velasquez\\_de\\_zapata\\_carmen.pdf](http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/vrac/documentos/Curricular_Documentos/Evento/Ponencias_6/velasquez_de_zapata_carmen.pdf) (23 septiembre 2020)

# **DESARROLLO DEL PROYECTO**

## 1. Nombre del curso virtual

CURSO TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Identificador en plataforma: TD 01 01 T3-2020

## 2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas

- **Plataforma**

Para la implementación del curso de transformación digital bajo la modalidad virtual se requiere de una plataforma tecnológica que permita mantener a disposición de los estudiantes los diferentes recursos, herramientas que permitan el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos del cursado.

Hablar de transformación digital sin utilizar herramientas tecnológicas es casi inimaginable. Se consideraron varias opciones como plataformas LMS: thinkific<sup>3</sup> la cual en su versión gratuita no cuenta con todas las opciones necesarias para la ejecución de un curso, Moodle con la cual ya estamos ampliamente familiarizado y Sakai.

La institución donde se implementará el curso cuenta con dos de las plataformas analizadas Sakai y Moodle funcionando completamente ya que es una institución que se enfoque al área de formación.

Finalmente se seleccionó la plataforma Sakai y los aspectos por los que se consideró crear el curso en ella fueron los siguientes:

- Su versión SELF HOSTED es completamente gratis<sup>4</sup>
- La audiencia a la que está dirigida el curso, son personas acostumbradas a la educación formal, por lo que esperan una estructura formal del curso y esta plataforma permite la organización por bloques.

---

<sup>3</sup> <https://www.thinkific.com/>

<sup>4</sup> <https://www.sakailms.org/try-sakai-lms-free>

- Permite la creación de foros que se destinarán para consulta y debate, esto permite crear discusión de las diferentes temáticas que se aborden en el curso de carácter obligatorio, por lo que se requiere suscripciones al correo electrónico.
- Que nos permita incrustar video de loom o canvas en los apartados como recursos multimedia.
- Permite publicar anuncios en el muro del curso visibles para todos los participantes, así como mensajes emergentes.
- Integrar un calendario para actividades.
- Pero la más relevante porque se retomó fue que posee una segmentación por módulos, esto está muy orientado a la educación formal dándole mejor organización al curso y una fácil navegación al usuario. Así que cada módulo consta de presentaciones, videos o webinar, entrega de casos de estudio y pequeños controles de lectura.

Sakai no es una plataforma tan conocida como Moodle, así que se vuelve atractiva para una temática que promueve la adaptación al cambio, la flexibilidad en la forma de pensar, considerar soluciones utilizando tecnología en pro de la mejora de procesos institucionales, por lo tanto, utilizar una plataforma a la que no estén acostumbrados les permite salir de la zona de confort además de ir encaminándose a la temática.

- **Soporte tecnológico**

En caso de soporte digital propio del curso está el tutor que en esta ocasión puede apoyar con algunas funciones que estén permitidas dentro de su rol como tutor del curso, así como alguna explicación técnica de opciones de la plataforma. Para esto tiene a su mano la mensajería interna de la plataforma y los diferentes foros, sin restricciones de horarios y/o cantidad de veces solicitadas.

En cuanto al soporte digital, la institución cuenta con una persona encargada de soporte técnico que se encarga de la creación de usuarios o soporte en temas de inicio de sesión.

Por norma de INSAFORP el soporte tecnológico se rige bajo las siguientes indicaciones:

Se cita el mensaje emergente de la plataforma:

*Estimado participante para brindarle "Soporte Tecnológico", de la mejor manera solicitamos su colaboración con los siguientes aspectos: Considera cualquier inconveniente con:*

- *No visualizar contenido del curso.*
- *Falla al cargar material de curso.*
- *Olvido o reseteo de contraseña.*

*Si se le presenta alguno de los inconvenientes antes mencionados, enviar en correo electrónico para Soporte Técnico, con la siguiente información:*

- *Capturas de pantalla sobre inconveniente presentado.*
- *Indicar en "Asunto:" de email el nombre del curso online, en el que está inscrito.*
- *Debido a emergencia COVID-19, por el momento solo se le podrá brindar asesoría vía correo electrónico.*

*Horario de atención: lunes a viernes de 8:00 am 4:00pm*

*Temporalmente dirigir correo electrónico para "Soporte Técnico" a cuenta:*  
[cursoeduvirt@gmail.com](mailto:cursoeduvirt@gmail.com)

- **Herramientas tecnológicas**

Las herramientas tecnológicas a utilizar en sakai son similares a moodle, por lo tanto a pesar que el entorno sea diferente, se espera que resulte un entorno familiar al participante.

**Anuncios:** Esta herramienta en sakai permite mostrar anuncios en la página principal o muro, será utilizado para recordar alguna actividad a realizar en el cursado, como habilitación de clase, o cierre.

**Foro de Presentación:** Este será creado como preámbulo del curso para conocer las expectativas de los participantes, y presentación.

**Foro como evaluaciones:** la herramienta de foros será utilizada como una actividad de evaluación, donde se verificará los casos de estudios o interrogantes con preguntas disparadoras generadas por el tutor. La calificación será individual tomando en cuenta la pertinencia del comentario, así como el número de participaciones generadas por el estudiante.

**Cuestionario:** La herramienta cuestionario nos permite crear actividades de evaluación, cabe destacar que la forma ideal de emplear esta herramienta sería utilizando opción múltiple o respuesta cerradas. Es ideal para comprobar conocimientos memorísticos, en nuestro caso lo usaremos poco no obstante es ideal en casos que la respuesta sea única o autoevaluaciones.

**Chat:** Esta herramienta está habilitada para generar conversaciones en tiempo real con los participantes del sitio.

**Recursos:** Es la herramienta destinada dentro de la herramienta en la que el docente carga recursos didácticos, como archivos descargables como, pdf, doc, ppt o paquete scorm, entre otros archivos de diversos formatos como complemento al curso.

**Etiquetas:** Son textos que permiten rotular en aula, mostrando en la página principal del curso o como un identificador de una de sección.

**Tarea:** Esta herramienta permite crear actividades de evaluación que requieran una devolución a la consigna. El docente plantea una consigna, asignando un valor a la actividad, el alumno carga en un archivo el documento, presentación o archivos para dar respuesta a la consigna generada por el tutor del curso, el espacio de carga puede ser delimitado por el docente. Se establecen rango de tiempo para la entrega puntual de la actividad, al ser entregada la actividad el docente puede asignar una nota y esta es visible al estudiante durante todo el curso.

#### **Herramienta Contenidos:**

La herramienta contenido permite al tutor organizar recursos, actividades y medios en una sola página. Puede tener tantas páginas de lecciones como necesite. Con Lecciones, los tutores pueden organizar el curso por unidad, módulo, semana, tópico o cualquier otro método de organización, que haga sentido para la página del sitio principal.

### **3. Planificación de las clases**

#### **MÓDULO 1**

El cambio como constante empresarial

#### **TEMAS**

1. Convivir con el cambio empresarial
  - 1.1 El ecosistema se ha transformado
2. La organización ha evolucionado la conciencia humana
  - 2.1 ¿Qué es la transformación digital?
  - 2.2 Una empresa digitalizada.
  - 2.3 ¿Qué es la transformación?

- 3 Innovación en los modelos de negocio
  - 3.1 Consumo colaborativo
  - 3.2 E-Commerce como Marketplace
  - 3.3 El negocio de segunda mano
    - Modelo Freemium vs Premium
  - 3.4 Las referencias disruptivas en la industria
  - 3.5 Disrupción en la industria del turismo

### Guía de módulo 1

Este módulo está estructurado en tres clases con sus respectivas actividades:

Clase 1: Convivir con el cambio empresarial
Trabajo de entrega
Foro de debate: caso AIRBNB
Clase 2: La organización ha evolucionado la conciencia humana ¿Qué es la transformación digital?
Examen Corto
Clase 3: Innovación en los modelos de negocio
Trabajo de entrega caso de estudio

### Recursos multimedia

- Video bienvenida tutor.
- Banner con el nombre del módulo, esto se implementará para todo el curso.
- Banner con el número y nombre de la clase, esto se implementará para todas las clases.

### Clase 1

**Título:** Convivir con el cambio empresarial

**Objetivo de la clase:** Entender el cambio y la evolución en la organización gracias a la transformación digital.

**Contenidos de la clase:** El ecosistema se ha transformado, Construcción de propios ecosistemas digitales.

**Webgrafía:**

Esto se implementará para todas las clases.

Disrupción digital: ¿Qué es y cuáles son sus consecuencias? (2020)  
<https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicios/tendencias/disrupcion-digital-que-es-y-cuales-son-sus-consecuencias/>

Consultado el 15/11/2020.

Janire Carazo (2019) Economía Colaborativa  
<https://economipedia.com/definiciones/economia-colaborativa.html>

Consultado el 15/11/2020.

Laloux, Frederic (2017)  
<https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/407/CRITICA%20DE%20LIBROS.pdf> Consultado el 15/11/2020.

Liderando el cambio John P.Kotter(1995) <http://additud.com/wp-content/uploads/2018/05/Liderando-el-cambio-John-Kotter.pdf>

Consultado el 15/11/2020.

Michael Porter(1985) Ventaja Competitiva  
<https://economipedia.com/definiciones/ventaja-competitiva.html>

Consultado el 15/11/2020.

Nuevos modelos de negocio en la era digital (LIBER, 2014)

[http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201409/modelos\\_de\\_negocio\\_pdf.pdf](http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201409/modelos_de_negocio_pdf.pdf)  
df Consultado el 15/11/2020.

Ricardo J. Díaz Armas (Nov.2014) Airbnb como nuevo modelo de negocio disruptivo en la empresa turística

[https://www.researchgate.net/publication/270394571\\_Airbnb\\_como\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_negocio\\_disruptivo\\_en\\_la\\_empresa\\_turistica\\_un\\_analisis\\_de\\_su\\_potencial\\_competitivo\\_a\\_partir\\_de\\_las\\_opiniones\\_de\\_los\\_usuario](https://www.researchgate.net/publication/270394571_Airbnb_como_nuevo_modelo_de_negocio_disruptivo_en_la_empresa_turistica_un_analisis_de_su_potencial_competitivo_a_partir_de_las_opiniones_de_los_usuario) Consultado el 15/11/2020.

Teresa Niubó 6 Ejemplos de compañías que han liderado la #TransformaciónDigital

<https://teresaniubo.com/6-ejemplos-de-companias-que-han-liderado-la-transformaciondigital/> Consultado el 15/11/2020.

Ortiz, Carlos (2020)

Módulo 1 El cambio como constante empresarial. Documento desarrollado para sustentación del curso transformación digital. Consultada el 20/11/2020.

## **Recurso Multimedia**

- **El Entorno Vuca Y La Gestión De Talento:**

Explica de manera resumida que es un entorno VUCA y que impacto tiene en el talento humano de las organizaciones.

<https://www.youtube.com/watch?v=v7XhsrnX4Ws>

- **Video cambio escuela**

Este video hace una comparativa de la evolución de los entornos, con el ejemplo del sistema educativo sistema que no había cambiado en el tiempo.

<https://www.youtube.com/watch?v=upJwpiVHWD8>

## **Logotipo**

Se implementará en todas las clases en la parte final como despedida, fotografía tutor y saludo.

## **Actividades de aprendizaje clase 1**

### **Actividad 1: Trabajo de entrega**

#### **Objetivo:**

Conocer cuáles son algunos de los ecosistemas digitales que existen y como estos pueden ser aplicados a la empresa.

El estudiante creará un documento con extensión .doc de la resolución de la consigna. Cuenta con 2 días de plazo para realizar la entrega.

#### **Consigna**

Los ecosistemas digitales son ambiente que sirven para posicionarse con los clientes objetivo, manejo de comunicaciones digitales. Mencionaremos algunos elementos de ecosistema digital y describe como lo aplicarías en tu organización.

Sitio web:

Branding:

Redes sociales:

SEM, SMM, SEO:

Métrica:

Blog:

Se evaluará con el siguiente criterio:

- Entrega del trabajo en el tiempo estipulado.
- Definir el uso que tiene cada concepto.
- Desarrollar de forma asertiva como lo implementaría y cuál es el objetivo que se busca alcanzar.

## Actividad 2

### Foro de Debate: Caso AIRBNB

El tiempo de respuesta del foro será de 2 días.

**Objetivo:** Entender el cambio y la evolución dentro de la organización gracias a la transformación digital.

**Consigna:** Primero debes ir al sitio web <https://es.airbnb.com/>, luego realizar un aporte dando respuesta a estas preguntas

1. ¿Qué es AIRBNB?
2. ¿Habías visto una empresa de este tipo antes o escuchado hablar de ella?
3. ¿Podría competir en precio los hoteles con estos apartamentos turísticos?  
Justifica el porqué.
4. Según tu criterio ¿te parece que es innovadora?, ¿sí o no?, ¿por qué?

Foro de debate: caso AIRBNB	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Participación en la fecha establecida.</li><li>▪ El aporte realizado muestra que se comprende a profundidad el tema.</li><li>▪ Expresa sus ideas claramente y respetando a los demás.</li></ul>	

## Actividad 3

- **Globo de ideas**

Los participantes realizaran un globo de ideas utilizando herramienta [www.menti.com](http://www.menti.com) código 76 94 54 5, este código estará vigente durante dos días una vez publicado.

## Clase 2

**Título:** La organización ha evolucionado la conciencia humana.

**Objetivo de la clase:** Comprender el concepto de transformación digital y empresa digital.

Contenido de la clase:

- Subtítulo: 2.1 ¿Qué es la transformación digital?
- Contenido de la clase: Conceptos básicos
  
- Subtítulo: 2.2 Una empresa digitalizada
- Contenidos de la clase: Definición de una empresa digital.
  
- Subtítulo: 2.3 ¿Qué es la transformación?
- Contenidos de la clase: Reinventar las organizaciones, Tipos de organizaciones de acuerdo a su estructura de gestión.

### Recursos multimedia

- **Video Modelo de cultura Laloux y Agile en español**

El video describe los paradigmas culturales que se viven en la organizaciones, moderna y nos permite reflexionar cual debe ser el más adecuado para una cultura de transformación.

<https://www.youtube.com/watch?v=NIZi9JTWaL8>

### Actividades de aprendizaje clase 2

#### Actividad 1

#### Examen Corto

**Objetivo:** evaluar la lectura y comprensión de conceptos de la clase 2 en la temática de transformación digital, transformación y empresa digital.

#### Consigna:

Responda las preguntas seleccionando la respuesta correcta. El tiempo establecido para la actividad es de 45 minutos y está habilitado por dos días.

Control de lectura/ examen corto	20%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:	
▪ Conoce los conceptos estudiados	

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Desarrolla la solución a los problemas.</li></ul> |
|---|

El estudiante de cumplir con una nota mínima de 7.0 (14 puntos) de un total de 20 puntos en los exámenes y tendrá dos intentos para realizarlo.

### **Clase 3**

**Título:** Innovación en los modelos de negocio.

**Objetivo de la clase:** Identificar como hacer evolucionar los negocios, para permanecer funcional y vigentes en la industria 4.0.

#### **Contenidos de la clase:**

- Subtítulo: 3.1 Consumo colaborativo.
- Subtítulo: 3.2 E-Commerce como Marketplace.
- Subtítulo: 3.3 El negocio de segunda mano.
  - Modelo Freemium vs Premium.
- Subtítulo: 3.4 Las referencias disruptivas en la industria.
- Subtítulo: 3.5 Disrupción en la industria del turismo.

#### **Recursos multimedia:**

##### **Se Hicieron Millonarios Rentando Habitaciones por Internet:**

Historias de Airbnb y como se transformó en un negocio sólido sin tener infraestructura física.

<https://www.youtube.com/watch?v=VPGck9FOVWk>

##### **Video la lección de Kodak**

La descripción de los factores que llevaron a Kodak una empresa de más de 100 años a la banca rota, por no transformar su negocio debido a creer que no debían renovarse.

<https://www.youtube.com/watch?v=Zw0C09urzGA>

### Actividades de aprendizaje clase 3

#### Actividad 1: Trabajo de entrega caso de estudio

**Objetivo:** Investigar los modelos de disrupción digital en las organizaciones

#### Consigna:

Con base a lo estudiado en nuevos modelos de negocio, deberá redactar un ensayo de entre 1 y 2 páginas donde investigue un modelo de Disrupción digital en una organización dentro de cualquier industria. Deberá entregarlo en la fecha indicada dentro del sector destinado para la misma con el nombre Nombre\_Apellido\_Caso.doc

Trabajo de entrega, caso de estudio: buscar un ejemplo de disrupción de una industria (ejemplo el caso de foro de debate)	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Entrega el trabajo en la fecha indicada</li><li>▪ Comprende el tema a desarrollar</li><li>▪ Desarrolla su aporte mostrando datos reales y dando referencias bibliográficas y/o de sitios web.</li></ul>	

#### 4. Redacción de las clases



Bienvenidos a la primera clase la importancia de convivir con el cambio empresarial. En el módulo 1 trabajaremos con entusiasmo para prepararnos a todo lo que conlleva entender el cambio y la evolución en la organización gracias a la transformación digital.

La definición de cambi3 puede ser sintetizada como la transici3n de un punto “a” hacia el punto “b”, est3 inmerso en tantas categorías que es usado de diferentes maneras. Cada ecosistema es cambiante, las personas son cambiantes, la cultura, costumbre, siendo esta una constante de las mejoras siempre ser3 el cambi3. La pregunta es: ¿todos los cambios son buenos?

Si este es para evolucionar, si es solo por generar algo diferente sin buscar un objetivo claro existir3 un gran riesgo que puede repercutir en nuestros entornos. En el 3mbito organizacional estamos llenos de entornos VUCA: Este t3rmino militar se retoma en las organizaciones con la traducci3n vica. Las siglas corresponden al acr3nimo de volatilidad (volatility), incertidumbre (uncertainty), complejidad (complexity) y ambigüedad (ambiguity). Esto nace de la capacidad que tienen de adaptarse a entornos hostiles en el campo de guerra.



Para el desarrollo de esta clase tendremos unas lecturas obligatorias del M3dulo 1:

*Temas de lectura obligatoria:*

Convivir con el cambi3 empresarial.

1.1 El ecosistema se ha transformado

Los invito a ver el siguiente video sobre el entorno VUCA en la gesti3n de talento, este explica de manera resumida que es un entorno VUCA y que impacto tiene en el talento humano de las organizaciones.



Veamos un segundo video, en este video se hace una comparativa de la evolución de los entornos, con el ejemplo del sistema educativo, sistema que no había cambiado en el tiempo.



Luego de realizar las lecturas y ver los videos que hemos indicado procederemos a realizar las siguientes actividades de aprendizaje.

## **Actividades de aprendizaje clase 1**

### **Actividad 1**

#### **Trabajo de entrega**

#### **Objetivo:**

Conocer cuáles son algunos de los ecosistemas digitales que existen y como estos pueden ser aplicados a la empresa.

Para este trabajo deberán crear un documento con extensión .doc de la resolución de la consigna, para lo cual cuentan con 2 días de plazo para realizar la entrega. Deberá entregarlo en la fecha indicada dentro del sector destinado para la misma con el nombre Nombre\_Apellido\_Trabajo.doc les dejo el enlace a la actividad aquí

### Actividad 1: Trabajo de entrega (enlace)

#### **Consigna:**

Los ecosistemas digitales son ambientes que sirven para posicionarse con los clientes objetivo, manejo de comunicaciones digitales. Mencionaremos algunos elementos de ecosistema digital y solicito que describan como lo aplicarían en sus organizaciones.

Sitio web:

Branding:

Redes sociales:

SEM, SMM, SEO:

Métrica:

Blog:

#### **Se evaluará con el siguiente criterio:**

Entrega del trabajo en el tiempo estipulado.

Definir el uso que tiene cada concepto.

Desarrollar de forma asertiva como lo implementaría y cuál es el objetivo que se busca alcanzar.

### **Actividad 2**

#### **Foro de Debate: Caso AIRBNB**

Los invito a que participemos en el foro de debate según las indicaciones de la consigna, he planteado algunas preguntas para que podamos interactuar, pueden seguir el siguiente enlace para acceder a la actividad:

### FORO DE DEBATE: CASO AIRBNB

El tiempo de respuesta del foro será de 2 días.

**Objetivo:** Entender el cambio y la evolución dentro de la organización gracias a la transformación digital.

**Consigna:** Primero debes ir al sitio web <https://es.airbnb.com/>, luego realizar un aporte dando respuesta a estas preguntas:

¿Qué es AIRBNB?

¿Habías visto una empresa de este tipo antes o escuchado hablar de ella?

¿Podría competir en precio los hoteles con estos apartamentos turísticos? Justifica el porqué.

Según tu criterio ¿te parece que es innovadora?, ¿sí o no?, ¿por qué?

Ve al foro siguiendo este enlace [urldelforo](#).

### **Actividad 3**

#### **Globo de palabras**

Realizaremos un globo de ideas utilizando herramienta [www.menti.com](http://www.menti.com) código 76 94 54 5. El código estará vigente durante dos días.

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 41 91 74 6

Mentimeter

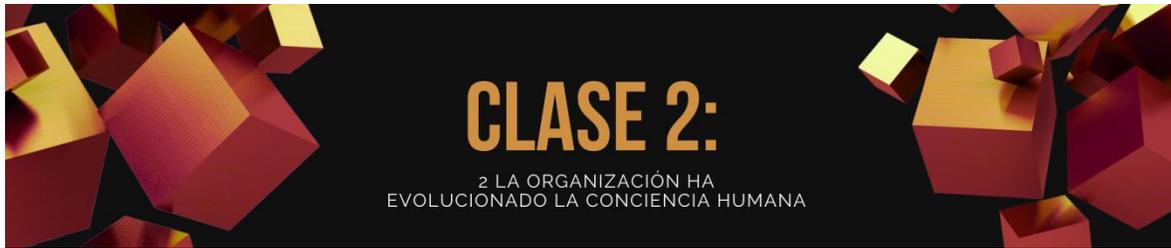
¿En que palabra piensas cuando hablamos de transformación?



Press S to hide image

Puedes visitar la [urldewebgrafia](#) y el [urldeglosario](#) de las clases que fue publicado en el módulo.





Continuemos avanzando en este recorrido intenso por conocer la evolución humana en los entornos laborales, además haremos énfasis a lecturas que conceptualizan la transformación digital que es la base para nuestro cursado.

Comprenderemos la estructura de una empresa digital y la diferencia que existe entre una empresa digitalizada y el concepto de transformación en las organizaciones. Esta clase contara con un pequeño control de lectura, esto con el objetivo de reforzar algunos conceptos clave que manejaremos a lo largo del curso.

Para el desarrollo de esta clase tendremos unas lecturas obligatorias del Módulo 1

*Temas de lectura obligatoria:*

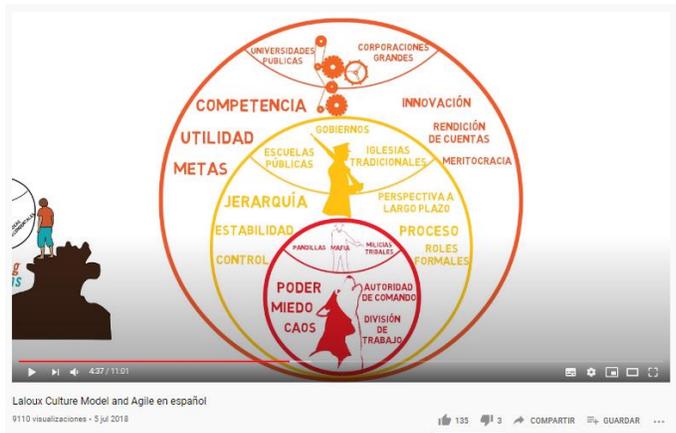
2.1 ¿Qué es la transformación digital?

2.2 Una empresa digitalizada

2.3 ¿Qué es la transformación?

Reinventar las organizaciones, Tipos de organizaciones de acuerdo a su estructura de gestión.

A continuación veamos el siguiente video “Video Modelo de cultura Laloux y Agile en español” en este se describe los paradigmas culturales que se viven en las organizaciones, moderna y nos permite reflexionar cual debe ser el más adecuado para una cultura de transformación



Ahora que ya hemos leído los temas de esta clase y vimos el video vamos a realizar las siguientes actividades de aprendizaje:

## Actividades de aprendizaje clase 2

### Actividad 1

#### Examen Corto

**Objetivo:** evaluar la lectura y comprensión de conceptos de la clase 2 en la temática de transformación digital, transformación y empresa digital.

#### Consigna:

Responda las preguntas seleccionando la respuesta correcta. El tiempo establecido para la actividad es de 45 minutos y está habilitado por dos días.

Control de lectura/ examen corto	20%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:	
Conoce los conceptos estudiados	
Desarrolla la solución a los problemas.	

**El estudiante de cumplir con una nota mínima de 7.0 (14 puntos) de un total de 20 puntos en los exámenes y tendrá dos intentos para realizarlo.**

Pueden acceder al examen en el menú de la izquierda Exámenes o ingresando en este enlace:

## EXAMEN CLASE 2

Pueden visitar la webgrafía y el glosario de las clases que fue publicada en el módulo.





Iniciamos la clase de cierre del módulo 1 logramos entender que necesitamos tener actitud adaptable al cambio, los conceptos de transformación digital y los modelos organizativos, en clase nos enfocaremos en los modelos de negocio de la industria digital con todos los elementos que requiere en esta época moderna.

Tendremos una tarea ardua de lectura obligatoria para responder y generar el caso de estudio que presentaremos en esta clase.

Objetivo de la clase:

Identificar como hacer evolucionar los negocios, para permanecer funcional y vigentes en la industria 4.0.

Indicaciones generales:

Para esta clase debemos leer el material de (LINK) módulo 1, correspondiente a los siguientes temas:

3.1 Consumo colaborativo

3.2 E-Commerce como Marketplace

3.3 El negocio de segunda mano

Modelo Freemium vs Premium

3.4 Las referencias disruptivas en la industria

3.5 Disrupción en la industria del turismo

Los nuevos modelos de negocios abren nuevas oportunidades de éxito a las compañías; No hay duda de que las tecnologías disruptivas, y en especial los datos, están cambiando todos los ámbitos de nuestra sociedad.

Las empresas deben explotar en la actualidad factores como la innovación y la atención al cliente. Por dicho motivo, no debemos sorprendernos de que la transformación digital esté cambiando también los modelos de negocio.

A lo largo de este módulo hemos podido conocer varios casos de empresas que han generado disrupciones en sus industrias a través de nuevos modelos de negocios, para conocer un poco más veamos el siguiente video “Se Hicieron Millonarios Rentando Habitaciones por Internet” y analicémoslo.

En este video podemos ver la historia de la plataforma Airbnb y todos los pasos que siguieron para crear su propio modelo de negocio basado en sus experiencias y en la de sus clientes, cuando hablamos de modelo de negocio nos referimos a la forma en que opera la empresa, en su momento ninguna otra empresa del sector turismo y hostelería trabajaba con esta modalidad.



Si quieres conocer más sobre la historia de Airbnb puedes visitar este artículo.  
(Lectura sugerida)

[Negocios y emprendimientos, historia airbnb](#)

Otro caso que hemos estudiado en el módulo es el caso de Kodak, al contrario de Airbnb, la transformación digital lo sacó del mercado, podemos ver el siguiente video donde nos comentan los factores que llevaron a Kodak, una empresa de más de 100 años a la banca rota, por no transformar su negocio debido a creer que no debían renovarse:



Como el caso de Airbnb hemos mencionado en el módulo muchas otras más grandes empresas con modelos de negocio digitales muy diferentes: Google, Amazon, Facebook, Cabify, Spotify, Privalia, Wallapop etc.

¿Cómo lo han logrado? porque cumplen las dos reglas básicas de la disrupción: generan una necesidad nueva y resuelven un problema, aportando valor a sus clientes.

Y claro, cualquiera de nosotros puede ambicionar a intentar montar una gran empresa, como estas, pero también podemos emprender y gestionar una pequeña compañía con un modelo de negocio bien planteado: a veces lo más sencillo es lo que mejor funciona por ejemplo podríamos buscar implementar en nuestra institución servicios de cloud computing, plataformas responsive, E-learning o un proyecto de Inbound marketing, un eCommerce o una web de suscripción.

Visualiza el siguiente material interactivo con las ideas claves de esta clase:

# NUEVOS MODELOS DE NEGOCIOS

INICIAR

CONSIDERACIONES DE LA CLASE



## 1 IDEAS CLAVE

Ni toda innovación es disruptiva ni toda disrupción tiene que ser tecnológica. Se puede ser disruptivo en cualquier parte de nuestro modelo de negocio y puede o no que esa disrupción se construya en base a una tecnología





La innovación de éxito y la innovación sostenible provienen de empresas que han dado con un producto que funciona



Cubren una necesidad de consumidor que no estaba satisfecho hasta el momento con ningún producto en el mercado





Debe ser un modelo de negocio sostenible que te permita ganar dinero para crecer y financiarlo



Creación de una ventaja competitiva sostenida en el tiempo



En base a la lectura que hemos realizado del material y los videos que hemos analizado realizaremos la siguiente actividad de aprendizaje:

### **Actividad 1: Trabajo de entrega caso de estudio**

Objetivo: Investigar los modelos de disrupción digital en las organizaciones

Consigna:

Con base a lo estudiado en nuevos modelos de negocio, deberá redactar un ensayo de entre 1 y 2 páginas donde investigue un modelo de disrupción digital en una organización dentro de cualquier industria pueden tomar una de las mencionadas en las clases. Deberá entregarlo en la fecha indicada dentro del sector destinado para la misma con el nombre Nombre\_Apellido\_Caso.doc

Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:

Entrega el trabajo en la fecha indicada

Comprende el tema a desarrollar

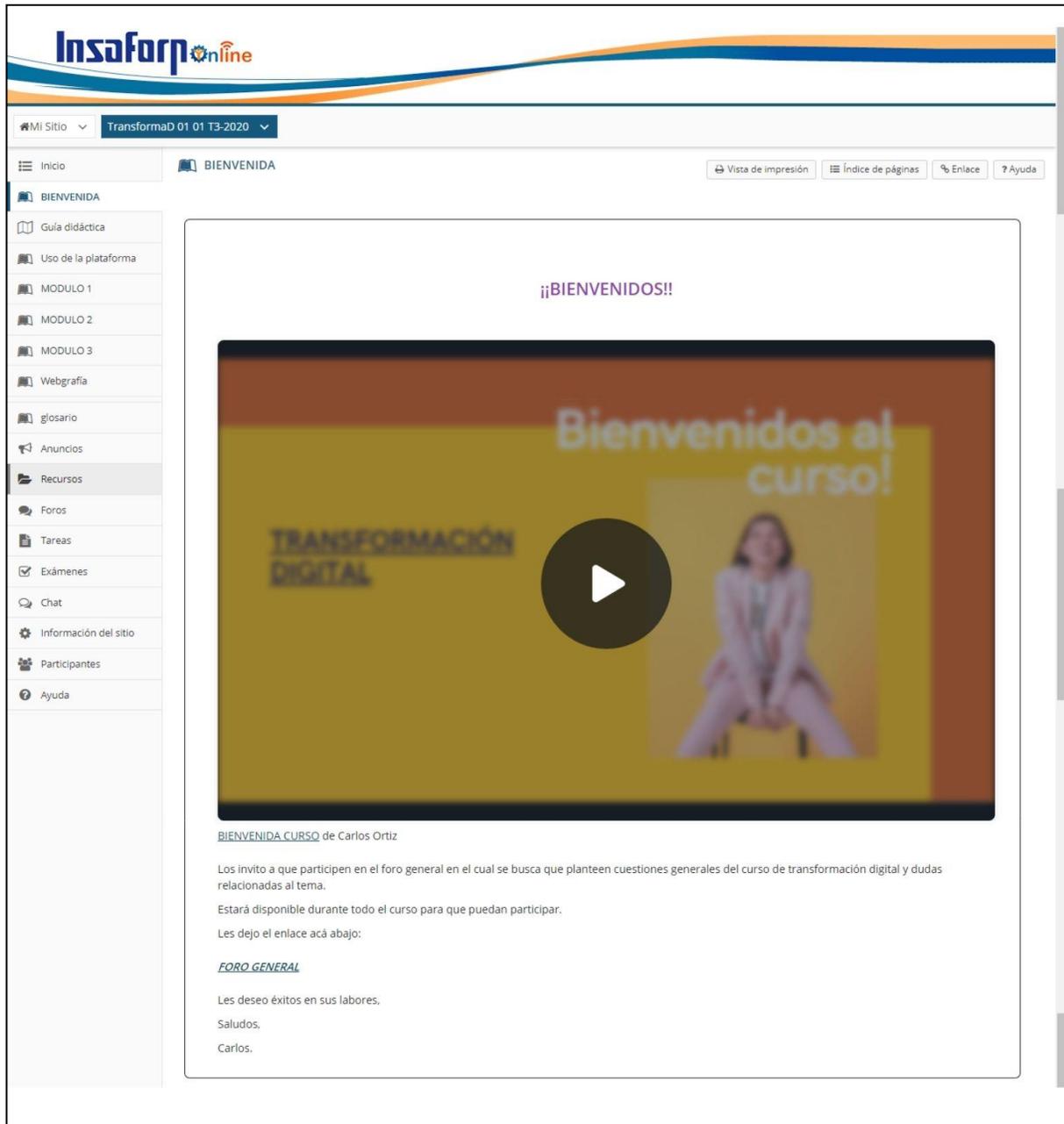
Desarrolla su aporte mostrando datos reales y dando referencias bibliográficas y/o de sitios web.

Puedes visitar la bibliografía de la clase en esta sección [urldewebgrafia](#) y puedes visualizar el glosario en esta sección [urldeglosario](#).



## 5. Capturas de pantallas de las clases

BIENVENIDA



The screenshot displays the Insaforp online course interface. At the top, the logo "Insaforp online" is visible. Below it, the course title "TransformaD 01 01 T3-2020" is shown. The main navigation menu on the left includes options like "Inicio", "BIENVENIDA", "Guía didáctica", "Uso de la plataforma", "MODULO 1", "MODULO 2", "MODULO 3", "Webgrafia", "glosario", "Anuncios", "Recursos", "Foros", "Tareas", "Exámenes", "Chat", "Información del sitio", "Participantes", and "Ayuda". The main content area features a large video player with a play button in the center. The video thumbnail shows a woman sitting on a stool, with the text "¡¡BIENVENIDOS!!" at the top, "Bienvenidos al curso!" in the middle, and "TRANSFORMACIÓN DIGITAL" on the left. Below the video player, there is a forum post titled "BIENVENIDA CURSO" by Carlos Ortiz. The post content reads: "Los invito a que participen en el foro general en el cual se busca que planteen cuestiones generales del curso de transformación digital y dudas relacionadas al tema. Estará disponible durante todo el curso para que puedan participar. Les dejo el enlace acá abajo: [FORO GENERAL](#). Les deseo éxitos en sus labores. Saludos, Carlos."

# GUIA DIDACTICA

**FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA**

En la actualidad existe una gran velocidad en el crecimiento de la tecnología, mientras que las empresas y la sociedad en general se mueven con una velocidad de cambio lineal, el impacto de estas tecnologías sobre las empresas es trascendental. Los procesos en las empresas en sus cadenas de valor se transforman aportando cada vez más eficiencia y efectividad, la comunicación y la coordinación en los trabajadores y las diferentes áreas se deben gestionar con las nuevas plataformas basadas en redes sociales corporativas y plataformas virtuales.

Se presentan nuevas oportunidades para aportar mayor valor, experiencia de uso a los clientes y la forma que nos comunicamos con ellos. A nivel estratégico estamos viendo la transformación digital de los modelos de negocio, los cuales están generando un colapso en las estructuras de las empresas y en las cadenas de suministro. Las empresas pueden beneficiarse de las oportunidades digitales si se transforman a través de planes de transformación y optimización digital para que todas las áreas de la empresa puedan participar en un diseño de nuevas experiencias para el cliente.

Se espera que al finalizar el curso los participantes posean habilidad de innovar y poder ser los canales por los cuales la digitalización llegue a INSAFORP, así como la capacidad para poder transformar su organización y la cadena de valor de su negocio a través de la adopción, uso y explotación de las plataformas digitales y las tecnologías de la información.

CRONOGRAMA	SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3							SEMANA 4						
	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
<b>MÓDULO 2</b>																												
Clase 1: Las diferencias generacionales- Nuevos profesionales para la nueva organización																												
Foro de debate: Las generaciones y su comportamiento en el consumo																												
Clase 2: Habilidades para el cambio- Organización digital																												
Clase 3: Videoconferencia, Habilidades para el cambio																												

# MÓDULO 1

Salir de la vista Sitios tutor

MI Sitio TransformaD 01 01 T3-2020

Inicio

BIENVENIDA

Guía didáctica

Uso de la plataforma

**MODULO 1**

MODULO 2

MODULO 3

Webgrafía

glosario

Anuncios

Recursos

Foros

Tareas

Exámenes

Chat

Información del sitio

Participantes

Ayuda

MODULO 1

Vista de impresión Índice de páginas Enlace Ayuda

Siguiente



[CLASE 1](#)

[CLASE 2](#)

[CLASE 3](#)

[MODULO\\_1.pdf](#)  
MODULO 1

[GLOSARIO](#)

[WEBGRAFIA](#)



1 / 26

# CLASE 1



Mi Sitio | TransformaD 01 01 T3-2020

Inicio | MODULO 1 | Vista de impresión | Índice de páginas | Enlace | Ayuda | Atrás

- Inicio
- BIENVENIDA
- Guía didáctica
- Uso de la plataforma
- MODULO 1**
- MODULO 2
- MODULO 3
- Webgrafía
- glosario
- Anuncios
- Recursos
- Foros
- Tareas
- Exámenes
- Chat
- Información del sitio
- Participantes
- Ayuda

## CLASE 1: 1 CONVIVIR CON EL CAMBIO EMPRESARIAL

Bienvenidos a la primera clase la importancia de convivir con el cambio empresarial. En el módulo 1 trabajaremos con entusiasmo para prepararnos a todo lo que conlleva entender el cambio y la evolución en la organización gracias a la transformación digital.

La definición de cambio puede ser sintetizada como la transición de un punto "a" hacia el punto "b", está inmerso en tantas categorías que es usado de diferentes maneras. Cada ecosistema es cambiante, las personas son cambiantes, la cultura, costumbre, siendo esta una constante de las mejoras siempre será el cambio. La pregunta es: ¿todos los cambios son buenos? Si este es para evolucionar, si es solo por generar algo diferente sin buscar un objetivo claro existirá un gran riesgo que puede repercutir en nuestros entornos. En el ámbito organizacional estamos llenos de entornos VUCA: Este término militar se retoma en las organizaciones con la traducción vica. Las siglas corresponden al acrónimo de volatilidad (volatility), incertidumbre (uncertainty), complejidad (complexity) y ambigüedad (ambiguity). Esto nace de la capacidad que tienen de adaptarse a entornos hostiles en el campo de guerra.



Para el desarrollo de esta clase tendremos unas lecturas obligatorias del Módulo 1:

**Temas de lectura obligatoria:**

1. Convivir con el cambio empresarial.
- 1.1 El ecosistema se ha transformado

Los invito a ver el siguiente video sobre el entorno VUCA en la gestión de talento, este explica de manera resumida que es un entorno VUCA y que impacto tiene en el talento humano de las organizaciones.



## CONTINUACIÓN CLASE 1

	<p>Veamos un segundo video, en este video se hace una comparativa de la evolución de los entornos, con el ejemplo del sistema educativo, sistema que no había cambiado en el tiempo.</p>  <p>Luego de realizar las lecturas y ver los videos que hemos indicado procederemos a realizar las siguientes actividades de aprendizaje.</p>
	<p><b>Actividad 1: Trabajo para entrega (Ensayo)</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Conocer cuáles son algunos de los ecosistemas digitales que existen y como estos pueden ser aplicados a la empresa.</p> <p>Para este trabajo deberán crear un documento con extensión .doc de la resolución de la consigna, para lo cual cuentan con 2 días de plazo para realizar la entrega. Deberá entregarlo en la fecha indicada dentro del sector destinado para la misma con el nombre Nombre_Apellido_Trabajo.doc les dejo el enlace a la actividad aquí</p> <p><a href="#">ACTIVIDAD 1: Trabajo de entrega (ensayo)</a></p> <p><b>Consigna</b></p> <p>Los ecosistemas digitales son ambientes que sirven para posicionarse con los clientes objetivo, manejo de comunicaciones digitales. Mencionaremos algunos elementos de ecosistema digital y solicito que describan como lo aplicarían en sus organizaciones</p> <p><b>Sitio web:</b> <b>Branding:</b> <b>Redes sociales:</b> <b>SEM, SMM, SEO:</b> <b>Métrica:</b> <b>Blog:</b></p>
	<p>Se evaluará con el siguiente criterio:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entrega del trabajo en el tiempo estipulado.</li><li>• Definir el uso que tiene cada concepto.</li></ul> <p>Desarrollar de forma asertiva como lo implementaría y cuál es el objetivo que se busca alcanzar.</p> <p><b>Actividad 2 Foro de debate: caso AIRBNB</b></p> <p>Los invito a que participemos en el foro de debate según las indicaciones de la consigna, he planteado algunas preguntas para que podamos interactuar, pueden seguir el siguiente enlace para acceder a la actividad:</p> <p><a href="#">FORO DE DEBATE: CASO AIRBNB</a></p> <p><b>Actividad 3: Globo de palabras</b></p> <p>Realizaremos un globo de ideas, sigue el enlace que te dejo abajo y al ingresar te pedirá un código utiliza el siguiente 76 94 54 5.</p> <p>El código estará vigente durante dos días.</p> <p><a href="http://www.menti.com">www.menti.com</a></p> <p>Pueden visitar la <a href="#">webgrafía</a> y el <a href="#">glosario</a> de las clases que fue publicada en el módulo.</p> 

## CLASE 2

- Usos de la plataforma
- MODULO 1
- MODULO 2
- MODULO 3
- Webgrafía
- glosario
- Anuncios
- Recursos
- Foros
- Tareas
- Exámenes
- Chat
- Información del sitio
- Participantes
- Ayuda

Continuemos avanzando en este recorrido intenso por conocer la evolución humana en los entornos laborales, además haremos énfasis a lecturas que conceptualizan la transformación digital que es la base para nuestro cursado.

Comprenderemos la estructura de una empresa digital y la diferencia que existe entre una empresa digitalizada y el concepto de transformación en las organizaciones. Esta clase contará con un pequeño control de lectura, esto con el objetivo de reforzar algunos conceptos clave que manejaremos a lo largo del curso.

Para el desarrollo de esta clase tendremos unas lecturas obligatorias del Módulo 1

**Temas de lectura obligatoria:**

- 2.1 ¿Qué es la transformación digital?
- 2.2 Una empresa digitalizada
- 2.3 ¿Qué es la transformación?

A continuación veamos el siguiente video "Video Modelo de cultura Laloux y Agile en español" en este se describe los paradigmas culturales que se viven en las organizaciones, moderna y nos permite reflexionar cual debe ser el más adecuado para una cultura de transformación.

Ahora que ya hemos leído los temas de esta clase y vimos el video vamos a realizar las siguientes actividades de aprendizaje:

**Actividad 1: Examen corto**

**Objetivo:**

Evaluar la lectura y comprensión de conceptos de la clase 2 en la temática de transformación digital, transformación y empresa digital.

**Consigna:**

Respondan las preguntas seleccionando la respuesta correcta. El tiempo establecido para la actividad es de 45 minutos y está habilitado por dos días. **Deben conseguir una nota mínima de 7.0 (14 puntos) de un total de 20 puntos en los exámenes y tendrán dos intentos para realizarlo.**

Pueden acceder al examen en el menú de la izquierda Exámenes o ingresando en este enlace:

[EXAMEN CLASE 2](#)

Pueden visitar la [webgrafía](#) y el [glosario](#) de las clases que fue publicada en el módulo.

# CLASE 3

- MODULO 1
- MODULO 2
- MODULO 3
- Webgrafía
- glosario
- Anuncios
- Recursos
- Foros
- Tareas
- Exámenes
- Chat
- Información del sitio
- Ayuda



## CLASE 3:

3 INNOVACIÓN EN LOS MODELOS DE NEGOCIO

Iniciamos la clase de cierre del módulo 1 logramos entender que necesitamos tener actitud adaptable al cambio, los conceptos de transformación digital y los modelos organizativos, en clase nos enfocaremos en los modelos de negocio de la industria digital con todos los elementos que requiere en esta época moderna.

Tendremos una tarea ardua de lectura obligatoria para responder y generar el caso de estudio que presentaremos en esta clase.

Objetivo de la clase:  
Identificar como hacer evolucionar los negocios, para permanecer funcional y vigentes en la industria 4.0.

Indicaciones generales:

Para esta clase debemos leer el material del módulo 1, correspondiente a los siguientes temas:

- 3.1 Consumo colaborativo.
- 3.2 E-Commerce como Marketplace.
- 3.3 El negocio de segunda mano.

Modelo Freemium vs Premium.

- 3.4 Las referencias disruptivas en la industria.
- 3.5 Disrupción en la industria del turismo.

Los nuevos modelos de negocios abren nuevas oportunidades de éxito a las compañías; No hay duda de que las tecnologías disruptivas, y en especial los datos, están cambiando todos los ámbitos de nuestra sociedad.

Las empresas deben explotar en la actualidad factores como la innovación y la atención al cliente. Por dicho motivo, no debemos sorprendernos de que la transformación digital esté cambiando también los modelos de negocio.

A lo largo de este módulo hemos podido conocer varios casos de empresas que han generado disrupciones en sus industrias a través de nuevos modelos de negocios, para conocer un poco más veamos el siguiente video "Se Hicieron Millonarios Rentando Habitaciones por Internet" y analicémoslo.

En este video podemos ver la historia de la plataforma Airbnb y todos los pasos que siguieron para crear su propio modelo de negocio basado en sus experiencias y en la de sus clientes, cuando hablamos de modelo de negocio nos referimos a la forma en que opera la empresa, en su momento ninguna otra empresa del sector turismo y hostelería trabajaba con esta modalidad.



Se Hicieron Millonarios Rentando Habitaciones por Internet

NADIE CREÍA EN SU IDEA Y SE HICIERON MILLONARIOS

airbnb

Si quieres conocer más sobre la historia de Airbnb puedes visitar este artículo.  
(Lectura sugerida)

[Negocios y emprendimientos, historia de airbnb](#)

## CONTINUACIÓN CLASE 3

Otro caso que hemos estudiado en el módulo es el caso de Kodak, al contrario de Airbnb, la transformación digital lo sacó del mercado, podemos ver el siguiente video donde nos comentan los factores que llevaron a Kodak, una empresa de más de 100 años a la banca rota, por no transformar su negocio debido a creer que no debían renovarse.



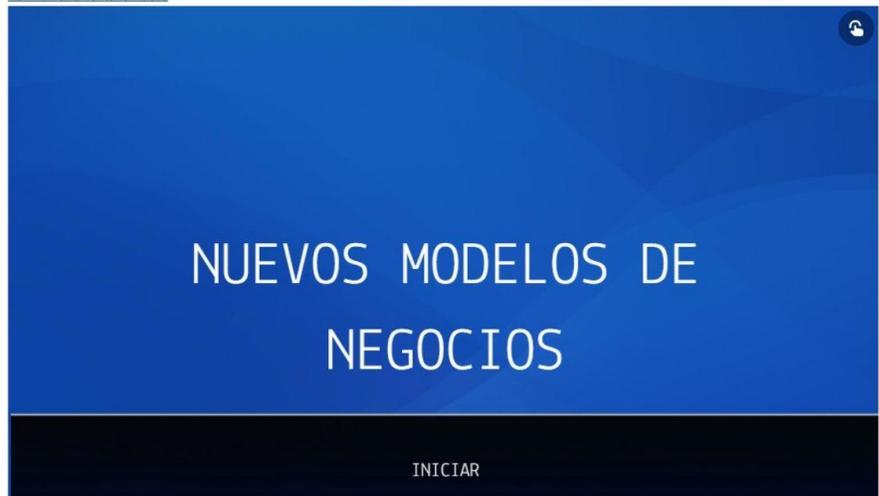
Como el caso de Airbnb hemos mencionado en el módulo muchas otras más grandes empresas con modelos de negocio digitales muy diferentes: Google, Amazon, Facebook, Cabify, Spotify, Privalia, Wallapop etc.

¿Cómo lo han logrado? porque cumplen las dos reglas básicas de la disrupción: generan una necesidad nueva y resuelven un problema, aportando valor a sus clientes.

Y claro, cualquiera de nosotros puede ambicionar a intentar montar una gran empresa, como estas, pero también podemos emprender y gestionar una pequeña compañía con un modelo de negocio bien planteado: a veces lo más sencillo es lo que mejor funciona por ejemplo podríamos buscar implementar en nuestra institución servicios de cloud computing, plataformas responsive, E-learning o un proyecto de inbound marketing, un eCommerce o una web de suscripción.

Visualiza el siguiente material interactivo con las ideas claves de esta clase:

[Abrir en una ventana nueva](#)



## CONTINUACIÓN CLASE 3

### Actividad 1: Trabajo de entrega caso de estudio

Objetivo: Investigar los modelos de disrupción digital en las organizaciones

**Consigna:**

Con base a lo estudiado en nuevos modelos de negocio, deberá redactar un ensayo de entre 1 y 2 páginas donde investigue un modelo de disrupción digital en una organización dentro de cualquier industria pueden tomar una de las mencionadas en las clases. Deberá entregarlo en la fecha indicada dentro del sector destinado para la misma con el nombre Nombre\_Apellido\_Caso.doc

Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios:

- Entrega el trabajo en la fecha indicada
- Comprende el tema a desarrollar
- Desarrollar su aporte mostrando datos reales y dando referencias bibliográficas y/o de sitios web.

Pueden acceder a la tarea por medio del menú en la izquierda "Tareas" o en el enlace a continuación:

[Actividad 1: Trabajo de entrega caso de estudio](#)

Pueden visitar la [webgrafía](#) y el [glosario](#) de las clases que fue publicada en el módulo.

## WEBGRAFÍA

- Guía didáctica
- Uso de la plataforma
- MODULO 1
- MODULO 2
- MODULO 3
- Webgrafía**
- glosario
- Anuncios
- Recursos
- Foros
- Tareas
- Exámenes
- Chat

### Webgrafía Módulo 1

**Disrupción digital: ¿Qué es y cuáles son sus consecuencias? (2020)**  
Consultado el 15/11/2020.  
[ticnegocios.camaravalencia.com/servicio...que-es-y-cuales-son-sus-consecuencias/](https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicio...que-es-y-cuales-son-sus-consecuencias/)

**Janire Carazo (2019) Economía Colaborativa**  
Consultado el 15/11/2020.  
[economipedia.com/definiciones/economia-colaborativa.html](https://economipedia.com/definiciones/economia-colaborativa.html)

**Laloux, Frederic (2017)**  
Consultado el 15/11/2020.  
[www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Public...miaIndustrial/407/CRITICA DE LIBROS.pdf](https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Public...miaIndustrial/407/CRITICA DE LIBROS.pdf)

# GLOSARIO

Mi Sitio | TransformaD 01 01 T3-2020

**GLOSARIO**

Vista de impresión | Índice de páginas | Enlace | Ayuda

## GLOSARIO

**Automatización:** Aplicación de máquinas o de procedimientos automáticos en la realización de un proceso o en una industria.

**Background digital:** procesos o rutinas de ejecución digital que se realizan en segundo plano.

**Disruptivo:** Se utiliza en un sentido simbólico, en referencia a algo que genera un cambio muy importante o determinante.

**Delivery:** Es una actividad que parte de la función logística que tiene por finalidad colocar bienes, servicios, fondos o información directa en el lugar de consumo o uso (Al cliente final).

**Feedback:** es un mecanismo que supone el retorno de una parte de los elementos que salen del sistema.

**Gaps:** es una ruptura en la continuidad en la línea del precio respecto al tiempo. Se produce cuando el precio experimenta un movimiento acentuado hacia arriba o abajo sin que haya operaciones entre el precio anterior y el precio actual.

**Packaing:** Se usa para referirse al empaque, envase o embalaje de algo.

**Premium:** es una categoría publicitaria ampliamente utilizada.

# **DOCUMENTOS ELABORADOS**

# GUÍA DIDÁCTICA

**DIGITAL  
TRANSFORMATION**



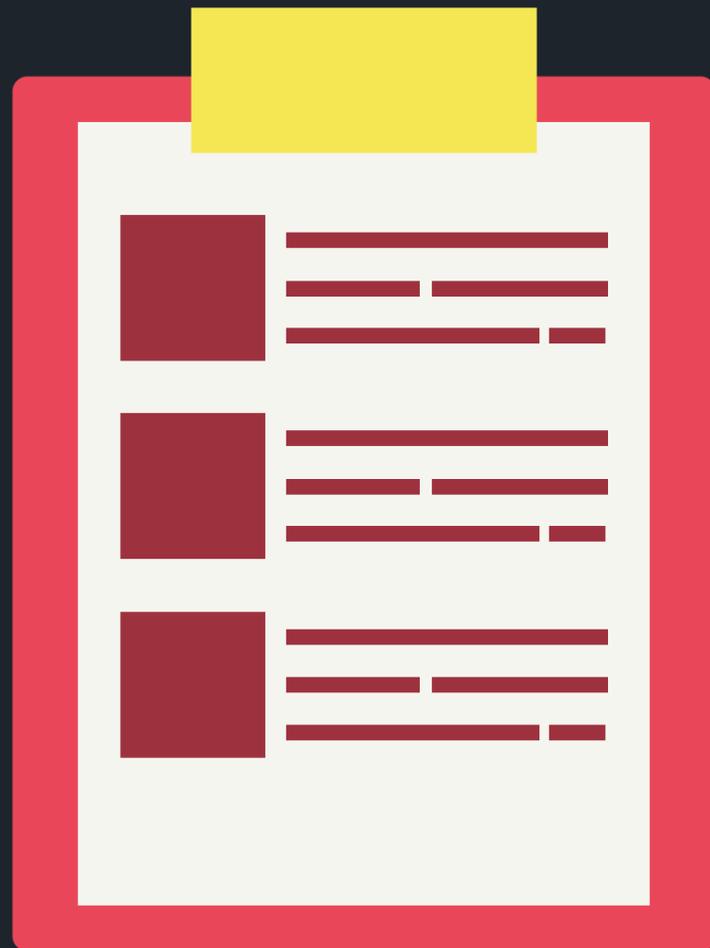
# FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA

En la actualidad existe una gran velocidad en el crecimiento de la tecnología, mientras que las empresas y la sociedad en general se mueven con una velocidad de cambio lineal, el impacto de estas tecnologías sobre las empresas es trascendental.

Los procesos en las empresas en sus cadenas de valor se transforman aportando cada vez más eficiencia y efectividad, la comunicación y la coordinación en los trabajadores y las diferentes áreas se deben gestionar con las nuevas plataformas basadas en redes sociales corporativas y plataformas virtuales.



Se presentan nuevas oportunidades para aportar mayor valor, experiencia de uso a los clientes y la forma que nos comunicamos con ellos.

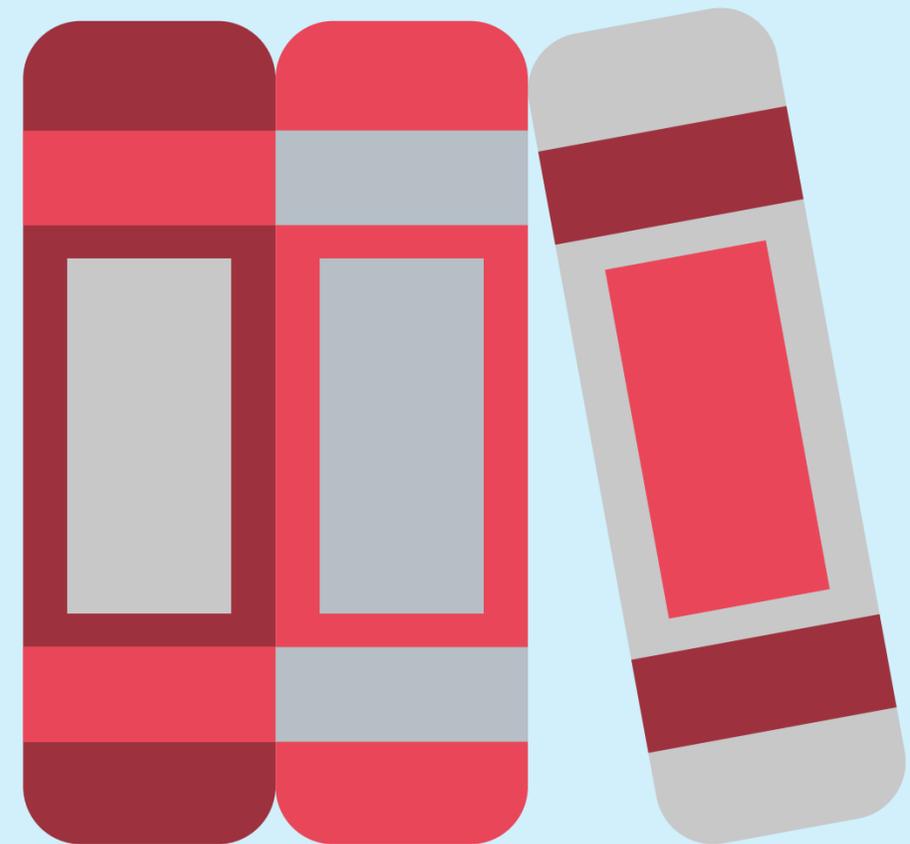


A nivel estratégico estamos viendo la transformación digital de los modelos de negocio, los cuales están generando un colapso en las estructuras de las empresas y en las cadenas de suministro.

Las empresas pueden beneficiarse de las oportunidades digitales si se transforman a través de planes de transformación y optimización digital para que todas las áreas de la empresa puedan participar en un diseño de nuevas experiencias para el cliente.



Se espera que al finalizar el curso los participantes posean habilidad de innovar y poder ser los canales por los cuales la digitalización llegue a INSAFORP, así como la capacidad para poder transformar su organización y la cadena de valor de su negocio a través de la adopción, uso y explotación de las plataformas digitales y las tecnologías de la información.



# OBJETIVOS GENERALES



- 1 Entender el cambio y la evolución dentro de la organización gracias a la transformación digital.
- 2 Conocer y entender el concepto de transformación digital y empresa digitalizada.

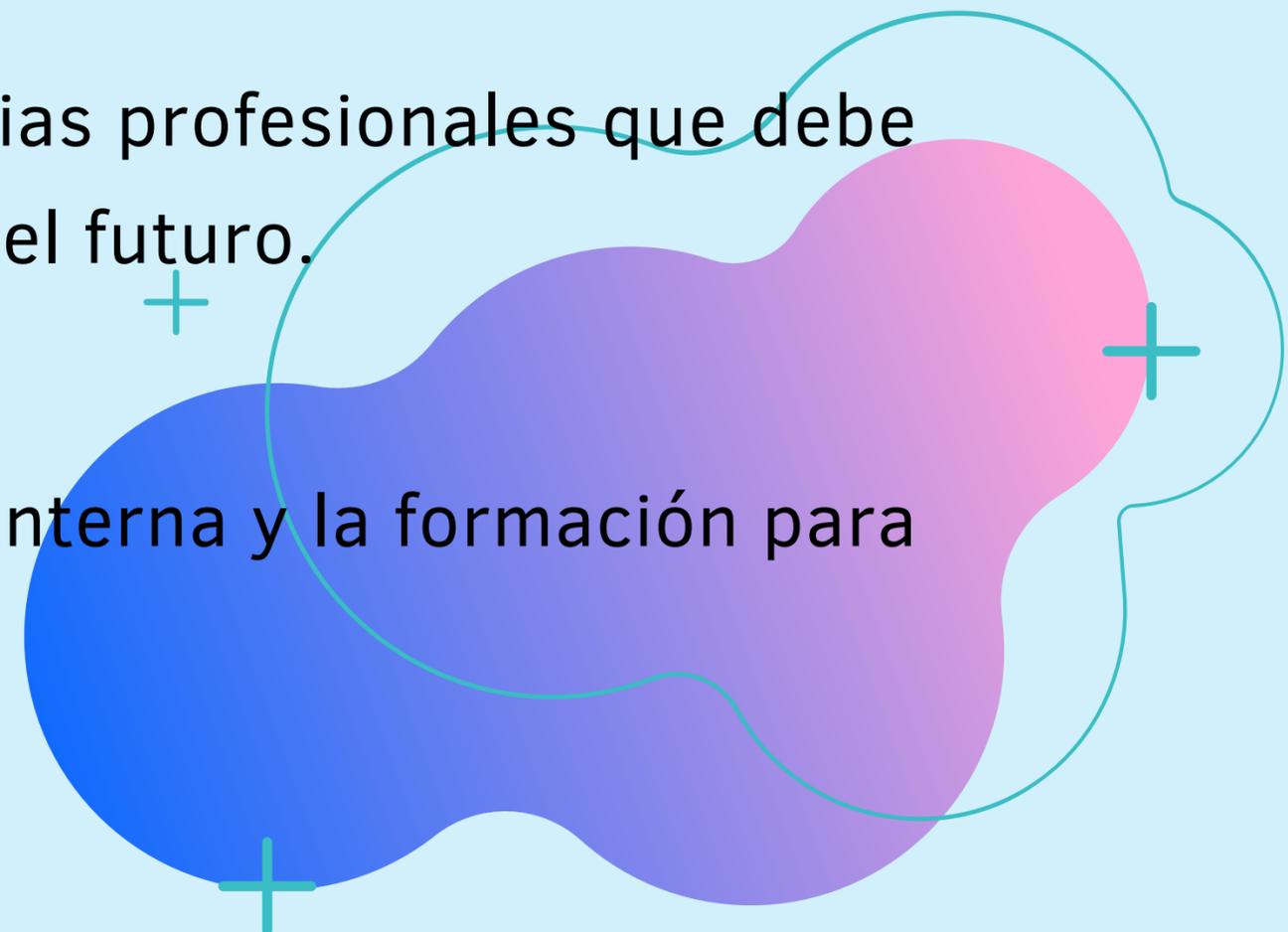
# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los nuevos modelos de negocio consecuencia de la digitalización.

Conocer las diferencias generacionales y el comportamiento de estas dentro de la organización.

Conocer las nuevas habilidades y competencias profesionales que debe adquirir el profesional para la organización del futuro.

Entender la importancia de la comunicación interna y la formación para lograr el cambio en la organización



# CONTENIDOS

## MÓDULO 1

### EL CAMBIO COMO CONSTANTE EMPRESARIAL

#### 1. CONVIVIR CON EL CAMBIO EMPRESARIAL

##### 1.1 EL ECOSISTEMA SE HA TRANSFORMADO

##### 2. LA ORGANIZACIÓN HA EVOLUCIONADO

##### LA CONCIENCIA HUMANA

##### 2.1 ¿QUÉ ES LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL?

##### 2.2 ¿QUÉ ES UNA EMPRESA DIGITALIZADA?

##### 2.3 ¿QUÉ ES LA TRANSFORMACIÓN?

#### 3. INNOVACIÓN EN LOS MODELOS DE NEGOCIO

##### 3.1 CONSUMO COLABORATIVO

##### 3.2 E-COMMERCE COMO MARKETPLACE

##### 3.3 EL NEGOCIO DE SEGUNDA MANO

##### 3.4 LAS REFERENCIAS DISRUPTIVAS

##### 3.5 DISRUPCIÓN EN LA INDUSTRIA DEL TURISMO

## MÓDULO 2

### LAS DIFERENCIAS GENERACIONALES

#### 1. LAS DIFERENCIAS GENERACIONALES

##### 1.2. MILLENNIALS Y CENTENNIALS DENTRO DE LA ORGANIZACIÓN

##### 1.3 NUEVOS PROFESIONALES PARA LA NUEVA ORGANIZACIÓN

#### 2. HABILIDADES PARA EL CAMBIO, EL NÚCLEO DEL CAMBIO

#### 3. HABILIDADES PARA EL CAMBIO, LA PLASTICIDAD EN ENTORNOS COMPLEJOS

##### 3.1 EL AUTOAPRENDIZAJE

##### 3.2 DESING THINKING

##### 3.3 RESILIENCIA

##### 3.4 ORGANIZACIÓN DIGITAL: COMPARTE, COMPROMÉTETE Y SE ÁGIL

##### 3.5 EL PROFESIONAL DEL DÍA DE HOY.

## MÓDULO 3

### UN NUEVO MODELO DE NEGOCIO, UNA NUEVA ORGANIZACIÓN

#### 1 EL CAMBIO ORGANIZACIONAL

##### 1.1 QUÉ ES UN CAMBIO ORGANIZACIONAL

##### 1.2 CULTURA ORGANIZACIONAL

#### 2. COMUNICACIÓN Y FORMACIÓN: DOS PALANCAS PARA EL CAMBIO

##### 2.1 FORMACIÓN VERSUS MODELOS DE APRENDIZAJE

#### 3. EXPERIENCIA DEL EMPLEADO

##### 3.1 MODERNIZACIÓN DE RH: ¿Y AHORA QUÉ?

# METODOLOGÍA DE TRABAJO



El curso utiliza métodos mixtos, primero utilizando el método del caso para que de forma práctica permita simular un ejemplo de transformación digital. Además, cuenta con un caso integrador que se deberá resolver por el participante. El tutor tendrá una participación activa con una sesión virtual.

El alumno cuenta con actividades formativas que se han elaborado con el objetivo de adaptar el proceso de aprendizaje a las diferentes capacidades, necesidades e intereses de los alumnos como foro de Debate, Clases, seguimiento personalizado y controles de lectura.

Este trabajo individual y multidisciplinar es posible ya que la característica principal del caso es Transformación que generalmente plantea problemas, es decir, que no tiene una única solución. El caso posiciona al alumno frente a un problema real que exige un enfoque profesional y un trabajo sustentado por el modelo teórico estudiado. Por lo tanto, el objetivo principal que se persigue con la metodología del caso es formar profesionales que sean capaces de encontrar una solución experta al problema planteado, teniendo en cuenta el contexto y la tecnología en la mejorar de las organizaciones.

El curso cuenta con una duración de 4 semanas, contará con tres módulos los cuales poseen 3 clases, estas serán liberadas cada 3 días siendo un curso intensivo. Todas las consignas de entrega tendrán una ponderación para la nota final del curso, los foros, controles de lectura y el caso de estudio.

Los envíos de trabajos serán a través de la herramienta de tareas, se tomará en cuenta la pertinencia de las entregas, es importante el consumo del contenido pues parte de la aprobación del cursado es consumir todo el contenido del curso.

En el caso de la entrega del caso de estudio existirá hora límite 11:59 pm. Si el alumno no logran enviarlo la actividad no tendrá ponderación, y no podrá enviar la consigna de la clase. Se espera que el estudiante evite errores de ortografía o redacción, sin embargo estos serán subsanables, pero señalados por el tutor para una entrega profesional del trabajo solicitado.

Como canales de comunicación formal tendremos los foros, sin embargo, estará habilitada la mensajería directa para la comunicación con el tutor y, de ser necesario, mensajería por correo electrónico. El propósito es que toda la comunicación quede evidenciada en la plataforma virtual.

# EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

## Módulo 1

Módulo 1	Porcentaje
Foro de debate: caso AIRBNB	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Participación en la fecha establecida.</li><li>▪ El aporte realizado muestra que se comprende a profundidad el tema.</li><li>▪ Expresa sus ideas claramente y respetando a los demás.</li></ul>	
Control de lectura/ examen corto	20%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Conoce los conceptos estudiados</li><li>▪ Desarrolla la solución a los problemas.</li></ul>	
Trabajo de entrega, caso de estudio: buscar un ejemplo de disrupción de una industria (ejemplo el caso de foro de debate)	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Entrega el trabajo en la fecha indicada</li><li>▪ Comprende el tema a desarrollar</li><li>▪ Desarrolla su aporte mostrando datos reales y dando referencias bibliográficas y/o de sitios web.</li></ul>	

# EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

## Módulo 2

Módulo 2	Porcentaje
Foro de debate: las generaciones y su comportamiento en el consumo	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Participación en la fecha establecida.</li><li>▪ El aporte realizado muestra que se comprende a profundidad el tema.</li><li>▪ Expresa sus ideas claramente y respetando a los demás.</li></ul>	
Control de lectura/ examen corto	20%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Conoce los conceptos estudiados</li><li>▪ Desarrolla la solución a los problemas.</li></ul>	

# EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

## Módulo 3

<b>Módulo 3</b>	
Foro de debate: Recursos humanos dentro de la transformación digital	10%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Participación en la fecha establecida.</li><li>▪ El aporte realizado muestra que se comprende a profundidad el tema.</li><li>▪ Expresa sus ideas claramente y respetando a los demás.</li></ul>	
Control de lectura/ examen corto	20%
Se evaluará de acuerdo a los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Conoce los conceptos estudiados</li><li>▪ Desarrolla la solución a los problemas.</li></ul>	
Total	100%

# RUBRICAS

## CRITERIOS PARA LAS EVALUACIONES

<b>RUBRICA PARA EVALUAR FOROS:</b> marque con una X los criterios que cumple y sume el total de obtenidos		
<b>CRITERIO</b>	<b>CUMPLIMIENTO</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Participación en la fecha establecida.	3	0
El aporte realizado muestra que se comprende a profundidad el tema.	4	0
Expresa sus ideas claramente y respetando a los demás.	3	0
<b>SUMATORIA</b>	<b>10%</b>	<b>0</b>

**RUBRICA PARA EVALUAR TRABAJO:** marque con una X los criterios que cumple y sume el total de obtenidos

CRITERIO	CUMPLIMIENTO	
	SI	NO
Entrega el trabajo en la fecha indicada	3	0
Comprende el tema a desarrollar	4	0
Desarrolla su aporte mostrando datos reales y dando referencias bibliográficas y/o de sitios web	3	0
<b>SUMATORIA</b>	<b>10%</b>	<b>0</b>

**RUBRICA PARA EVALUAR EXAMENES:** de calificación automática en plataforma, cada pregunta tiene la misma ponderación y hay una única respuesta correcta a cada interrogante

CRITERIO	CORRECTA	
	SI	NO
Pregunta 1	2 puntos	0 puntos
Pregunta 2	2 puntos	0 puntos
Pregunta 3	2 puntos	0 puntos
Pregunta 4	2 puntos	0 puntos
Pregunta 5	2 puntos	0 puntos
Pregunta 6	2 puntos	0 puntos
Pregunta 7	2 puntos	0 puntos
Pregunta 8	2 puntos	0 puntos
Pregunta 9	2 puntos	0 puntos
Pregunta 10	2 puntos	0 puntos

**El estudiante de cumplir con una nota mínima de 7.0 (14 puntos) de un total de 20puntos en los exámenes y una nota global de 80% en todo el curso, para considerarse aprobado.**

# Cronograma

CRONOGRAMA	SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3							SEMANA 4						
TEMAS	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
Bienvenida	X																											
Foro de Bienvenida	X	X	X																									
MÓDULO 1	DURACIÓN 9 DÍAS																											
Clase 1: Convivir con el cambio empresarial		X																										
Foro de debate: caso AIRBNB		X	X																									
Clase 2: La organización ha evolucionado la conciencia humana				X	X	X																						
Examen Corto						X																						
Clase 3: Innovación modelos de negocio							X																					
Trabajo de entrega caso de estudio							X	X	X	X																		

# Cronograma

CRONOGRAMA	SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3							SEMANA 4						
TEMAS	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
MÓDULO 2											DURACIÓN 7 DÍAS																	
Clase 1: Las diferencias generacionales- Nuevos profesionales para la nueva organización											X																	
Foro de debate: Las generaciones y su comportamiento en el consumo												X																
Clase 2: Habilidades para el cambio- Organización digital													X															
Clase 3: Videoconferencia, Habilidades para el cambio																X												
Examen Corto																X	X											

# Cronograma

CRONOGRAMA	SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3							SEMANA 4						
TEMAS	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
MÓDULO 3																												
Clase 1: El cambio organizacional- Cultura organizacional																												
Foro de debate: Recursos humanos dentro de la transformación digital																												
Clase 2: Palancas para el cambio																												
Clase 3: Participación en material interactivo: el empleado																												
Examen Corto																												
Despedida del curso																												
Encuesta de satisfacción																												
Periodo de recuperación de actividades																												

# PRESENTACIÓN DEL TUTOR

Mi nombre es Carlos Leonel Ortiz, soy Licenciado en sistemas informáticos administrativos, tengo alrededor de 11 años de experiencia laboral en proyectos de tecnología educativa

Actualmente me desempeño en el instituto de formación profesional de El Salvador en la Unidad de Formación a Distancia, donde formamos a más de 12,000 personas al año. Cuento con diversas certificaciones como EV3 en Robótica Educativa, Steam y Change Management Practitioner. Espero que juntos podamos construir esa visión de adaptabilidad a los cambios y la implementación de propuestas de herramientas digitales que mejoren nuestras organizaciones.



A handwritten signature in red ink, appearing to read 'C. Ortiz', written in a cursive style.

Lic. Carlos Leonel Ortiz

# GRACIAS!

CUENTO CON TU PARTICIPACIÓN EN EL CURSO!



A photograph of three business professionals sitting on a wooden bench in a modern office. On the left, a man in a plaid shirt looks at a tablet. In the center, a woman in a dark blazer looks at a smartphone. On the right, a man in a blue shirt looks at a laptop. The background shows a glass-walled office with colorful sticky notes on the wall.

CURSO  
**TRANSFORMACIÓN  
DIGITAL**

**Módulo 1**  
**El cambio como  
constante empresarial**

NOVIEMBRE 2020

## Contenido

Introducción .....	3
1. Convivir con el cambio empresarial.....	4
1.1 El ecosistema se ha transformado .....	6
2. La organización ha evolucionado la conciencia humana .....	8
2.1 ¿Qué es la transformación digital? .....	9
2.2 Una empresa digitalizada. ....	11
2.3 ¿Qué es la transformación? .....	11
3. Innovación en los modelos de negocio .....	12
3.1 Consumo colaborativo .....	15
3.2 E-Commerce como Marketplace .....	17
3.3 El negocio de segunda mano .....	19
MODELO FREEMIUM vs PREMIUM.....	20
3.4 Las referencias disruptivas en la industria.....	21
3.5 Disrupción en la industria del turismo .....	21
GLOSARIO .....	24
Webgrafía.....	25

## Introducción

**E**l cambio como una constante empresarial nace a raíz de ser mejores competidores, es la búsqueda constante por mejorar la cadena de valor del núcleo de las organizaciones. Estos procesos para ser exitosos necesitan tiempo en recorrer las diferentes fases. El saltarse una de ellas, da la sensación de avance, que al final se traduce en impactos que lejos de beneficiar, entorpecen toda la iniciativa de cambio.

El futuro de una organización próspera dependerá, en gran medida, de una organización de sus sistemas, la mayoría de empresas están comenzando un proceso de digitalización la cual no solo consiste en implementar tecnología más bien consiste en un cambio de cultura, como dice Peter Drucker “la cultura se cómo a la estrategia en el desayuno”<sup>1</sup> .

Según una encuesta de Oracle dice que 55% de los tomadores de decisiones en las empresas mundiales tienen interés y necesidad de desarrollar estrategias para aumentar la calidad, mientras que 48% buscan estrategias asertivas en sus costos y 46% en aumentar el control de sus organizaciones.

En base a esa encuesta Mario Casasola, Director de territorio Big Data & Analítica en Oracle Centroamérica afirma “las empresas tenemos la oportunidad de hacer el cambio conociendo mejor a nuestras audiencias, al analizar la información que reside dentro de éstas para encontrar respuestas a todas nuestras preguntas, basados en datos reales, en el histórico de la compañía y en lo que la información existente nos comunica”, (Casasola, Mario, 2018).

El principal propósito es preparar a las personas para ser adaptables en su ecosistema y, de esta manera, trasladar los cambios necesarios a sus organizaciones. En la naturaleza los que sobreviven son los que se adaptan a los cambios de su entorno, de igual forma, las personas y las organizaciones deben trabajar para ser adaptables y poder realizar los cambios, mejoras que las organizaciones se propongan.

---

<sup>1</sup> <https://openmind-global.com/la-cultura-se-come-a-la-estrategia-al-desayuno>

# MÓDULO 1: El cambio como constante empresarial

# TRANSFORMACIÓN DIGITAL

## 1. Convivir con el cambio empresarial.

La definición de cambio puede ser sintetizada como la transición de un punto “a” hacia el punto “b”, está inmerso en tantas categorías que es usado de diferentes maneras. Cada ecosistema es cambiante, las personas son cambiantes, la cultura, costumbre, siendo esta una constante de las mejoras siempre será el cambio.

La pregunta es ¿todos los cambios son buenos? si este es para evolucionar, si es solo por generar algo diferente sin buscar un objetivo claro existirá un gran riesgo que puede repercutir en nuestros entornos.

En el ámbito organizacional estamos llenos de entornos VUCA:

Este término militar se retoma en las organizaciones con la traducción vica. Las siglas corresponden al acrónimo de volatilidad (volatility), incertidumbre (uncertainty), complejidad (complexity) y ambigüedad (ambiguity). Esto nace de la capacidad que tienen de adaptarse a entornos hostiles en el campo de guerra.

**Volatilidad (volatility):** Que no tiene un solo rumbo, que goza de gran incertidumbre, aquello que no está en nuestra zona de control, siendo variable, haciéndolo difícil de controlar y que genera impactos. Para sobrellevarlo se requiere de la visión clara de los líderes y metodologías ágiles que permitan trabajar en un entorno volátil.

**Incertidumbre (uncertainty):** escenarios impredecibles, se repite el hecho de no tener bajo la línea de control el resultado, todo aquello que no se sabe con certeza que sucederá.

Para liderar con la incertidumbre, el líder debe tener la capacidad de adelantarse a su entorno, observar lo que podría suceder en todas las aristas del problema, guiado con una comunicación fluida a pesar que podría estar fuera de su línea de comprensión.

**Complejidad (Complexity):** Cambios bruscos que no permiten comprender lo que sucede en el entorno. Estos cambios pueden estar interconectados.

La forma de sobrellevar la complejidad es crear un entorno con claridad que permita buscar la simplicidad, analizar y comprender la complejidad en sus diferentes perspectivas desde un enfoque de los problemas que nos permitirá tomar las mejores decisiones. Invertir en generar data, recolectarla, interpretarla y compartirla, monitorizar datos y tendencias nos permitirá arrojar claridad ante la complejidad. La empresa que mejor informada esté, que mejor sistema de información y traducción de los datos posean, estos contarán con mayores posibilidades de sobrellevar esos entornos.

**Ambigüedad (ambiguity):** En un entorno donde las señales cada vez son más difíciles de discernir de la realidad y existen más significados posibles, con lo que se genera un potencial de diversidad de interpretaciones y significados. La ambigüedad conduce principalmente a la ineficiencia y genera una dosis de inseguridad que puede ser una de las principales causas de conflicto en las organizaciones.

Para sobrellevar los entornos ambiguos la agilidad para comunicarse a través de la empresa o por cualquier departamento para solucionar los problemas que se presentan. Debemos considerar un modelo práctico y racional para aprender a solucionar los problemas en las organizaciones.



## 1.1 El ecosistema se ha transformado

**A**ctualmente somos parte de un ecosistema digital en la vida diaria y en ámbito empresarial, podemos identificar organizaciones que todo el núcleo del negocio no es propio en activos físicos. Sin embargo, ofrecen un servicio que hace sostenible y rentable a las empresas, haciendo esos servicios parte de la vida cotidiana de las personas. Llevando la oferta hasta sus dispositivos tecnológicos.

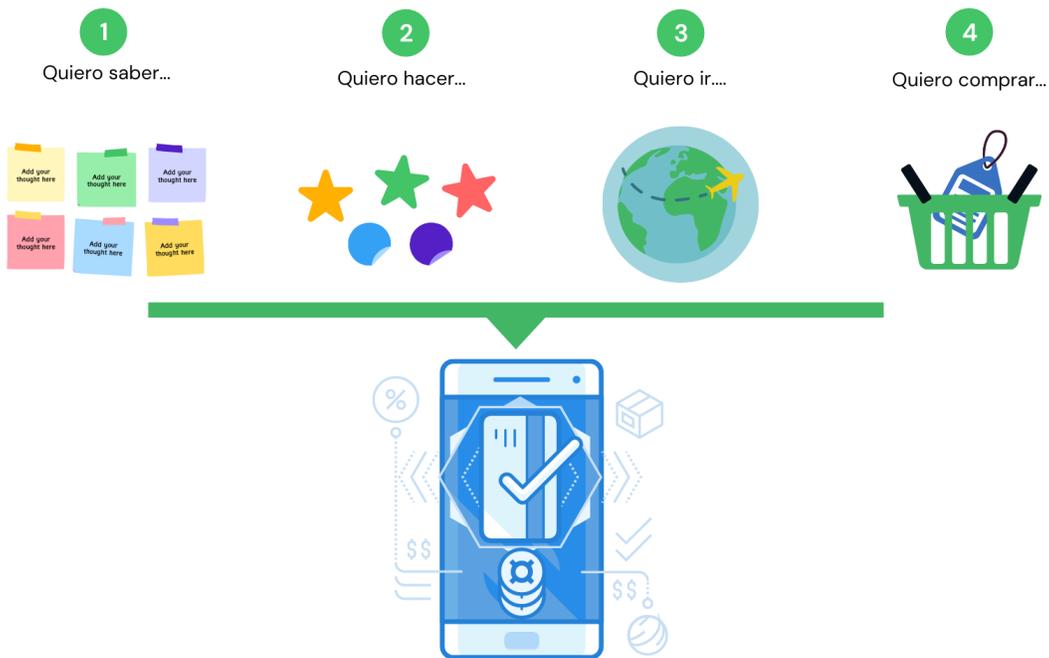
Ejemplo de ello son las plataformas digitales de series y películas, el negocio del entretenimiento cambió, y con ello, el ecosistema de como ver películas. A inicios 2000 se popularizo la renta de videos, cds, dvds, copias originales, visitas al cine o ver películas en la tv por cable. Sin duda identificamos una tendencia muy marcada a las plataformas digitales con la inserción de los Smartphone y tablets, acompañados del internet, destaparon un ecosistema que evoluciona muy rápidamente con crecimiento de exponencial donde hay más del 60% del teléfono es Smart.

En una jornada laboral usamos al menos 30 minutos las terminales, no necesariamente continuas, con intervalos, estos son micro descansos.



Acorde a un estudio de google, existen 4 momentos de la verdad al momento de realizar una búsqueda en el internet los cuales son: quiero saber, quiero hacer, quiero ir y quiero comprar.

Si reflexionamos, esos 4 momentos consideramos que efectivamente es así, hace unos 10 años posiblemente no insidian tanto en la vida cotidiana (ecosistema) como a la actualidad. Entonces, aunque la compra no sea en el dispositivo móvil, puedo ser influenciado para realizar esa adquisición por ese medio.



Vivimos en una sociedad donde tenemos la vida real y la vida digital. Como seres sociales fomentamos esos entornos cada día somos más sociales, en la vida digital. Esto se debe a que parte del comportamiento que tenemos la necesidad de contar, ver o escuchar las cosas. Ejemplos como: Facebook, twitter, youtube, Instagram, son marcas de las cuales muchos no podemos prescindir ya son parte de nuestro ecosistema porque nos hacen sentir inconscientemente conectados, o formar parte de algo grande. Estos modelos de negocios novedosos han fomentado un entorno a lo social cargado de contenido y los usuarios se encargan de construir, divulgar ese contenido.

## 2. La organización ha evolucionado la conciencia humana

**C**uando hablamos de la disrupción digital en la organización no podemos dejar de mencionar el libro “Reinventando las organizaciones” de Frédéric Laloux, porque señala algunos modelos organizativos que podemos relacionar con la evolución de las organizaciones en la actualidad; estos son:

- Modelo 1, Organizaciones rojas: La autoridad

Es un modelo donde un único administrador da las directrices y los demás las cumplen sin opinar. Los subalternos no opinan, pues el modelo de la gestión suele ser bajo un liderazgo que domina e infunde el miedo en la organización. Estos ejemplos suelen verse en las empresas que tienen muchos años de fundadas; Estas poseen divisiones en el trabajo, así como líderes demasiado reactivos.

- Modelo 2, Organizaciones ámbar: La jerarquía

Hace énfasis en organizaciones burocráticas, la administración pública o incluso comparable con la iglesia –apreciación que realiza Frédéric Laloux en su libro–“Reinventando las organizaciones”. Se trata de un modelo de gestión que requiere de aprobaciones volviéndola poco ágil, un modelo piramidal en la estructura que da poca apertura.

- Modelo 3, Organizaciones naranjas: La meritocracia

Este modelo promueve a sus líderes por méritos; Es fácil identificar donde existen méritos por ventas, sectores como la banca o seguros que deben generar ganancia con base a los esfuerzos y estrategias de los colaboradores, siguen manteniendo la estructura de pirámide, pero mejora porque permite equipos de trabajo como equipos de venta, así como iniciativas multitarea.

- Modelo 4, Organizaciones verdes: La cooperativa

Este tipo de organizaciones buscan realizar acuerdos, puntos en común y consenso, los colaboradores se sienten incluidos. Se basa en la rectitud de uno mismo para servir en el mundo, pero dice Laloux, las decisiones son lentas porque deben esperar que todos los miembros estén de acuerdo, aunque podría ser funcional en algunos casos.

Existe un quinto modelo que podemos denominar que es el que más se apega a las empresas del siglo XXI. Sin duda, no podemos pensar que todas evolucionen, menos las organizaciones. El modelo TEAL: las organizaciones que conforman estructuras dinámicos y flexibles, que la empresa transversal sea una realidad, trabaja en modelos de proyectos indicadores y que incorporen metodologías ágiles (como scrum) en nuestra forma de trabajar. El modelo de organización que plantea Laloux contiene 3 ejes los cuales son:

- **Auto organización:** Estas organizaciones trabajan de forma horizontal, sin manejo de jerarquías. Se estructuran en grupo que manejan sus propias decisiones.
- **Plenitud del ser:** Estas organizaciones se enfocan en la plenitud de la persona, no como profesional siendo flexibles y dar los mejores beneficios para sus trabajadores; acá podemos encontrar horarios flexibles, beneficios familiares, que permiten motivar enormemente y crear identidad por la organización.
- **Propósito evolutivo:** En estas organizaciones todos los empleados son tomados en cuenta. Es por ello que se incluye a todos ellos como parte del objetivo de la organización, sienten ellos parte importante del negocio o siendo parte de la cadena de valor de la organización.

## 2.1 ¿Qué es la transformación digital?

**H**emos visto la inserción de la tecnología o digitalización de los procesos en las empresas por más de 10 años, en ninguna otra época de la historia suscitó este fenómeno que busca ayudar a las organizaciones y a las personas enfocadas en el núcleo del negocio.

Cuando hablamos de la transformación digital tenemos la desintegración de la cadena de valor del negocio gracias a la tecnología y dar poder al consumidor algo que por la década de los 90 no pudimos ver, todo influenciado por las campañas mediáticas.



La cadena de valor tradicional se compone por intermediarios y el consumidor. Sin embargo, ahora vemos industrias que no están fijas, por ello, podemos definir la transformación digital en los negocios.

La cadena de valor empresarial, también la cadena de valor es un modelo teórico que permite describir el desarrollo de las actividades de una empresa empresarial generando valor al producto final, divulgado y popularizado por Michael Porter en su obra, *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance* (1985).



Cuando mencionamos la transformación digital, nos enfocamos en la necesidad externa y organizacional para pasar por el proceso de transformación para dar respuesta a lo que sucede con sus clientes. Para las organizaciones que nacieron con ello, todo es natural y manejan grandes volúmenes de información para la toma de decisiones.

Existen muchas organizaciones que se aferran a no cambiar, sin embargo, solo se dirigen a una muerte lenta. El cambio constante y la adaptabilidad a ellos se vuelve una habilidad más en las organizaciones modernas, esa capacidad de reconvertir el negocio de forma ágil creando una experiencia al consumidor, sin importar el negocio.

La actitud y aptitud frente al cambio será vital y este curso busca abrir la mente para dar soluciones en los entornos, crear cadena para la mejora de las organizaciones. Considerando las herramientas digitales, existen cuatro tipos de organizaciones:

- **Infalibles:** conocen su industria, conocen a sus clientes, cuentan con buena actitud a la digitalización.
- **Los sonadores con iniciativa:** No saben cómo hacer el cambio digital, pierden dinero por no saber cómo hacer estos cambios, pero saben que es necesario. Podría ser la mayoría de empresas que cuentan con recursos económicos.
- **Los Dinosaurios del cambio:** Las personas de estas organizaciones no quieren cambiar, y son aquella que renuevan personal cuando se enfrentan a estos escenarios.

Como tienen experiencia o historia en cambios, saben de la importancia de cambiar para mantenerse.

- **La Resistencia Analógica:** son aquellos que no ven importante la digitalización organizacional porque se niegan a ver lo que sucede, se suele pensar que son las organizaciones pequeñas. También existen grandes empresas con modelos de negocio poco renovados que consideran que por tener larga trayectoria es garantía en sus negocios, sin embargo, no atienden al cliente digital, y posiblemente su cierre será a corto plazo.

## 2.2 Una empresa digitalizada.

Es aquella que busca digitalizar parte de su cadena de valor para solventar asuntos de su negocio, no es tener medios digitales por moda o tendencia, es para apalancar algún núcleo del negocio que se puede incrementar mediante la incorporación de herramientas digitales o mediante la digitalización. El motivo más grande de los negocios por digitalizar es el incremento de ingreso para la organización, hay muchas actividades que pueden mejorar como seguimiento en logística, marketing digital.



## 2.3 ¿Qué es la transformación?

Definimos transformación porque este término lo hemos visto a lo largo de la historia en las organizaciones, durante mucho tiempo lo vimos como la gestión del cambio ahora es acompañado de tecnología que busca eficiencia en los costos de operación.

Lo particular es que trata de personas, de cultura organizacional, comportamiento en el ecosistema empresarial y como gestionar el cambio hacia una empresa digital. No podemos afrontar los cambios organizacionales si no cambiamos la cultura, los valores y la forma de pensar y comportarse de los empleados en todos los niveles. Si las personas están receptivas, los cambios tendrán menores impactos.

De acuerdo a John Kotter, existen Pasos para liderar el cambio:

- Dónde queremos llegar.
- Qué perfil de empleado necesitamos.
- Evaluaciones del personal.
- Actuar por consecuencia y Gaps.

Por lo tanto, siempre que enfrentemos a un proceso de transformación, si cambia el modelo de hacer negocios, debe cambiar la organización con la comunicación y la formación.

### 3. Innovación en los modelos de negocio

**U**n modelo de negocio en referencia las organizaciones es algo que ya se encuentra establecida de forma textual según Wikipedia son todos los conceptos relacionados, acuerdos financieros y el portafolio central de productos o servicios que ofrece una organización, estos modelos de negocios es que lo utilizan las compañías y sus directivos para establecer la fórmula de cómo funcionará el negocio.

Pero en los últimos años hemos visto como internet ha cambiado nuestras vidas y entorno, ha causado lo mismo en las organizaciones y por su puesto en los modelos de negocios, en algunos sectores más que en otros.

Actualmente todas las empresas se enfocan en mejorar sus propios modelos de negocios, estos también irán evolucionando con el tiempo, como lo hemos visto en este módulo los que sean incapaces de reinventarse no serán capaces de continuar con el ritmo del mercado y probablemente desaparecerán.

Existen muchas fuerzas en el cambio tecnológico, la movilidad es por mucho la que está cambiando e impactando los modelos de negocios. La movilidad es la opción de tener todos nuestros servicios en línea, impulsados por el efecto cloud (plataformas), esto se ha visto mucho más marcado en los últimos meses por el impacto de cuarentenas y pandemia COVID 19.

Muchas empresas pasaron de tener un modelo de venta en un local, a cambiar completamente sus operaciones en línea, incluso si estos no eran los canales más adecuados, este cambio fue obligatorio para muchas sino desaparecerían y con ellos sus fuentes de ingreso y empleos.

En conclusión, el modelo de negocio es cómo funciona la empresa, cómo genera sus clientes, cómo interactúa con el mercado y la industria en la que se encuentran para generar riqueza.

Existen 9 palancas en base a las cuales podemos analizar un modelo de negocio y a través del cual podemos hacer un análisis previo, un cambio de un modelo conlleva mucho más trabajo que este análisis y también puede emplear muchas otras herramientas, no exclusivamente esta, pero lo haremos para efectos de ejercicio.

Ejemplo: Analizaremos el caso de la empresa KODAK

Como podemos recordar, esta empresa se dedica al rubro de fotografía y accesorios para fotografía. Se declaró en quiebra en 2010 y ha estado en un proceso de reestructuración desde el año 2014 según han anunciado.

Haremos un ejercicio de cómo podrían haber mejorado su propuesta de valor PREMIUM para superar los cambios del mercado y mantenerse operando.

En El Salvador su distribuidor exclusivo fue RAF S.A. DE C.V.

<b>Palanca</b>	<b>Modelo tradicional</b>	<b>Nueva propuesta de valor PREMIUM</b>
ALIANZAS CLAVE	Vendedores autorizados, (en el caso de El Salvador se distribuyó exclusivamente por la empresa RAF S.A. DE C.V.	Ampliar puntos de venta y venta al detalle.

ACTIVIDADES CLAVE	Enviar productos a revendedores	Creación de una tienda en línea, envíos internacionales, envíos locales, promoción en plataformas de terceros.
RECURSOS CLAVE	Su único recurso clave eran sus revendedores autorizados	Implementando las anteriores pudo haber tenido recursos adicionales, por ejemplo, al tener su venta con envíos pudo tener empresas asociadas como DHL, UPS en el caso de nuestro país HUGO.
PROPUESTAS DE VALOR	Venta de productos exclusivos	Venta de productos exclusivos con fácil acceso
RELACIÓN CON EL CLIENTE	Únicamente en tienda o local	La creación de una página web puede acompañarse de redes sociales fomentando una cercanía con el cliente.
SEGMENTOS DE CLIENTE	Únicamente los que estén en cercanías a la tienda o local	Ampliarían su segmento al estar en línea.
CANALES	El local comercial de la sala de ventas.	Si lo analizamos en la actualidad podrían tener muchos canales de ventas.
ESTRUCTURAS DE COSTES	Costes relacionados a operación	Las nuevas alianzas podrían incluir costes relacionados a la ampliación de operaciones.
FUENTES DE INGRESO	Venta y distribuidores autorizados de marcas de prestigio.	Venta a distribuidores autorizados, ventas en línea, ventas al detalle, ventas en plataformas aliadas.

En el caso de la empresa RAF S.A. DE C.V.<sup>2</sup> que fue su distribuidor autorizado en el país actualmente aún tienen operaciones se han migrado al rubro de venta de equipos, software y servicios relacionados al mismo, pero KODAK no pudo seguir el paso de mercado, el hecho que solo unos pocos pudieran comprar sus productos y obtener servicios en tienda los mantuvo seguros, hasta que la fotografía y las cámaras digitales fueron accesibles para todos y no pudieron trasladar valor a su propuesta de negocio llevándolos al cierre de operaciones. Mantuvieron su misma oferta sin renovarla y cuando incursionaron con productos de fotografía su costo era demasiado alto en comparación al de mercado.

### 3.1 Consumo colaborativo

**C**onocida como economía compartida o sharing economy, muchas personas utilizan los términos “Lo bueno, compartido, dos veces mejor”; o su equivalente en inglés "sharing is caring", para referirse a ella.

También conocido como consumo colaborativo es un modelo que implica un intercambio o colaboración por la cual se busca generar una ganancia para ambos (personas u organizaciones), en la que pueden negociarse bienes y/o servicios.

Actualmente gracias al internet y la movilidad que este nos proporciona es posible que dos personas o dos organizaciones (incluso más) de dos partes diferentes del mundo puedan crear juntos un modelo de negocios, un producto o una oferta en específico.

Esto a su vez genera nuevos modelos de consumo nuevos, por ejemplo, una “x” empresa de venta de café podría generar una colaboración con una “y” empresa que vende donas provocando que la gente consuma esas en lugar de otras en esa combinación específica. Posteriormente, aunque la colaboración finalice, probablemente muchas personas sigan teniendo este patrón de consumo.

---

<sup>2</sup> <https://www.rafenlinea.com/>

¿Qué empresas aplican este tipo de economía con éxito y qué ventajas y desventajas ofrece a sus clientes y empresas?

Por ejemplo:

- REMAX EL SALVADOR 3 : Según su sitio web, ellos ofrecen el mejor servicio y atención para vender o comprar un inmueble de la forma que el cliente desea. Utilizando los procedimientos RE/MAX en todas las fases del negocio, el cliente recibirá una atención personalizada con todo el soporte y dedicación de nuestros agentes asociados.

Esta empresa se encarga de vender inmuebles para otras personas y ganan una comisión por la misma, ellos se encargan de proveer una plataforma, un servicio.

- UBER EL SALVADOR 4: según su sitio web proveen una plataforma con varias opciones de consumo colaborativo en la cual ellos ganan comisiones, opciones de viajes, opciones de uber eats y afiliación de empresas y particulares para la venta de sus productos.

Al igual que el ejemplo anterior, ellos se encargan de proveer una plataforma, un servicio, podemos destacar que muchas de estas empresas son de tipo P2P, P2C, y B2B.

Existen muchos ejemplos más:

- Empresas de alojamiento colaborativo.
- Financiamiento colaborativo como crowdfunding.
- Conocimiento colaborativo como Coursera.
- Espacios colaborativos o Coworking, esto más conocido en El Salvador como oficinas virtuales.

---

<sup>3</sup> <https://remax-central.com/sv/es>

<sup>4</sup> <https://www.uber.com/sv/es/>

### 3.2 E-Commerce como Marketplace

**S**on plataformas intermediarias también conocidas como e-mercado, e-market o mercado digital es un escaparate digital, una gran tienda de tiendas, funcionan como plataformas de distribución donde puedes encontrar cualquier producto o servicio desde cualquier lugar y en cualquier momento.

El concepto es una evolución del modelo tradicional de mercados y ferias, la wikipedia nos dice los e-marketplaces son plataformas online creadas por una empresa que actúa como un tercero neutral para poner en contacto compradores y vendedores.



En general, este modelo se estructura por medio de tres elementos una plataforma, vendedores y clientes (Oferta y Demanda).

Estas plataformas buscan ser de fácil navegación y usabilidad, claro que esto no en todos los casos es gratis, algunos buscan:

- Comisión por ventas.
- Tarifas de suscripción al Marketplace.
- Tarifas por anunciarte.
- Anuncios destacados (anuncios de pago).
- Tarifa por contactar con un cliente potencial.
- Freemium (servicio básico gratis opciones avanzadas de pago).

Y la mayoría ofrece una combinación de todas las anteriores con tarifas diferentes y versiones de las mismas. Existen también tipos de Marketplace:

- Marketplace de trabajos: computrabajo El Salvador, tecoloco.
- Marketplace de servicios: como Booking.
- Marketplace general: donde encuentras todo tipo de productos y/o servicios.
- Dentro de esta entrarían Amazon, Ebay y Alibaba.
- Marketplace verticales o de nicho: son especializados, se dedican a un tipo de producto o servicio, (punto) en esta categoría entrarían iHerb, que se especializa en vitaminas, suplementos y productos naturales.

Según el Estudio Anual de ecommerce 2017 elaborado por IAB Spain<sup>5</sup>, en colaboración con Elogia, 7 de cada 10 internautas declara comprar online, bastaría con preguntar a nuestro alrededor a las personas si lo han hecho para darnos cuenta que este hábito va en aumento por ofrecer ventajas tanto para compradores como para vendedores:

Ventajas de comprar	Ventajas de vender
Gran variedad de productos	Proporciona un canal de venta
Dispones de información en tiempo real	Público amplio, más posibilidades de venta
Numerosas ofertas y promociones	Sin necesidad de inversión inicial
Opciones de envíos y entregas	Posicionamiento orgánico
Comentarios sobre productos de otros clientes	Genera confianza entre clientes

Todo modelo cuenta con sus desventajas, algunas podrían ser:

- Gastos de comisión según el Marketplace que se utilice.
- En algunos casos ventas de productos ilegítimos.
- Dificultad para diferenciarte de la competencia, deberás invertir en publicidad paga dentro de los Marketplace para posicionarte más alto.
- Competencia en el mismo sitio existen muchas más ofertas iguales o similares.
- Base de clientes es difícil construir una base de datos de clientes.

Podemos sintetizar que este modelo de negocio es útil para las organizaciones e individuos permitiéndoles generar ingresos con ventas a través internet creándoles una ventaja competitiva.

<sup>5</sup> <https://blog.elogia.net/estudio-anual-de-e-commerce-2017-iab-elogia>

En el Salvador el servicio de Marketplace más popular es Facebook con su aplicación dentro de la propia plataforma nombrada así Marketplace con mayor impacto en venta de artículos de segunda mano o usados.

### 3.3 El negocio de segunda mano

**E**ste modelo de negocio no es nuevo, pero si ha tenido un repunte y se ha popularizado hasta el punto de ser ampliamente aceptado. Hablamos del negocio de segunda mano, antes la compra de productos de segunda mano, como por ejemplo ropa usada, era inconcebible para muchas personas y mal visto.

Ahora, cualquier producto puede venderse usado o “pre armado”. Pero este modelo es ampliamente utilizado para la compra y venta de ropa usada, esto debido en gran parte a las crisis económicas que forzaron a la gente a utilizar estos medios ya sea para comprar o generar ingresos y también a movimientos que impulsan el reciclaje.

En este modelo se ven en productos como viviendas, automóviles, motos y muy especialmente, la compraventa de teléfonos celulares y productos de tecnología.

Muchas personas han hecho de este modelo un negocio exitoso. Por ejemplo, se dedican a ir al local físico donde compran productos de segunda mano (físicamente) y lo trasladan al modelo digital, utilizan plataformas para su venta, digitalizando el proceso.

Según las cifras publicadas de la ONU Medio Ambiente y la Fundación MacArthur, una prenda se usa entre siete a 10 veces antes de tirarla a la basura o tenerla guardada y según Elisa Tonda, jefa de la Unidad de Consumo y Producción del Programa de la ONU para el Medio Ambiente (PNUMA), la producción mundial de ropa y calzado genera el 8% de las emisiones globales de gases de efecto invernadero. “Y con esas manufacturas concentradas en Asia, la industria depende principalmente del carbón y el gas natural para generar la electricidad y el calor que necesita.”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> <https://news.un.org/es/story/2019/04/1454161>

Así que este modelo es beneficioso para las personas, así como lo es para el medio ambiente. Internet, además, ha venido a dar un apoyo increíble a este mundo de la compraventa. La plataforma de más auge para este modelo en El Salvador sería OLX, que, si bien no es exclusivo de segunda mano, un gran porcentaje de sus productos son segunda mano o usados, también existen



páginas web como PREMIUMCENTER que son específicos de esta tienda y son completamente de segunda mano.

### MODELO FREEMIUM vs PREMIUM

Su palabra proviene de la combinación de las palabras del inglés “free” y “Premium”. Este modelo funciona con un servicio que se presenta primero de forma básica, es decir, con algunas opciones de todas las disponibles habilitadas automáticamente de forma gratuita “free” y se debe pagar por sus servicios avanzados.

Este modelo es casi exclusivamente de servicios de software, busca entregar de manera gratuita algún servicio, pero también ofrecer la opción en la que el usuario siempre pueda comprar una licencia Premium, la cual le permitirá obtener herramientas y opciones avanzadas de su versión gratis.

En estos casos, los ingresos de la parte PREMIUM financian el resto de usuarios y los costos de las empresas, es decir, es donde ellos generan ingresos. Ha sido utilizado por diferentes empresas algunas de las más populares en estos momentos son:



- Zoom, que ofrece 40 minutos gratis y todo lo que supere esa cantidad tendría que ser de pago.



- Spotify, que ofrece servicio de música con restricciones y si deseas que la reproducción sea libre debe ser pagado.

### 3.4 Las referencias disruptivas en la industria.

**C**omo lo hemos venido desarrollando, decimos que es un proceso y un cambio de cultura que cada vez tiene más importancia en un mundo globalizado y que nos permite eficiencia, movilidad y mejoras continuas, que se llevará a cabo una digitalización a través de estrategias de transformación.

Ahora incorporaremos un concepto más a la transformación digital y es la innovación, porque esta va inmersa trabajando juntos para conseguir los objetivos estratégicos de las empresas. Entonces innovación es un proceso, que, utilizando conocimiento, transforma una idea en un resultado el cual tiene aceptación en el rubro que se presenta.

¿Pero quiénes pueden ser nuestros referentes en experiencias de clientes y el uso de las tecnologías como medios para conseguir el éxito? ¿Quiénes pueden ser nuestros referentes en transformación digital e innovación?

Para dar respuesta a esto añadiremos un concepto más, organizaciones exponenciales. Estas son organizaciones disruptivas con innovaciones disruptivas que transforman las industrias tradicionales mayormente aplacadas por el uso de tecnologías de punta.

Analizaremos 4 casos de empresas conocidas para todos:

-  Netflix, es el caso de una organización que innovo haciendo su principal motor la experiencia de usuario, la cual llevo al cierre a una empresa también muy conocida Blockbuster, (punto) Netflix genero a su vez un modelo de negocio para sí mismo basado en el pago por suscripción.
-  Zara, se centraron en sus canales de ventas impulsando el e-commerce en su rubro, lo primero que hicieron fue rediseñar sus procesos y monitorear en tiempo real sus canales de venta permitiéndoles conocer las necesidades del cliente.
-  Lego, también ha buscado a través de la analítica conocer a sus clientes para la construcción de nuevos productos y para esto creo una plataforma Lego Ideas para fomentar la participación activa de sus clientes.
-  Uber, proporciono una forma completamente nueva de transportarse, ha tenido una adopción increíble en El Salvador, desplazando otras como el taxi.

Fue así como tres jóvenes estadounidenses deciden en 2007 emprender un proyecto a raíz que su arrendatario incrementa el precio y uno de sus compañeros o roommate decide mudarse por el alto costo.

Así que, para una feria a realizarse en la ciudad, los dos jóvenes deciden arrendar el cuarto que dejó su amigo con colchones inflables y desayuno incluido por un precio muy por debajo del promedio de un hotel. En esa semana, estos jóvenes emprendedores recaudaron \$1000.00 y pagaron su alquiler, considerando que era una oportunidad de negocio y que podían lanzar una plataforma en la que otras personas pusieran a disposición sus habitaciones para arrendar.



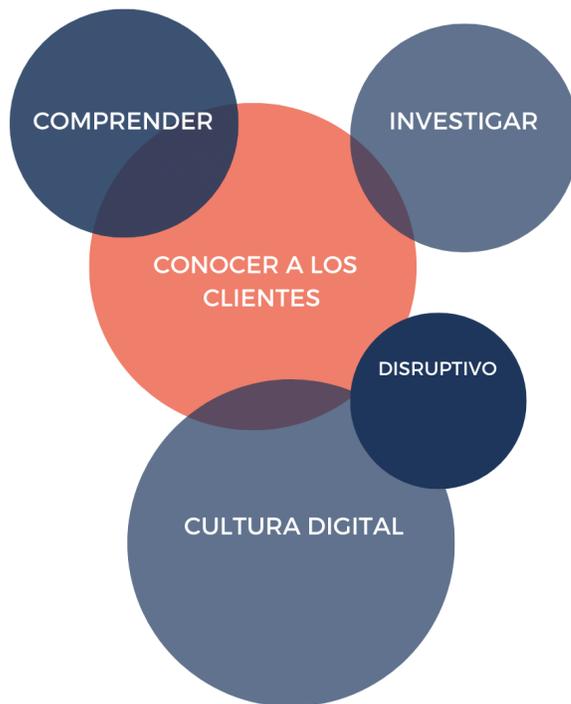
Como sabemos, una de las mejores formas que tiene un negocio para crearse prestigio es la referencia, la plataforma permite que los usuarios registren la experiencia en el lugar dando un nivel de satisfacción, lo cual da la sensación de seguridad al momento de adquirir alojamiento. Ese modelo abierto y económico, que es la ganancia para Airbnb, posee un sistema de comisiones por la intermediación. En pocas palabras, propone el punto de encuentro para realizar la transacción volviéndose en la mayor empresa de hospedajes sin tener

infraestructura inmobiliaria propia para alojar a los usuarios, todo esto lo logra a través de plataforma. La mayoría de las disrupciones en la industria cuenta con plataformas donde llevan el valor a sus usuarios

Cuando estos emprendedores consideraron crear la plataforma, muchas personas consideraron que serían un fracaso. Sin embargo, ellos continúan con su iniciativa a raíz de un problema que solventaron con una herramienta digital. Es así como una disrupción de la tecnología intervino en la industria del turismo y continuaría hasta que los mismos usuarios que dieron valor a esta idea dejen de utilizarla.



### **IDEAS CLAVES DEL MÓDULO**



## GLOSARIO



**Automatización:** Aplicación de máquinas o de procedimientos automáticos en la realización de un proceso o en una industria.

**Background digital:** procesos o rutinas de ejecución digital que se realizan en segundo plano.

**Disruptivo:** Se utiliza en un sentido simbólico, en referencia a algo que genera un cambio muy importante o determinante.

**Delivery:** Es una actividad que parte de la función logística que tiene por finalidad colocar bienes, servicios, fondos o información directo en el lugar de consumo o uso (Al cliente final).

**Feedback:** es un mecanismo que supone el retorno de una parte de los elementos que salen del sistema.

**Gaps:** es una ruptura en la continuidad en la línea del precio respecto al tiempo. Se produce cuando el precio experimenta un movimiento acentuado hacia arriba abajo sin que haya operaciones entre el precio anterior y el precio actual.

**Packaing:** Se usa para referirse al empaque, envase o embalaje de algo.

**Premium:** es una categoría publicitaria ampliamente utilizada.



Disrupción digital: ¿Qué es y cuáles son sus consecuencias? (2020)

<https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicios/tendencias/disrupcion-digital-que-es-y-cuales-son-sus-consecuencias/> Consultado el 15/11/2020.

Janire Carazo (2019) Economía Colaborativa

<https://economipedia.com/definiciones/economia-colaborativa.html> Consultado el 15/11/2020.

Laloux, Frederic (2017)

<https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/407/CRITICA%20DE%20LIBROS.pdf> Consultado el 15/11/2020.

Liderando el cambio John P.Kotter(1995) [http://additud.com/wp-](http://additud.com/wp-content/uploads/2018/05/Liderando-el-cambio-John-Kotter.pdf)

[content/uploads/2018/05/Liderando-el-cambio-John-Kotter.pdf](http://additud.com/wp-content/uploads/2018/05/Liderando-el-cambio-John-Kotter.pdf) Consultado el 15/11/2020.

Michael Porter(1985) Ventaja Competitiva [https://economipedia.com/definiciones/ventaja-](https://economipedia.com/definiciones/ventaja-competitiva.html)

[competitiva.html](https://economipedia.com/definiciones/ventaja-competitiva.html) Consultado el 15/11/2020.

Nuevos modelos de negocio en la era digital (LIBER, 2014)

[http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201409/modelos\\_de\\_negocio\\_pdf.pdf](http://www.dosdoce.com/upload/ficheros/noticias/201409/modelos_de_negocio_pdf.pdf)

Consultado el 15/11/2020.

Ricardo J. Díaz Armas (Nov.2014) Airbnb como nuevo modelo de negocio disruptivo en la empresa turística

[https://www.researchgate.net/publication/270394571\\_Airbnb\\_como\\_nuevo\\_modelo\\_de\\_negocio\\_disruptivo\\_en\\_la\\_empresa\\_turistica\\_un\\_analisis\\_de\\_su\\_potencial\\_competitivo\\_a\\_partir\\_de\\_las\\_opiniones\\_de\\_los\\_usuario](https://www.researchgate.net/publication/270394571_Airbnb_como_nuevo_modelo_de_negocio_disruptivo_en_la_empresa_turistica_un_analisis_de_su_potencial_competitivo_a_partir_de_las_opiniones_de_los_usuario) Consultado el 15/11/2020.

Teresa Niubó 6 Ejemplos de compañías que han liderado la #TransformaciónDigital

<https://teresaniubo.com/6-ejemplos-de-companias-que-han-liderado-la-transformaciondigital/>

Consultado el 15/11/2020.

## **Conclusiones**

Con la elaboración del curso Transformación Digital bajo la modalidad virtual se diseñaron herramientas que permitan a los participantes alcanzar las competencias necesarias para generar una adaptabilidad al cambio. Todo esto bajo el acompañamiento que realizara el tutor; quien mediará los contenidos de tal forma que el alumnado vea los problemas con posibles soluciones digitales, sin necesidad de ser expertos en tecnología.

El curso permitirá a los participantes poner en práctica en sus entornos, como ser adaptables al cambio, como crear una cultura evolutiva que permita adaptarse a los entornos cambiantes en la organización, logrando diseñar requerimientos para solventar problema con herramientas digitales que permitan mejorar las tareas repetitivas; buscando que las personas puedan dedicarse a tareas que no puedan ser suplantadas por elementos digitales. Más que una tarea, es un trabajo que requiere buena comunicación organizacional y procesos continuos de formación, es la única forma de fomentar la innovación y estar vigentes en el mercado sin importar el rubro al que sea dirigido.

Este podría ser un curso que una dos culturas en el instituto de formación profesional: aquellas personas que no creen en la modalidad a distancia y que consideran que nada suplanta a la formación presencial, que difícilmente se puede aprender sin un facilitador en un aula, versus la generación que considera que no necesita desplazarse a otro lugar para obtener conocimiento que puede adelantar o retroceder el contenido. Esa generación que sabe que no hay mejor forma de aprender que siendo auto didacta, pero lo más importante que puede decidir lo que quiere aprender, elemento que la modalidad virtual con acompañamiento tutorado logra. Este se complementa con el tema del curso transformación digital, en pocas palabras digitalizar mi organización para el futuro.