

SEMILLA DE VIDA

**DISEÑO DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS
NATIVAS DE COMUNIDADES INDÍGENAS DE COLOMBIA**

MARIA ALEJANDRA BOHORQUEZ NOVOA

Trabajo de grado para optar al título de Diseñadora Gráfica

TUTOR

MBA, Esp. Jean René Riveros Rodríguez

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ 2022

SEMILLA DE VIDA

DISEÑO DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS
NATIVAS DE COMUNIDADES INDÍGENAS DE COLOMBIA

MARIA ALEJANDRA BOHORQUEZ NOVOA

JURADO

Carlos Alfonso Vargas Cuesta

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primero a mis padres, que a pesar de las adversidades han estado junto a mí. A mi madre Graciela que me trasnochar durante todo este tiempo, la que me motivo e impulso a seguir mis sueños sin importar las dificultades y quien, desde el ejemplo, me dio las herramientas para nunca rendirme. A mi padre gracias por aprender a sentirte orgulloso de mi profesión y eternas gracias porque sin ti este camino no había sido posible. A mi pareja que me ha impulsado y apoyado en este camino, creyendo en mis capacidades, muchas veces incluso más que yo.

A la Consejería de Mujer, Familia y Generación de la Organización Nacional Indígena de Colombia - ONIC, que ha sido mi hogar por alrededor de dos años. A ellas que abrieron sus puertas para enseñarme como hermanita menor, confiando en mis capacidades para acompañarlas y representarlas, a todos los resguardos, pueblos y organizaciones indígenas, que me han abierto las puertas, eternas gracias de cada una de las personas con las que he podido compartir he aprendido demasiado.

A mis docentes por enseñarme a ser una profesional integra, que responde a un montón de retos que nunca pensé poder afrontar.

A mi yo de hace unos años, le agradezco por tener el valor necesario para tocar puertas aun incluso corriendo el riesgo de que no las abrieran, teniendo bloqueos mentales y un problema de autoestima por la persona que pensaba que era. Gracias... sin ti y tus luchas internas no hubiera llegado hasta donde estoy.

A la madre tierra, a Dios y todas las personas que he conocido en este camino GRACIAS eternas, TODOS han contribuido y ayudado a forjar mi ser.

ABSTRACT – ESPAÑOL

El trabajo presentado a continuación, muestra el desarrollo de un proyecto emprendedor que está pensado para desarrollarse desde la Organización Nacional Indígena de Colombia – ONIC y que tiene como objetivo principal apoyar al Plan Decenal de Lenguas Nativas, en la elaboración de herramientas didácticas bilingües de enseñanza para la primera infancia de todas las comunidades indígenas de las organizaciones representadas por la ONIC a nivel nacional, con el fin de salvaguardar las lenguas indígenas propias como uno de los saberes propios culturales más importantes de su identidad y apoyar a mayores, docentes y cuidadores en general, de los programas de enseñanza intercultural, asegurando que lo que se les enseña a los niños indígenas salga desde la raíz, desde sus comunidades, sus cabildos, sus familias y sus abuelos.

ABSTRACT – INGLÉS

The work presented below shows the development of an entrepreneurial project that is designed to be developed from the National Indigenous Organization of Colombia - ONIC and whose main objective is to support the Ten-Year Plan for Native Languages, in the development of bilingual teaching tools for early childhood of all indigenous communities of the organizations represented by ONIC nationwide, in order to safeguard indigenous languages as one of the most important cultural knowledge of their identity and to support elders, teachers and caregivers in general, in intercultural teaching programs, ensuring that what is taught to indigenous children comes from the roots, from their communities, their cabildos, their families and their grandparents.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	7
1.1. Contexto del Modelo Emprendedor.....	8
1.2. Sector al que pertenece el emprendimiento.....	9
1.3. Modelo de Negocio	9
2. Objetivos del Proyecto.....	16
2.1. Reto del Proyecto	16
2.2. Objetivo S.M.A.R.T.	17
3. Desarrollo del Modelo de Negocio.....	22
3.1. Sistema de desglose de trabajo – EDT:.....	22
3.2. Tiempos del proyecto – PERT	23
3.3. Calendario de Ejecución – GANTT	25
4. Segmentación del Mercado	28
4.1. Universo, Segmento y Nicho:	28
4.2. User Persona.....	30
4.3. Stakeholders	30
4.4. Jobs To Be Done	32
5. Propuesta de Valor.....	33
5.1. Alegrías del cliente:.....	33
5.2. Frustraciones del Cliente	34

5.3.	Trabajos del Cliente	34
5.4.	Productos/Servicios ofrecidos	35
5.5.	Generadores de Alegrías	35
5.6.	Aliviadores de Dolor	36
6.	Nueva Mirada del Modelo de Negocio.....	36
6.1.	Cuadro estratégico.....	36
6.2.	Esquema de Cuatro Acciones.....	38
7.	Modelo Financiero.....	39
7.1.	Recursos	39
7.2.	Costos.....	40
7.3.	Gastos	40
7.4.	Presupuesto.....	41
8.	Concepto de marca	42
9.	Conclusiones Generales.....	44
9.1.	Conclusiones del Proyecto	44
9.2.	Conclusiones sobre el Seminario	45
9.3.	Reflexiones Disciplinarias.....	45

1. Introducción.

Este proyecto se desarrolló con el fin de crear un plan piloto que apoyará el proceso de revitalización de lenguas planteado en el Plan Decenal de Lenguas Nativas (*Ministerio de Cultura, Resolución 0063 del 21 de febrero de 2022*), pensado para ser un área adjunta a la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y Comunicaciones.

En el desarrollo laboral como Diseñadora Gráfica dentro de la Organización Nacional Indígena de Colombia, se plantea este proyecto para analizar como desde esta labor se puede aportar a los procesos organizativos que tienen que afrontar las comunidades y/o organizaciones indígenas, respondiendo a las necesidades de inclusión por la que se ha luchado día tras día en pro de la cultura y tradición propia de cada uno de los pueblos y los contextos diversos en los que se desenvuelve cada uno de ellos. (Contexto de ciudad, contexto territorial, contexto de contacto inicial, entre otros...).

Se apropian así, los conocimientos conseguidos en el Seminario Gestión Ágil del Emprendimiento Creativo de la Universidad Piloto de Colombia, impartido por el docente Jean René Riveros, para elaborar todo el proceso de planteamiento y planificación del emprendimiento y así lograr incorporarlo al contexto real. Este proceso nos permite evidenciar mediante diferentes herramientas de análisis (Esquemas, tablas, matrices, etc.) la viabilidad, estrategia y plan de trabajo de este proyecto para su adecuado desarrollo y generará una mirada auto crítica en lo que como emprendimiento se tiene que modificar para poder hacer de este proyecto una idea viable, aplicable y que cumpla con los objetivos planteados.

La estructura de este documento tratará las diferentes metodologías proyectuales y sus finalidades, para posteriormente generar su aplicación en el presente modelo de negocio.

1.1.Contexto del Modelo Emprendedor

La Organización Nacional Indígena de Colombia es una de las 5 Organizaciones que representan a los pueblos indígenas del país en la Mesa Permanente de Concertación – MPC, entre el gobierno nacional y gobierno indígena, siendo esta la Organización con mayor número de organizaciones filiales llegando a tener incidencia en 29 de los 32 departamentos de Colombia y representando a cincuenta organizaciones de nivel zonal y regional. (ONIC, s/f).

El plan Decenal de Lenguas Nativas es una herramienta generada en la MPC, que contiene unas acciones con la finalidad de fortalecer, proteger, revitalizar y recuperar las lenguas nativas, cada una de estas acciones se define por el nivel de uso de la lengua correspondiente, en Colombia existen actualmente 65 lenguas indígenas que se encuentran entre las 70 lenguas habladas en Colombia, con el castellano, 2 lenguas criollas, la Romaní y el lenguaje de señas colombiana. (ONIC - 21 de febrero 2019, s/f).

Otro de los propósitos de esta iniciativa es apoyar la Resolución A/RES/74/135 en el que la Asamblea General de las Naciones Unidas proclama el periodo entre el 2022 y el 2032 como el Decenio Internacional de las Lenguas Indígenas del Mundo, donde se deben garantizar recursos y herramientas pertinentes para su preservación, uso y fortalecimiento. Ministerio de Cultura. (febrero, 2022), Plan Decenal de Lenguas Nativas de Colombia.

En este orden de ideas el emprendimiento acá presentado busca atender a las necesidades de padres, cuidadores y docentes que estén a cargo de la enseñanza de la lengua materna en cada una de las comunidades y que tenga la necesidad de generar herramientas bilingües para fomentar el uso de estas en las casas de pensamiento, jardines y colegios del estado, que tengan a su cargo, niños indígenas, para que de esta forma se garantice una etnoeducación que responda a las enseñanzas que la niñez indígena pueda recibir de mayores y personas de su comunidad, para

contribuyendo a la revitalización de las lenguas con contenidos generados por los mismos pueblos indígenas asegurando que lo que se les enseña no son solo contenidos occidentales ni que todo lo que se les enseñe sea únicamente en castellano. Toda esta gestión, hecha desde la casa grande de los pueblos indígenas, la Organización Nacional Indígena de Colombia, contribuyendo a la protección de los derechos culturales de los pueblos y de sus saberes propios.

1.2.Sector al que pertenece el emprendimiento

Este emprendimiento se encontraría en el cuarto sector económico, ya que se desarrollaría un producto incluido en el componente educativo y tendría que ver con el diseño de herramientas de información y comunicación, otra de las razones de su catalogación, es por ser un proceso imposible de mecanizar, ya que requiere de la recopilación de la información apropiada, el análisis y la interpretación de la misma para luego poder aplicarla en la producción de las herramientas de enseñanza, que respondan a las particularidades de cada uno de los pueblos indígenas para los que serán generadas.

1.3.Modelo de Negocio

Como modelo de negocio el propósito empresarial se proyectará según la siguiente estructura, el IKIGAI palabra japonesa abordada por varios autores, entre ellos, Akihiro Hasegawa, Mieko Kamiya, Dan Buettner, entre otros, pero que coinciden en que es el propósito de nuestra vida, llegando a variar, entre ser la felicidad, la cotidianidad de nuestra vida e incluso el valor del hacer, muchas veces lo llegaron a nombrar, como la posible clave de la longevidad de las personas en japon. En este caso el significado que se aplica mejor al propósito empresarial de esta idea de emprendimiento es el “propósito en acción”, ya que como profesional la labor dentro de la organización motiva y hace que se apliquen los conocimientos tomando una acción que aporte al desarrollo o a la misión de mi entorno.



Figura 1: Explicación IKIGAI y sus componentes, creación propia.

En esta primera fase de la metodología se desarrollan diferentes factores que van desde en lo que nos gusta y somos buenos, las actividades por las que nos pagarían, las actividades que amamos, llegando finalmente a lo que como emprendimiento podemos aportar al mundo.

LO QUE NOS GUSTA Y EN LO QUE SOMOS BUENOS

Elaboración de manualidades (confección, regalos con materiales reciclados, pinturas e ilustraciones.)

Ilustración enfocada a los Pueblos Indígenas (Digital)

Diseño editorial, diagramación de piezas impresas y digitales con enfoque indígena.

Ayudar a las comunidades indígenas apoyando sus procesos comunicativos y organizativos.

Realización de contenidos audio visuales.

Elaboración de piezas gráficas con identidad cultural.

Figura 2: 1. Lo que nos gusta y en lo que somos buenos IKIGAI, creación propia.

En este primer ítem desarrollamos lo que nos gusta y en lo que realmente somos buenos. En el caso de este emprendimiento, inicia gracias al interés propio de apoyar a las comunidades indígenas desde las facultades personales y profesionales. La Consejería de Mujer, Familia y generación de la casa grande, la Organización Nacional Indígena de Colombia – ONIC, nos abre sus puertas y encuentra en nosotros una alianza, una herramienta que puede ser usada, para facilitar y enriquecer sus procesos desde las artes gráficas. Durante este proceso y acompañando la labor de la Consejería, enfrentamos diferentes retos que permitieron la aplicación de muchos de los conocimientos que desde la academia no teníamos la posibilidad de aplicar, pero que dio como resultado muchos productos entre piezas gráficas, libros, calendarios, videos, estos dieron rumbo al aporte qué podíamos hacer desde las artes gráficas, ya que no era solo generar piezas sino darle todo el contexto y contenido que se presenta en la ONIC. A partir de este trabajo conocimos la labor de las 10 Consejerías que conforman la Organización y de su labor en pro de los pueblos indígenas, las temáticas tratadas en cada una de ellas y el aporte que podíamos hacer para poder apoyar el trabajo que desempeñaban.

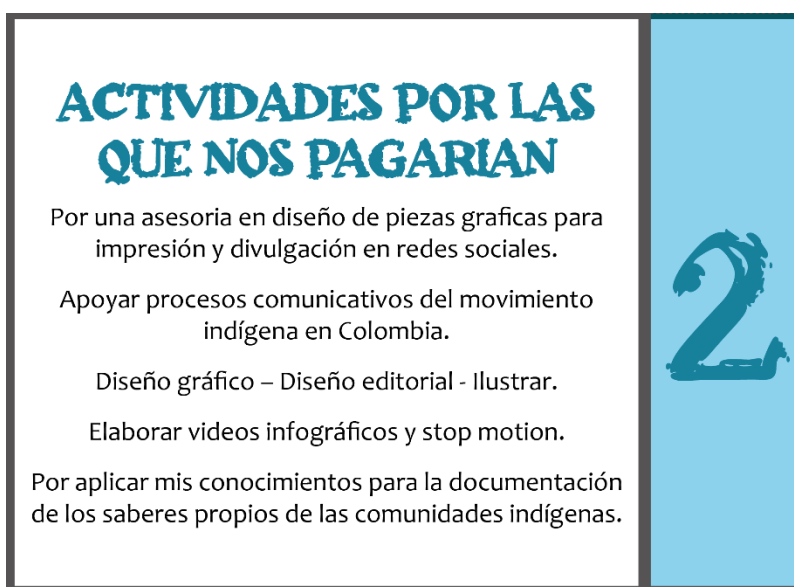


Figura 3: 2. Actividades por las que nos pagarían, IKIGAI, creación propia.

En este caso, muestran las necesidades que, desde los procesos organizativos de la ONIC, se han venido presentando en el desarrollo de este proyecto y los principales aportes que como diseñadora gráfica podemos hacer a los objetivos de este emprendimiento. Otros de los factores acá analizados fueron las diferentes funciones que hemos venido desempeñando en el acompañamiento que se ha venido realizando, que han impulsado y enriquecido el amor por el hacer, convenciéndonos de que no hay mejor fruto que el valor que le dan a nuestro aporte, a la acogida y la réplica de muchas de estas piezas por las redes sociales de la Organización y de las mismas organizaciones filiales a la ONIC y que aunque muchos de los productos acá realizados no estuvieron enmarcados en un convenio o un contrato, sino que fueron elaborados como aporte voluntario, demuestra que es valorado y representa un valor monetario de así requerirlo.

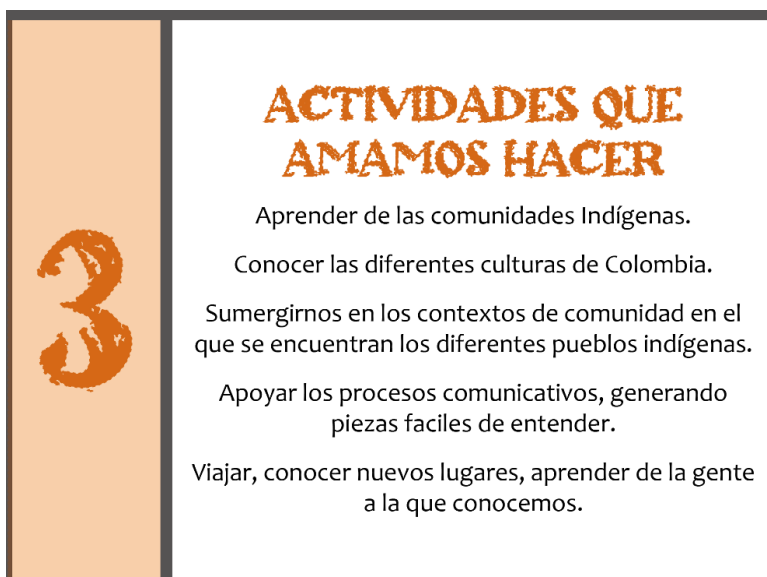


Figura 4: 3. Actividades que amamos hacer, IKIGAI, creación propia.

En este tercer punto, enmarcamos las actividades que amamos hacer, muchas de las actividades acá mencionadas, fueron descubiertas con el pasar del hacer diario dentro de la ONIC, otras fueron los principales motivos para emprender este camino y todas son el conjunto de motivaciones para plantear este emprendimiento.



Figura 5: 4. Lo que podemos aportar al mundo, IKIGAI, creación propia.

El principal aporte que desde esta experiencia podemos dejar al mundo, es que las personas aprendan a respetar y valorar a los pueblos indígenas, sus culturas diversas que hacen parte de la riqueza invaluable de este país, sus lenguas nativas como parte fundamental de su identidad cultural e incentivaría a las personas que desde sus facultades puedan aportar a la protección de los derechos de los pueblos indígenas, de su cultura, de sus tradiciones desde el corazón lo hagan porque aunque no es algo que nos pertenece, es algo que enriquece a nuestro país como territorio multicultural, ya que según el Ministerio de Cultura (2022) de nuestro país, hacen parte de nuestro patrimonio inmaterial, cultural y espiritual, siendo responsabilidad nuestra como Colombianos proteger la diversidad lingüística de nuestro territorio.

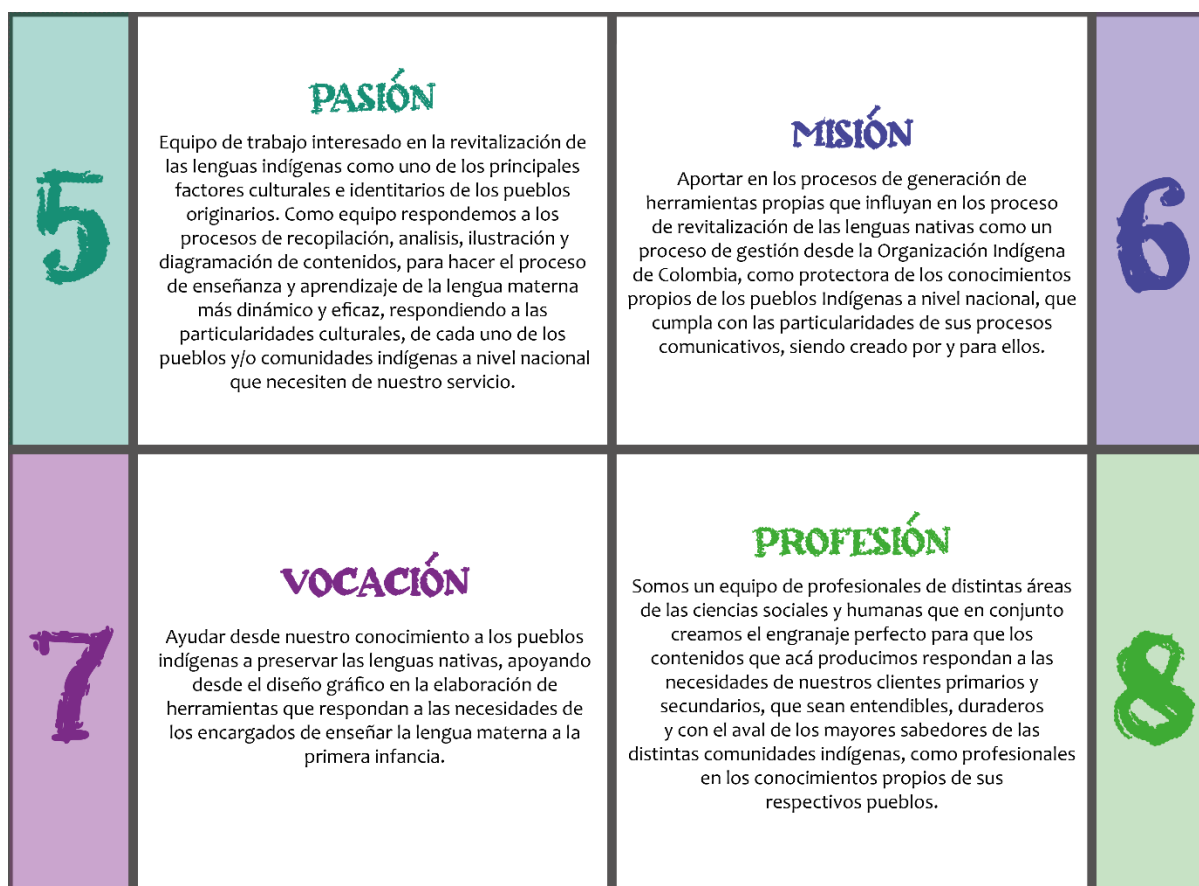


Figura 6. Segunda fase metodología. Pasión, misión, visión, vocación y profesión. IKIGAI Creación propia.

El trabajo desarrollado en la primera fase del IKIGAI, dio como resultado la pasión la misión, la vocación y la profesión, resultado de la suma de dos de los niveles desarrollados en el paso anterior. La *pasión* es el resultado de la suma de las actividades que nos gusta hacer y en las que somos buenos y las que amamos hacer, la *misión* de las actividades que amamos hacer sumadas con lo que el mundo necesita, la *profesión* es la suma de lo que nos gusta hacer y somos buenos con las actividades por las que nos pagarían, y por último la *vocación* de las actividades por las que nos pagarían con lo que el mundo necesita.

Dichos resultados nos permiten evidenciar los objetivos que como empresa nos planteamos y que impulsan nuestro propósito empresarial. Desde el interior de la Organización podemos establecer varios de los objetivos claros de este emprendimiento, teniendo claro que es primordial la protección de las lenguas nativas, de los contenidos que como pueblos indígenas se entrega al estado y organizaciones. En este emprendimiento buscamos ser los únicos que traten la información recibida por los pueblos indígenas generando contenidos y herramientas funcionales para que les sirva a ellos mismos para enseñar, a la primera infancia el uso de su lengua nativa, ayudando así a la preservación de sus lenguas.

1.4.Oportunidad de Intervención

Dentro de la Organización Nacional Indígena de Colombia, tenemos la posibilidad de intervenir, ya que es acá a donde llegan todos los días personas de todas las comunidades indígenas del país buscando colaboración, en proyectos, un apoyo en procesos educativos, jurídicos, una mano amiga en todo lo que tiene que ver con la garantía de sus derechos. La ONIC como gobierno propio indígena, genera convocatorias a nivel nacional, regional y local para diferentes oportunidades, en todas las ramas que se maneja a su interior y es así como podemos llamar la atención de todos esos clientes potenciales que tengan la necesidad de generar herramientas para su labor como docentes, en los diferentes contextos en los que se encuentren y que sean funcionales, con el uso adecuado de la lengua indígena aplicada a las metodologías de enseñanza que usan en su labor. Dentro de la Organización Nacional Indígena de Colombia – ONIC, se encuentran 10 Consejerías que responden a las diferentes necesidades de los pueblos indígenas, entre ellas se encuentra la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y Comunicaciones, que tiene dentro de sus funciones: la de: “Trabajar por la memoria de los pueblos y por la visibilidad de las realidades que vive la población indígena colombiana. Desde

esta consejería se generan estrategias para dar a conocer y fortalecer la identidad de los pueblos indígenas, su cosmovisión e historia.” ONIC (2022). *Consejería de Sistemas de Investigación, Información y Comunicaciones*. ONIC. <https://www.onic.org.co/consejeria-mayor-de-gobierno/consejeria-de-sistemas-de-investigacion-informacion-y-comunicaciones>.

2. Objetivos del Proyecto

2.1.Reto del Proyecto

Crear un prototipo de emprendimiento que será un área dentro de la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y Comunicaciones, con la capacidad de responder a las necesidades de profesores, organizaciones filiales, familias, comunidades, pueblos indígenas o instituciones que tengan a cargo niños indígenas, garantizando una etno-educación con el aval de las comunidades, que soliciten la colaboración de la ONIC para generar herramientas, tales como libros, cartillas, juegos, loterías, entre otras aplicaciones que permitan que la enseñanza de la lengua nativa sea didáctica y eficaz.

La herramienta puede ser sugerida por el cliente o entrar en las sugerencias hechas por nuestra empresa para que se ajuste a los contenidos adaptándose según la cantidad, las metodologías aplicadas, entre otros factores que se decidan en las reuniones pertinentes de toma de decisiones de cada uno de los proyectos. La fecha de inicio de actividades sería a partir del año 2023 y el tiempo de duración tentativo es un decenio permitiendo aplicar a la duración del Plan decenal de lenguas nativas, incluso su presupuesto e incidiendo como Organización de gobierno propio en las acciones que impactarían en la protección de las Lenguas Indígenas.

2.2.Objetivo S.M.A.R.T.

El objetivo S.M.A.R.T. de este proyecto esta presentado a la primera fase del proyecto que es alcanzar la visibilidad en el primer contexto en el que se encuentran los pueblos indígenas, el más cercano a la capital que es el contexto de ciudad. Entendiéndolo como la fase en que las comunidades indígenas, se encuentran más latentes al riesgo de olvidar su lengua materna por la incidencia que e occidental ha tenido en los procesos educativos. En este caso es el primer contexto a tratar por la facilidad de llegar a colegios públicos, casas de pensamiento intercultural y jardines infantiles que imparten clases a niños indígenas y que no cuentan con herramientas necesarias para dictar la lengua materna como hito importante de su pensum académico, avalado por personas capacitadas y con conocimientos de su uso como abuelos y sabedores de cada una de las comunidades.



¿QUÉ QUIERO LOGRAR?

Creación de un área de la Consejería de Sistemas de Investigación, información y Comunicaciones, de la Organización Nacional Indígena de Colombia - ONIC, llamada “Semilla de vida” que apoye en el proceso de construcción de herramientas didácticas de enseñanza de la lengua materna, para la primera infancia de los pueblos indígenas del país, respondiendo a las necesidades de contenidos interculturales o con enfoque diferencial, producidos por y para los pueblos indígenas involucrando a las comunidades en el proceso de ideación, creación, y elaboración, para que la información contenida salga desde las bases y no se les enseñe solo

contenidos occidentales, permitiéndole responder a las necesidades de los solicitantes, a corto mediano y largo plazo, todo con el aval de la Organización Nacional Indígena de Colombia como Gobierno Propio Indígena.

¿DÓNDE LO QUIERO HACER?

En las instalaciones de la Organización Nacional Indígena de Colombia – ONIC, ubicadas en Bogotá, ya que día a día llegan allí indígenas de todo el territorio nacional en busca de apoyo en procesos jurídicos, educativos, administrativos, etc.

¿CÓMO LO VOY A LOGRAR?

Impulsando la participación de etno-educadores, comunidades indígenas, casas de pensamiento, colegios distritales avalados por los pueblos indígenas entre otros que tengan dentro de sus responsabilidades la enseñanza de la lengua materna, mediante convocatorias dirigidas a personas interesadas en la creación de herramientas inclusivas bilingües que respondan al enfoque diferencial y que estén avalados por un Cabildo, Comunidad u Organización Indígena a nivel nacional, regional o local, como medida de protección de los saberes ancestrales.

¿CUÁNDO LO QUIERO LOGRÁR?

Se implementará en diversas fases. Como primera medida y como una fase de implementación, de un año se buscará intervenir y llegar a las comunidades indígenas en contexto de ciudad principalmente en la ciudad de Bogotá, que tengan a su cargo colegios interculturales, casas de pensamiento, que impartan una educación bilingüe inclusiva, en una fase posterior se hará un seguimiento a los productos para con ayuda del Consejo Mayor de Gobierno

y los etno-educadores o docentes que estén a cargo de dichas herramientas se pueda perfeccionar o establecer mejoras en los mismos productos o en futuras aplicaciones.

¿CON QUIÉN LO VOY A LOGRAR?

Con un equipo de trabajo, al mando de la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y comunicaciones, conformado por psicólogos, etno-educadores, mayores o jóvenes pertenecientes a las comunidades indígenas, ilustradores, diseñadores gráficos especializados en diseño editorial y comunicación con énfasis en creación de piezas para los pueblos indígenas, un ingeniero industrial especializado en creación de empaques y un equipo asesor conformado por diferentes profesionales de las Consejerías de la ONIC, que aprueben los contenidos de dichas herramientas. Este equipo de trabajo estará distribuido dentro de las fases de planeación, producción, revisión de detalles y proceso de distribución así.

PLANEACIÓN: Etno-educadores, que según su experiencia nos pueden guiar en la creación de una herramienta acertiva, psicólogos con enfoque étnico que ayudarán a establecer una vía de aprendizaje adecuada en cada caso, mayores y jóvenes indígenas, aparte del equipo de trabajo de la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y comunicaciones, personal de la cada una de las consejerías que enriquezcan la lluvia de ideas y proceso de planeación, la diseñadora gráfica que aterrizará las ideas planteadas y en otra reunión el ilustrador que recibirá las ideas que la diseñadora gráfica aterrice para el pedido de ilustraciones de ser necesarias.

PRODUCCIÓN: Ilustradores, preferiblemente de las mismas comunidades a las que se le va a prestar el servicio, diseñadores gráficos especializados en diseño editorial y comunicación con énfasis en creación de piezas para los pueblos indígenas y el ingeniero Industrial si se necesita generar un empaque.

REVISIÓN DE DETALLES: Etno-educadores, consejero de Sistemas de Investigación, Información y comunicaciones, un miembro del equipo de trabajo de cada una de las consejerías para la retroalimentación del producto y el solicitante.

DISTRIBUCIÓN: La consejería de Administración quien apoyará el proceso de producción y distribución de las herramientas y el seguimiento a hacer por parte del equipo de la Consejería de Sistemas de Investigación, Información y Comunicaciones.

CONDICIONES O LIMITACIONES

La principal condición es convocar, en primera medida a indígenas que cumplan con los diferentes perfiles y que tengan las capacidades de desempeñar los diferentes labores con experiencia demostrable, para poder brindarles la oportunidad de aportar al proceso. Serán procesos sin un presupuesto fijo al inicio por lo que las primeras piezas serán desarrolladas como el prototipo para ser presentado ante el Consejo Mayor de Gobierno Indígena.

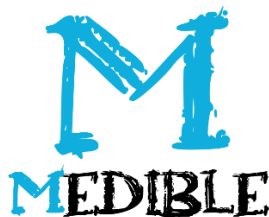
¿POR QUÉ DESEO ALCANZAR ESE OBJETIVO?

Principalmente porque es un paso importante para la Organización Nacional Indígena de Colombia – ONIC y es un área que quedará funcionando dentro de la Organización como aporte fundamental al plan Decenal de Lenguas Nativas, siendo la receptora, transformadora y protectora de la información.

POSIBILIDADES ALTERNAS PARA LOGRARLO

Buscar financiamiento de Organizaciones internacionales, que busquen apoyar procesos formativos para pueblos indígenas o incluir este proyecto en otro convenio que tenga como

objetivo principal proteger y/o salvaguardar las lenguas nativas de los Pueblos Indígenas de Colombia.



Elaboración mensual, de por lo menos una herramienta didáctica inclusiva, funcional, bilingüe y que promueva el uso de las lenguas nativas indígenas, a partir del 21 de febrero de 2023, día que se inaugurará este proyecto emprendedor como área de la Consejería de Sistemas Investigación, Información y Comunicación de la ONIC. Por cada proyecto se contará con un ilustrador, un traductor (joven, mujer o mayor de la comunidad que maneje la lengua materna), un etnoeducador de la comunidad a la que va dirigida la herramienta y un diseñador con énfasis en diseño editorial, si se necesita un Ingeniero industrial con énfasis en creación de empaques.



Se cuenta con equipos de computo para la elaboración de piezas gráficas, la propuesta económica tiene que pasar por aprobación y Asesoría del Consejo Mayor de Gobierno, que se reúne cada mes, los ilustradores deben ser de la comunidad para la que se va a elaborar la herramienta ya que conoce la identidad cultural de su pueblo. Se puede contar con trabajo remoto de ser necesario si la persona se encuentra fuera de la ciudad, controlado por reuniones semanales para mostrar avances, se reconocerá con un incentivo económico como apoyo a la

colaboración en este proceso de revitalización. Es un proyecto funcional que quedaría andando dentro de la organización a largo plazo como una idea sustentable con alta demanda.



R
REALISTA
4 RELEVANTE

Se dividirá en fases empezando por el contexto de ciudad, en promedio se realizarán entre 4 y 6 proyectos en el periodo comprendido entre el 21 de febrero de 2023 y el 21 de febrero de 2024, se trabajarán 8 horas diarias durante los días hábiles de cada mes.



T
ACOTADO EN
EL TIEMPO

Finalización de la primera etapa de implementación el 21 de febrero de 2024, el primer producto se empieza a trabajar el 21 de febrero de 2023 e inicia con la creación de un paquete de herramientas para la casa de pensamiento intercultural, Gue Atyquib para la enseñanza del Mhuysqubum, del Cabildo Indígena de Suba.

3. Desarrollo del Modelo de Negocio

3.1. Sistema de desglose de trabajo – EDT:

En esta fase de desarrollo del emprendimiento “Semilla de vida”, se desarrollará una matriz EDT, en donde se propondrá, el ciclo de trabajo que se ejecutará en cada uno de los

proyectos a los que nos enfrenaremos como emprendimiento, a medida que se vayan presentando. Este sistema de trabajo consiste en un mapa en el que se organizan los paquetes de trabajo, que a su vez se dividen en las actividades necesarias para completar cada uno de los entregables que son pieza clave para llegar a un resultado final. Cada paquete de trabajo tiene como resultado final un entregable. A continuación (Ver figura 7) presentamos el sistema de desglose de trabajo EDT desarrollado frente a este emprendimiento, evidenciando el ciclo de labores con relación a cada entregable que se presentara en cada uno de los proyectos que afrontaremos.

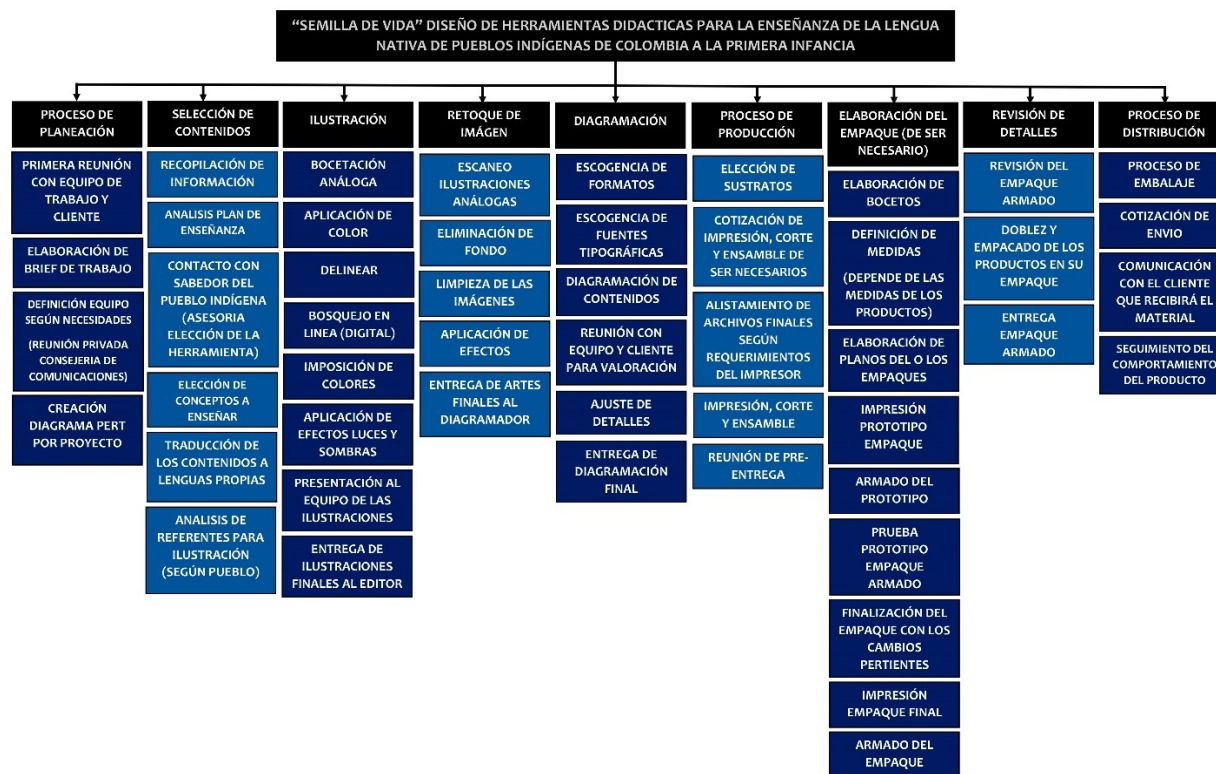


Figura 7, Sistema de desglose de trabajo, EDT. Creación Propia

3.2. Tiempos del proyecto – PERT

El esquema PERT, es una técnica de revisión y evaluación de proyectos, donde se organiza una red con las tareas que hay que desarrollar para cumplir con el objetivo, la principal utilidad es dar orden cronológico y analizar qué actividades o suma de ellas desencadena en el siguiente grupo de tareas. Para este proyecto nos fue útil para hacer una línea de tiempo clara a la hora de cumplir con las necesidades para lograr el objetivo final.

CLAVE	ACTIVIDAD	PREDECESORAS	TO(H)	TM(H)	TM(H)	TE(H)
1.	PROCESO DE PLANEACIÓN	N/A				
1.1.	PRIMERA REUNIÓN CON EQUIPO DE TRABAJO Y CLIENTE	.	3	6	12	6,5
1.2.	ELABORACIÓN DE BRIEF DE TRABAJO	.	3	6	12	6,5
1.3.	DEFINICIÓN EQUIPO SEGÚN NECESIDADES (REUNIÓN PRIVADA CONSEJERÍA DE COMUNICACIONES)	.	6	12	48	17
1.4.	CREACIÓN DIAGRAMA PERT POR PROYECTO	.	1	3	8	3,5
2.	SELECCIÓN DE CONTENIDOS	1				
2.1.	RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN	.	24	40	80	44
2.2.	ANÁLISIS PLAN DE ENSEÑANZA	.	16	24	56	28
2.3.	CONTACTO CON SABEDOR DEL PUEBLO INDÍGENA (ASESORÍA ELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA)	.	8	16	36	18
2.4.	ELECCIÓN DE CONCEPTOS A ENSEÑAR	.	3	8	16	8,5
2.5.	TRADUCCIÓN DE LOS CONTENIDOS A LENGUAS PROPIAS	.	12	24	48	26
2.6.	ANÁLISIS DE REFERENTES PARA ILUSTRACIÓN (SEGÚN PUEBLO)	.	3	4	8	4,5
3.	ILUSTRACIÓN	2				
3.1.	BOCETACIÓN ANALÓGICA	.	32	56	80	56
3.2.	APLICACIÓN DE COLOR	.	8	24	40	24
3.3.	DELINEAR	.	8	16	48	20
3.4.	BOSQUEJO EN LÍNEA (DIGITAL)	.	16	32	48	32
3.5.	IMPOSICIÓN DE COLORES	.	16	32	48	32
3.6.	APLICACIÓN DE EFECTOS LUCES Y SOMBRAS	.	8	16	24	16
3.7.	PRESENTACIÓN AL EQUIPO DE LAS ILUSTRACIONES	.	2	4	6	4
3.8.	ENTREGA DE ILUSTRACIONES FINALES AL EDITOR	.	1	2	6	2,5
4.	RETOQUE DE IMAGEN	3				
4.1.	ESCANEADO ILUSTRACIONES ANALÓGICAS	.	2	5	8	5
4.2.	ELIMINACIÓN DE FONDO	.	2	6	7	5,5
4.3.	LIMPIEZA DE LAS IMÁGENES	.	2	6	7	5,5
4.4.	APLICACIÓN DE EFECTOS	.	3	4	8	4,5
4.5.	ENTREGA DE ARTES FINALES AL DIAGRAMADOR	.	1	2	6	2,5
5.	DIAGRAMACIÓN	2 Y 4				
5.1.	ESCOGENCIA DE FORMATOS	.	3	4	8	4,5
5.2.	ESCOGENCIA DE FUENTES TIPOGRÁFICAS	.	3	4	8	4,5
5.3.	DIAGRAMACIÓN DE CONTENIDOS	.	24	40	80	44
5.4.	REUNIÓN CON EQUIPO Y CLIENTE PARA VALORACIÓN	.	1	3	8	3,5
5.5.	AJUSTE DE DETALLES	.	8	12	16	12
5.6.	ENTREGA DE DIAGRAMACIÓN FINAL	.	24	32	40	32
6.	PROCESO DE PRODUCCIÓN	2,4 Y 5				
6.1.	ELECCIÓN DE SUSTRATOS	.	2	4	12	5
6.2.	COTIZACIÓN DE IMPRESIÓN, CORTE Y ENSAMBLE DE SER NECESARIOS	.	2	4	12	5
6.3.	ALISTAMIENTO DE ARCHIVOS FINALES SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL IMPRESOR	.	3	4	8	4,5
6.4.	IMPRESIÓN, CORTE Y ENSAMBLE	.	8	16	24	16
6.5.	REUNIÓN DE PRE-ENTREGA	.	2	3	4	3
7.	ELABORACIÓN DE EMPAQUE	6				
7.1.	ELABORACIÓN DE BOCETOS	.	8	16	24	16
7.2.	DEFINICIÓN DE MEDIDAS (DEPENDIENDO DE LAS MEDIDAS DE LOS PRODUCTOS)	.	4	8	18	9
7.3.	ELABORACIÓN DE PLANOS DE LOS EMPAQUES	C/U	1	3	8	3,5
7.4.	IMPRESIÓN PROTOTIPO EMPAQUE	.	2	4	6	4
7.5.	ARMADO DEL PROTOTIPO	.	2	4	6	4
7.6.	PRUEBA PROTOTIPO EMPAQUE ARMADO	.	1	2	4	2
7.7.	FINALIZACIÓN DEL EMPAQUE CON LOS CAMBIOS PERTINENTES	.	1	2	4	2
7.8.	IMPRESIÓN EMPAQUE FINAL	.	4	8	18	9
7.9.	ARMADO DEL EMPAQUE	.	4	8	18	9

8.	REVISIÓN DE DETALLES	6 y 7				
8.1.	REVISIÓN DEL EMPAQUE ARMADO	.	1	2	3	2
8.2.	DOBLEZ Y EMPACADO DE LOS PRODUCTOS EN SU EMPAQUE	.	1	2	3	2
8.3.	ENTREGA DEL EMPAQUE ARMADO	.	1	2	3	2
9.	PROCESO DE DISTRIBUCIÓN	8				
9.1.	PROCESO DE EMBALAJE	.	2	4	6	4
9.2.	COTIZACIÓN DE ENVÍO	.	1	2	3	2
9.3.	COMUNICACIÓN CON EL CLIENTE QUE RECIBIRÁ EL MATERIAL	.	1	2	3	2
9.4.	SEGUIMIENTO DEL COMPORTAMIENTO DEL PRODUCTO	.	8	16	24	16

Figura 8, Esquema PERT. Creación propia.

3.3. Calendario de Ejecución – GANTT

Nuestro proceso de ejecución durante este proyecto fue capturado en un calendario de ejecución GANTT, que es una herramienta usada para establecer una línea de tiempo acorde a la fecha de inicio y fin de cada una de las actividades, logrando así un estimado de tiempo total y una fecha tentativa para la entrega del proyecto. En el caso de este modelo empresarial debemos tener en cuenta que el primer año de ejecución estará centrado en un público objetivo, comunidades indígenas en contexto de ciudad, específicamente en la ciudad de Bogotá, en donde se presentarán diferentes proyectos. Este calendario de ejecución está estandarizado para ser cumplido cronológicamente en todos los procesos creativos a realizar sabiendo que lo que cambiaría serían las decisiones y productos de cada uno de los momentos, de igual forma tendremos en cuenta que el tiempo de desarrollo es cíclico cada 3 meses.

CLAVE	ACTIVIDAD	DURACIÓN	INICIO	FIN	FEBRERO			
					MAR	MIE	JUE	VIE
1.	PROCESO DE PLANEACIÓN				21	22	23	24
1.1.	PRIMERA REUNIÓN CON EQUIPO DE TRABAJO Y CLIENTE	6,5	21/02/2023	21/02/2023				
1.2.	ELABORACIÓN DE BRIEF DE TRABAJO	4	22/02/2023	22/02/2023				
1.3.	DEFINICIÓN EQUIPO SEGÚN NECESIDADES (REUNIÓN PRIVADA CONSEJERÍA DE COMUNICACIONES)	17	22/02/2023	24/02/2023				
1.4.	CREACIÓN DIAGRAMA PERT POR PROYECTO	3,5	24/02/2023	24/02/2023				

Figura 9. Cronograma GANTT. Entregable 1. Creación propia

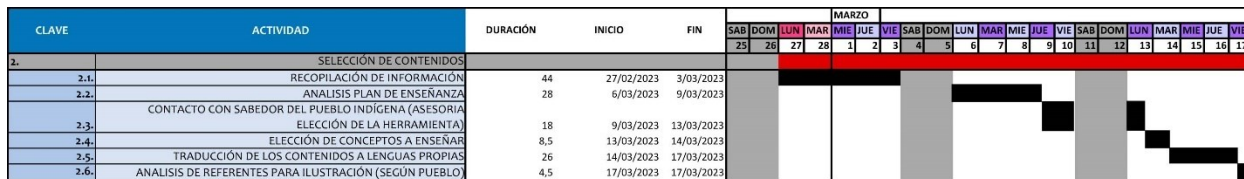


Figura 10. Cronograma GANTT. Entregable 2. Creación propia

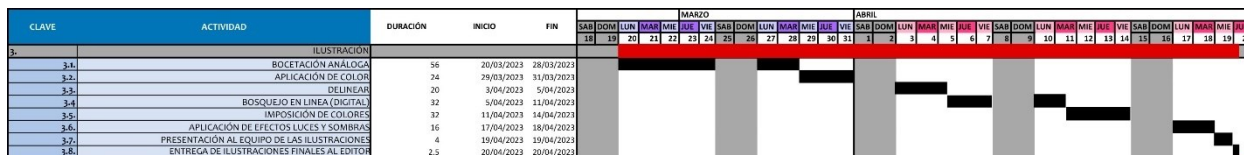


Figura 11. Cronograma GANTT. Entregable 3. Creación propia

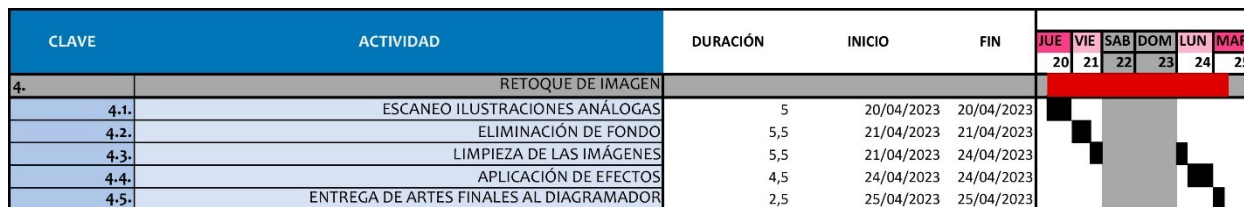


Figura 12. Cronograma GANTT. Entregable 4. Creación propia



Figura 13. Cronograma GANTT. Entregable 5. Creación propia



Figura 14. Cronograma GANTT. Entregable 6. Creación propia

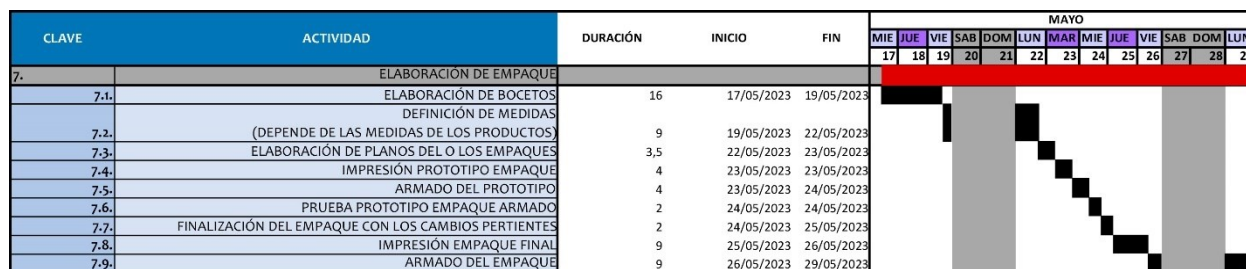


Figura 15. Cronograma GANTT. Entregable 7. Creación propia

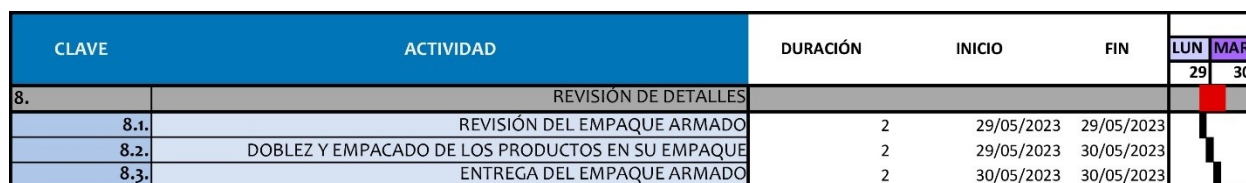


Figura 16. Cronograma GANTT. Entregable 8. Creación propia



Figura 17. Cronograma GANTT. Entregable 9. Creación propia

A medida que se iba presentando la evolución del plan a futuro de las actividades estipuladas en este cronograma y aunque la unidad de medida para la duración era en horas se mostro que al ser un servicio tan personalizado es necesario más tiempo del habitual, en este caso no se usó el dato de porcentajes ya que es un proyecto para trabajar a partir del 2023.

4. Segmentación del Mercado

4.1. Universo, Segmento y Nicho:



Al analizar la segmentación del mercado empezaremos desde el punto más general hasta el más específico. El **universo** en este caso serían todos los pueblos originarios y/o grupos étnicos, de países hispano hablantes principalmente, que tengan la particularidad de usar, una lengua nativa distinta al castellano. Cualquier persona que tenga la necesidad de generar herramientas pedagógicas, didácticas o adaptativas al contexto en el que se pondrá a trabajar que solicite nuestros servicios profesionales.



En el Segmento se contempla a todas las Organizaciones filiales a la ONIC, que tengan colegios propios y/o interculturales a su cargo. Instituciones educativas a nivel nacional, regional o local que cuenten con el aval de cabildo y/o organizaciones filiales a la ONIC, que soliciten el apoyo en la generación de herramientas funcionales en su quehacer como cuidadores de las semillas de vida y pervivencia de los Pueblos Indígenas.



Indígenas de Colombia preocupados por la pérdida de las lenguas nativas, que se acerquen a la ONIC y en especial a la Consejería de Comunicaciones para buscar ayuda en procesos formativos que tengan que ver con lenguas indígenas. Padres, madres y docentes que tengan a su cargo niños indígenas, que deseen generar herramientas bilingües que se adapten a su metodología de enseñanza que estén dispuestos a hacer todo este proceso creativo generado de y para los Pueblos Indígenas.

4.2. User Persona

Si bien nuestros clientes potenciales, serían esos adultos, etnoeducadores, padres, cuidadores o la persona que se ponga en contacto para solicitar nuestro servicio, nuestros usuarios serán los niños indígenas de los diferentes pueblos a los que se les enseñara la lengua materna, con nuestras herramientas. (Ver figura 18.)



Figura 18. User persona. Herramientas didácticas para la enseñanza de las lenguas nativas.

Creación propia.

4.3. Stakeholders

La matriz de Stakeholders o categorización de interesados es una fase analítica del proyecto donde se muestra el nivel de interés de los participantes, identificando los participantes activos, la influencia activa y los afectados. No necesariamente mide el nivel de responsabilidad que tienen dentro del proyecto, lo que si se define en la matriz R.A.C.I. (Ver figura 20), pero si la influencia del proyecto en él y de este en su qué hacer diario.

MATRIZ 1. CATEGORIZACIÓN DE INTERESADOS						
CATEGORIA DEL INTERESADO	INTERESADO <small>(personas - entidades - naturales)</small>	ROL EN LA EMPRESA	RESPONSABILIDADES DENTRO DEL PROYECTO	INTERNO / EXTERNO	INTERÉS (A - M - B)	PODER (A - M - B)
PARTICIPACIÓN ACTIVA	SOLICITANTE	CLIENTE	BRINDAR LA INFORMACIÓN CERTERA PARA LA ELABORACIÓN DE LA HERRAMIENTA	EXTERNO	A	A
	MAYOR O SABEDOR DEL PUEBLO INDÍGENA PARA EL QUE SE VAN A DESARROLLAR LOS CONTENIDOS	ASESOR Y TRADUCTOR DE LOS CONTENIDOS	PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LA ELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA, TRADUCTOR O CONTACTO PARA CONSEGUIR UN TRADUCTOR AVALADO	INTERNO	M	A
	MARIA ALEJANDRA BOHORQUEZ NOVGA	DISEÑADORA GRÁFICA	IDEADORA, DIAGRAMADORA Y CONSULTORA GRÁFICA	INTERNO	A	M
	CONSEJERIA DE SISTEMAS INVESTIGACIÓN, INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES - ONIC	DEPENDENCIA A LA QUE PERTENECE EL PROYECTO	CONTRATACIÓN Y CONTACTO CON EL PERSONAL, ENCARGADO DE GESTIONAR LAS CONVOCATORIAS	INTERNO	A	A
	PROFESIONAL EN PSICOLOGÍA INFANTIL	CONSULTOR	ASESORAR EN LA CONTRUCCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS	EXTERNO	B	M
	PERSONA DE LA COMUNIDAD PARA LA ELABORACIÓN DE ILUSTRACIONES	ILUSTRADOR	ILUSTRACIÓN DE LAS PIEZAS PARA LA CONTRUCCIÓN DE HERRAMIENTAS	INTERNO	A	M
	ETNOEDUCADOR	CONSULTOR	ORIENTACIÓN EN LA ELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA A DESARROLLAR	INTERNO - ENTIDAD O PERSONA SOLICITANTE	A	A
	PICTOGRAMA CREATIVOS	PROVEEDOR	IMPRESIÓN DE PRODUCTOS	EXTERNO	B	M
INFLUENCIA ACTIVA (+ y -)	CONSEJO MAYOR DE GOBIERNO	APORBADORES DE LOS CONTENIDOS A DESARROLLAR	AL SER UN PRODUCTO DESARROLLADO DESDE LA ONIC, SE BUSCA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL CONSEJO PARA QUE LAS HERRAMIENTAS RESPONDAN A LAS NECESIDADES DEL ENTORNO ELLOS COMO GOBIERNO INDÍGENA TENDRAN LA VOZ PARA APROBAR O REALIZAR CUALQUIER CAMBIO	INTERNO	M	A
	CONSEJERO DE SISTEMAS INVESTIGACIÓN, INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES.	DIRECTOR DEL PROYECTO	REVISIÓN Y ASESORIA DEL PROYECTO	INTERNO	A	A
	JEAN RENE RIVEROS	ASESOR DEL PROYECTO	REVISIÓN Y ASESORIA DEL PROYECTO	EXTERNO	A	A
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	USUARIOS	PRUEBA Y APROPIACIÓN DE LA HERRAMIENTA EN LAS LABORES PEDAGÓGICAS	INTERNO	A	B
	NIÑOS QUE USARAN LAS HERRAMIENTAS	USUARIOS	PRUEBA DEL PRODUCTO FINAL	EXTERNO	A	B
CATEGORIZACIÓN						
A	ALTO	M	MEDIO	B	BAJO	

Figura 19. Stakeholders. Categorización de Interesados. Creación propia.

MATRIZ 3.1. ASIGNACIÓN Y GRADO DE RESPONSABILIDAD - RACI										
IDENTIFICACIÓN DE RESPONSABILIDADES DENTRO DEL PROYECTO	CATEGORÍAS DE ACTIVIDADES	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	PARTICIPANTE 4	PARTICIPANTE 5	PARTICIPANTE 6	PARTICIPANTE 7	PARTICIPANTE 8	
	PLANEACIÓN	SOLICITANTE	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	EQUIPO DE TRABAJO	MAYOR O SABEDOR	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	ASESOR DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN PROPIA E INTERCULTURAL	ETNOEDUCADOR	JEAN RENE RIVEROS	
	SELECCIÓN DE CONTENIDOS	SOLICITANTE	MAYOR O SABEDOR	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	ETNOEDUCADOR	PSICÓLOGO	ASESOR DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN PROPIA E INTERCULTURAL	EQUIPO DE TRABAJO		
	ILUSTRACIÓN	SOLICITANTE	ILUSTRADOR DE LA COMUNIDAD	DISEÑADORA GRÁFICA	EQUIPO DE TRABAJO	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC				
	RETOQUE DE IMAGEN	DISEÑADORA GRÁFICA	EQUIPO DE TRABAJO	DIAGRAMADOR	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	SOLICITANTE				
	DIAGRAMACIÓN	DIAGRAMADOR	DISEÑADORA GRÁFICA	EQUIPO DE TRABAJO	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	ASESOR DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN PROPIA E INTERCULTURAL				
	PROCESO DE PRODUCCIÓN	DIAGRAMADOR	DISEÑADORA GRÁFICA	SOLICITANTE	EQUIPO DE TRABAJO	PROVEEDOR (IMPRESIÓN)	INGENIERO INDUSTRIAL			
	ELABORACIÓN DEL EMPAQUE	DISEÑADORA GRÁFICA	INGENIERO INDUSTRIAL	SOLICITANTE	PROVEEDOR (IMPRESIÓN)					
	REVISIÓN DE DETALLES	CONSEJO MAYOR DE GOBIERNO	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	SOLICITANTE	EQUIPO DE TRABAJO	ETNOEDUCADOR	MAYOR O SABEDOR	ASESOR DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN PROPIA E INTERCULTURAL	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
PROCESO DE DISTRIBUCIÓN	CONSEJERO DE COMUNICACIONES ONIC	SOLICITANTE	EQUIPO DE TRABAJO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA						
CATEGORIZACIÓN RESPONSABILIDAD										
R	RESPONSABLE - OBJETIVOS	RESPONSIBLE	A	APROBAR - AUTORIDAD	ACCOUNTABLE					
C	CONSEJERO - CONSULTOR	CONSULTED	I	INFORMADO	INFORMED					

Figura 19. Matriz RACI, Definición de responsabilidades. Creación propia.

4.4. Jobs To Be Done

Es una fase de análisis generado por Clayton Christensen, con una mirada en el mercadeo y la publicidad que encierra la visión desde el usuario y de como ellos establecen una relación con el producto, el por qué podrían elegirnos por encima de los demás, teniendo en cuenta las razones personales del cliente, estas pueden ser funcionales, sociales o emocionales. Otro punto importante dentro de este análisis es el hecho de que Christensen muestra que los clientes lo que buscan en el mercado es contratar un servicio que responda a sus necesidades.

NECESIDADES DEL CLIENTE	FUNCIONAL	EMOCIONAL	SOCIAL
Desarrollar herramientas que aporten en los objetivos del Plan Decenal de Lenguas.	X		
Encontrar una asesoria en el proceso creativo y productivo de las herramientas didacticas que necesita	X		
Tener insumos para esneñar a las futuras generaciones a proteger, revitalizar y fomentar el uso de las lenguas indígenas.			X
Que pueda confiar su información a la empresa que le brinde la asesoria ya que muchas veces las personas buscan lucrarse de estos saberes		X	
Hecer herramientas duraderas, funcionales, didacticas y sustentables que respondan al enfoque diferencial, producidas por los indígenas y para los indígenas.	X		
Que las piezas graficas respondan a una identidad cultural, representativa de cada pueblo indígena.			X
Que las herramientas elaboradas sean avaladas por mayores, sabedores y pr el gobierno indígena.			X

Figura 20. Jobs To Be Done. Definición de relación cliente/producto. Creación propia.

5. Propuesta de Valor

La propuesta de valor que enmarca este proyecto emprendedor principalmente es que la ONIC, se transforme en un gestor y creador de contenidos de enseñanza propios, ya que es una Organización de Gobierno Propio y como tal vela por el cumplimiento de los derechos de los pueblos indígenas a recibir una educación diferencial, reconociendo las lenguas nativas como patrimonio inmaterial de nuestro país y de su identidad cultural. Desde el trabajo acá desarrollado buscamos incluir en estos procesos a personas de las mismas comunidades en especial mayores, sabedores y jóvenes, ya que son ellos que conocen de primera mano la información necesaria para poder producir estas herramientas, desde las metodologías, hasta los propios contenidos.

5.1. Alegrías del cliente:

Las alegrías de nuestro cliente potencial son:

Que se tenga en cuenta su lengua materna en los materiales de enseñanza manejados en la pedagogía a la primera infancia.

Que la información brindada por estas comunidades esté segura y no sea usada por personas malintencionadas, con intereses económicos o que busquen reproducirla y difundirla fuera de las comunidades.

Contribuir a la protección de las lenguas nativas, mediante la documentación y/o enseñanza de esta a la primera infancia, semilla de vida de las Pueblos Indígenas.

Que los etnoeducadores, tengan herramientas didácticas avaladas por los propios pueblos para la enseñanza de las lenguas maternas.

Al ser un servicio personalizado, se desea la inclusión de las 65 lenguas indígenas del país en este programa, haciendo un trabajo mancomunado entre las comunidades y la ONIC, como gestora para que estos productos sean actuales, avalados y funcionales.

5.2.Frustraciones del Cliente

La principal frustración identificada es la falta de financiación por parte del gobierno, ya que para que todos estos proyectos puedan ser incluidos en el presupuesto nacional, deben ser aprobados en sesiones de la MPC.

Que los productos que salgan de esta propuesta sean usados para un fin comercial, por personas occidentales.

Que las herramientas acá producidas no tengan información certera y verificada por sabedores y mayores de cada una de las comunidades y o pueblos hablantes de las lenguas.

Que no se cumple con el propósito de generar interés en la primera infancia de las comunidades hablantes.

Que no se reconozca a los pueblos indígenas como los creadores de contenidos propios si no a terceros.

5.3.Trabajos del Cliente

Aplicar las herramientas generadas en esta propuesta como apoyo de sus procesos pedagógicos para que sean didácticos, entendibles y generen el interés necesario para que la primera infancia siga usando las lenguas indígenas.

Apoyar en el proceso creativo para poder generar contenidos que respondan a sus comunidades y pueblos.

Aplicar a las convocatorias hechas por la ONIC, en busca de talento humano para la gestión y creación de estas herramientas en los pueblos indígenas del país.

Enseñar saberes propios y culturales tales como la lengua indígena a niños de la primera infancia pertenecientes a estos.

5.4.Productos/Servicios ofrecidos

Loterías, cartillas, libros, juegos didácticos, tableros para intervenir, juegos de roles y todas las herramientas que ayuden a las comunidades indígenas a llamar la atención de niños de la primera infancia para que aprendan su lengua materna ayudando al proceso de revitalización de las lenguas nativas de Colombia.

La experiencia inmersiva de crear herramientas didácticas que se acoplen a las necesidades de cada uno de los pueblos indígenas reconociendo los saberes de mayores, jóvenes y médicos tradicionales como profesionales dentro cada uno de los pueblos.

5.5.Generadores de Alegrías

Que sea agradable a la vista

Que sean entendibles y que responda a la identidad cultural de cada pueblo.

Que sean acogidos dentro de las comunidades indígenas y aplicados.

Que los cuidadores y etno-educadores encuentren en estos productos un aliado estratégico a la hora de enseñar las lenguas nativas.

Que sirvan como insumos para padres y madres que quieran fortalecer el uso de la lengua materna a un bajo costo.

5.6. Aliviadores de Dolor

Avalados por la ONIC, como aplicación de las lenguas nativas de los pueblos indígenas de Colombia.

Que sea un servicio adaptable e inclusivo a la identidad cultural de cada uno de los pueblos, gestionado por la ONIC como casa grande.

Que sean en un material duradero que puedan ser transportados por docentes étnicos en diferentes partes del país.

Que las ilustraciones acá desarrolladas representen al pueblo y/o comunidad es por eso que se busca que sean desarrolladas por personas nativas.

6. Nueva Mirada del Modelo de Negocio

6.1. Cuadro estratégico

Mediante esta metodología logramos hacer una comparación de los competidores existentes en el mercado en nuestro campo de acción, para así saber con quienes entramos a competir. Es una metodología que nos permite compararnos con la competencia para poder

mejorar nuestra marca.

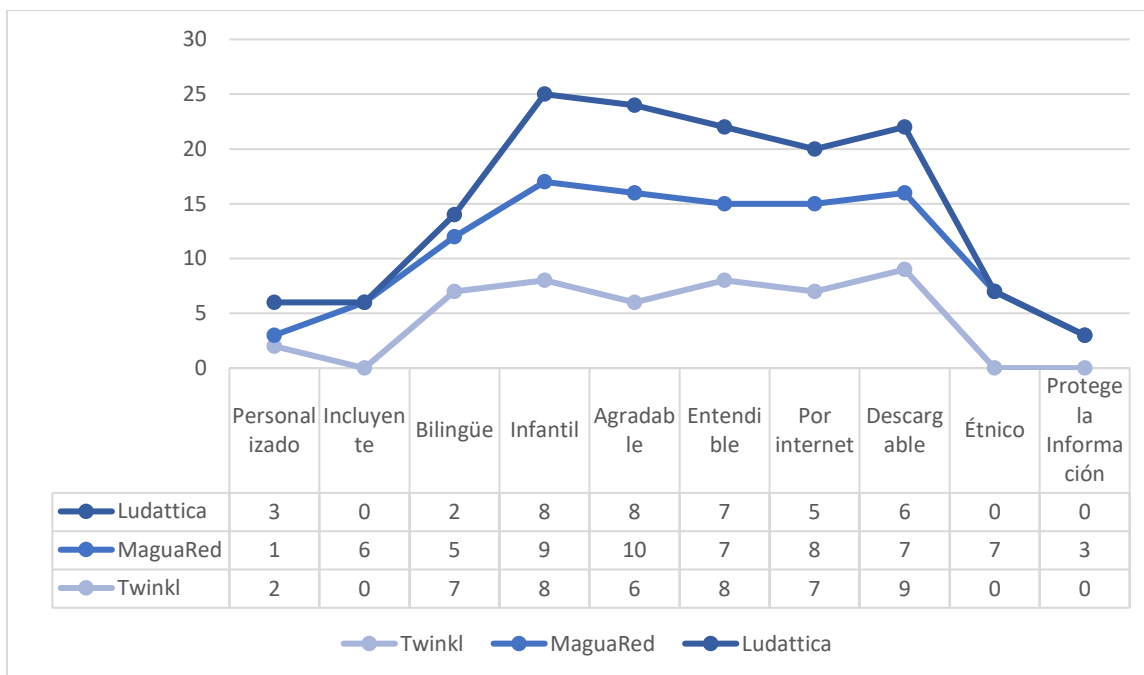
NOMBRE	DESCRIPCION	MEDIO
TWINKL	Es una plataforma virtual donde puedes conseguir metodologías de aprendizaje de una segunda lengua, acá se pueden encontrar fichas didacticas, guías y varias herramientas que te ayudaran con la pedagogía de otra lengua.	Virtual
MAGUARED	Red virtual del ministerio de cultura donde se desarrollan diferentes dinámicas para el conocimiento de las diferentes lenguas y tradiciones de los pueblos indígenas.	Virtual
LUDATTICA	Empresa italiana encargada de desarrollar diferentes herramientas ludicas para compartir con los niños.	Virtual

Figura 21. Análisis de mercado. Creación propia

En el análisis y búsqueda de herramientas similares a las que queremos producir encontramos tres herramientas que si bien no llenan todos los componentes a los que queremos llegar si tienen similitudes. En el caso de Twinkl es una herramienta que aplica el uso de una segunda lengua en la primera infancia, en este caso el inglés, sin embargo sus usos son fijos, solo se aplica al inglés y lo que logra es que docentes descarguen estas guías como herramienta para la enseñanza de esta lengua ninguna otra más aparte están aprendiendo el inglés una lengua que ni siquiera es propia de nuestro país. MaguaRed es una página del ministerio de cultura que tiene muchos elementos de inclusión y enseña a niños la diversidad cultural que había el territorio nacional, pero que no cuenta con herramientas físicas y limita su accesibilidad a personas con internet.

En caso de Ludattica genera herramientas didácticas, inicio por la necesidad de una madre de crear herramientas para jugar y aprender con su hija, pero no tiene una aplicación diferencial, tiene la opción de elaborar herramientas didácticas, pero son herramientas occidentales y los contenidos igual.

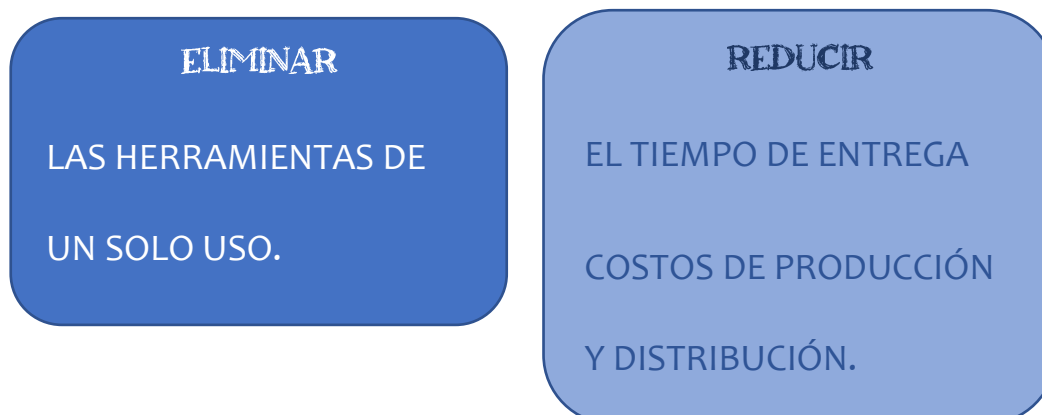
Teniendo en cuenta estas tres marcas haremos el análisis específico de unos puntos clave que las medirían en un rango de 1 a 10 el cumplimiento de cada uno, para así identificar los huecos que existen para poder suplirlos con nuestra marca.



Gráfica 1 – Curvas de valor. Creación Propia

6.2. Esquema de Cuatro Acciones

El esquema de cuatro Acciones o Matriz ERIC nos permite tomar decisiones respecto a nuestra empresa en comparación con el análisis de mercado hecho anteriormente para así, llenar los vacíos existentes en la demanda de los productos/servicios que ofrecemos.



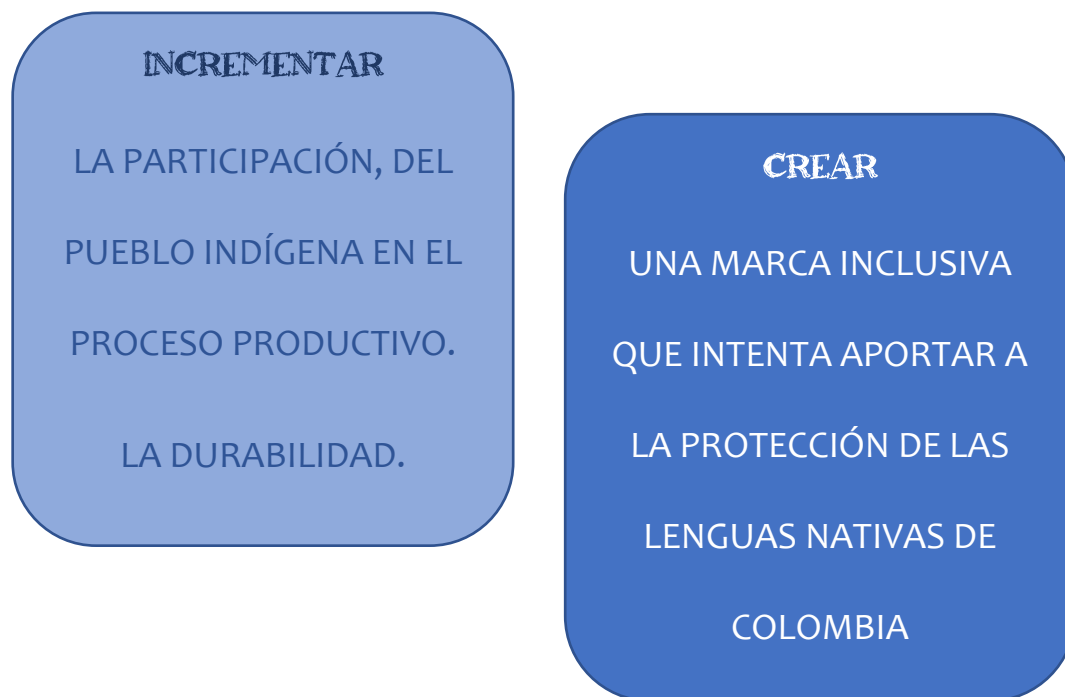


Figura 22. Esquema de Cuatro Acciones. Creación Propia.

7. Modelo Financiero

7.1. Recursos

El desarrollo de esta idea está enfocado en la planeación de las acciones administrativas que se llevaran a cabo para todo el proceso creativo y de desarrollo de las herramientas, para ser pasada a un comité evaluador, esperando responder a las necesidades y el cumplimiento de los objetivos planteados. Los recursos de los cuales saldría el dinero sería el Plan Decenal de Lenguas Nativas como fuente de financiación estatal. Ya que esta es una Organización Nacional que trabaja con la colaboración de entidades nacionales e internacionales la idea que se nos sugiere es tocar puertas a entidades que estén interesadas en la protección de las lenguas nativas, esto de no conseguir el aval de la MPC y el ministerio de Cultura en el desarrollo de programas,

actividades y acciones en pro de las lenguas nativas. En este caso se hizo el calculo de lo que se gastaba en recursos teniendo en cuenta el tiempo que se va a demorar el proyecto, teniendo en cuenta las horas que trabaja cada profesional multiplicándolo por su valor personal de horas, teniendo en cuenta que al mes se trabaja 192 horas, teniendo en cuenta el sueldo de los empleados que se muestra a continuación.

7.2. Costos

En este ejercicio podremos encontrar los costos que tenemos como emprendimiento, teniendo en cuenta que dentro de estos entran los honorarios de los prestadores de servicios como diseñadores, ilustradores, ingenieros entre otros, el arrendamiento de local y todo el dinero que se vaya en el proceso de elaboración de un producto, estos valores son mensuales y se aplicaran más adelante en el presupuesto final.

COSTOS	
ASESORIAS PROFESIONALES	\$ 1.700.000,00
ILUSTRADOR	\$ 2.000.000,00
DISEÑADOR GRÁFICO	\$ 2.500.000,00
INGENIERO INDUSTRIAL	\$ 2.000.000,00
EQUIPOS	\$ 3.700.000,00
ENVIOS	\$ 145.000,00

Figura 23. Costos mensuales. Creación Propia.

7.3. Gastos

De igual forma los gastos mensuales que encontraríamos serían los presentados en la figura 24 que incluye los gastos fijos que se tienen que pagar así no se produzca ningún tipo de producto, entre estos la papelería, las comunicaciones, servicio de teléfono e internet, las licencias de los programas que usamos siempre y los cargos que no están directamente relacionados con el proceso productivo.

GASTOS	
PAPELERIA	\$ 455.000,00
COMUNICACIONES	\$ 147.000,00
PUBLICIDAD	\$ 1.500.000,00
LICENCIAS DE PROGRAMAS	\$ 1.480.000,00
SUELDO AUXILIAR ADMINISTRAT	\$ 1.500.000,00

Figura 24. Costos mensuales. Creación Propia.

7.4. Presupuesto

El presupuesto final por su parte, es el desglose del costo de todos los procesos productivos mediante los cuales se logran todos los entregables que conforman nuestro proyecto y por ende aplica el costo de la hora de todos los profesionales involucrados en el proceso productivo, recordemos que estos recursos saldrían del financiador, sea una ONG, los recursos incluidos en el Plan decenal de Lenguas Nativas o la financiación que sea conseguida para poder ejecutar este modelo emprendedor dentro de la ONIC. Este presupuesto hace que nuestro proyecto pueda ser presentado en las reuniones con financiadores interesados en la protección de las lenguas nativas, con una cifra aproximada mucho mas confiable, ya que fue sometida a todo el proceso de planeación de este Seminario de actualización.

CLAVE	ACTIVIDAD	DURACIÓN (HORAS)	INICIO	FIN	RECURSOS				
					MATERIALES	HUMANOS	TECNOLOGICOS	REQUERIMIENTO	PRESUPUESTO
1.	PROCESO DE PLANEACIÓN		21/02/2023	24/02/2023					\$ 950.000,00
1.1.	PRIMERA REUNIÓN CON EQUIPO DE TRABAJO Y CLIENTE	6,5	21/02/2023	21/02/2023	N/A	EQUIPO DE TRABAJO	PLATAFORMA VIRTUAL ZOOM	RESUMEN DE TRABAJO	\$ 250.000,00
1.2.	ELABORACIÓN DE BRIEF DE TRABAJO	4	22/02/2023	22/02/2023	FORMATO BRIEF	EQUIPO DE TRABAJO	EXCEL	RESUMEN DE TRABAJO	\$ 150.000,00
1.3.	DEFINICIÓN EQUIPO SEGÚN NECESIDADES (REUNIÓN PRIVADA CONSEJERÍA DE COMUNICACIONES)	17	22/02/2023	24/02/2023	N/A	LIBER EQUIPO	N/A	N/A	\$ 450.000,00
1.4.	CREACIÓN DIAGRAMA PERT POR PROYECTO	3,5	24/02/2023	24/02/2023	COMPUTADOR	EQUIPO DE TRABAJO	EXCEL	INFORMACIÓN DEL PROYECTO	\$ 100.000,00
2.	SELECCIÓN DE CONTENIDOS		27/02/2023	17/03/2023	INFORMACIÓN SUMINISTRADA - PERIÓDICO ACADÉMICO				\$ 2.907.000,00
2.1.	RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN	44	27/02/2023	3/03/2023	DISCO DURO - CÁMERA	ETNOGRÁFICO	COMPUTADOR - DISCO DURO	DISCO DURO 8TB	\$ 870.000,00
2.2.	ANÁLISIS PLAN DE ENSEÑANZA	28	6/03/2023	9/03/2023	INFORMACIÓN SUMINISTRADA	ETNOGRÁFICO	COMPUTADOR	PLAN DE ENSEÑANZA	\$ 450.000,00
2.3.	CONTACTO CON SABEDOR DEL PUEBLO INDÍGENA (ASESORÍA ELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA)	18	9/03/2023	13/03/2023	TELÉFONO	LIBER EQUIPO	TELÉFONO - ZOOM	N/A	\$ 117.000,00
2.4.	ELECCIÓN DE CONCEPTOS A ENSEÑAR	8,5	13/03/2023	14/03/2023	ZOOM	CLIENTE - EQUIPO	ZOOM	PERIÓDICO ACADÉMICO	\$ 150.000,00
2.5.	TRADUCCIÓN DE LOS CONTENIDOS A LENGUAS PROPIAS	26	14/03/2023	17/03/2023	COMPUTADOR - LIBRETA	MAIOR O SABEDOR	LIBRETA - COMPUTADOR	CONTENIDOS DEFINIDOS	\$ 1.200.000,00
2.6.	ANÁLISIS DE REFERENTES PARA ILUSTRACIÓN (SFCÉN PIJIRI Ñ)	4,5	17/03/2023	17/03/2023	COMPUTADOR PLATAFORMAS - DOCUMENTOS DEL PUEBLO	ILUSTRADOR - DESPIAZADOR GRÁFICO	COMPUTADOR - CONTENIDOS DEL PUEBLO INDÍGENA	CONTENIDOS DEFINIDOS	\$ 120.000,00

3.	ILUSTRACIÓN		20/03/2023	20/04/2023						\$	1.042.708,33
3-1.	BOCETACIÓN ANALÓGA	56	20/03/2023	28/03/2023	LIBRETAS - ESPEROS - LAPICES	ILUSTRADOR	N/A	CONTENIDOS DEFINIDOS		\$	583.333,33
3-2.	APLICACIÓN DE COLOR	24	29/03/2023	31/03/2023	COLORES	ILUSTRADOR	N/A	ILUSTRACIÓN		\$	250.000,00
3-3.	DELINEAR	20	3/04/2023	5/04/2023	RAPIDOGRAFOS	ILUSTRADOR	N/A	ILUSTRACIÓN		\$	208.333,33
3-4.	BOSQUEJO EN LINEA (DIGITAL)	32	5/04/2023	11/04/2023	COMPUTADOR	ILUSTRADOR	SUITE ADOBE	ILUSTRACIÓN		\$	338.333,33
3-5.	IMPOSICIÓN DE COLORES	32	11/04/2023	14/04/2023	COMPUTADOR	ILUSTRADOR	SUITE ADOBE	ILUSTRACIÓN		\$	338.333,33
3-6.	APLICACIÓN DE EFECTOS LUCES Y SOMBRAS	16	17/04/2023	18/04/2023	COMPUTADOR	ILUSTRADOR	SUITE ADOBE	ILUSTRACIÓN		\$	168.666,67
3-7.	PRESENTACIÓN AL EQUIPO DE LAS ILUSTRACIONES	4	19/04/2023	19/04/2023	COMPUTADOR	ILUSTRADOR - EQUIPO DE TRABAJO	ZOOM	FINALES ILUSTRACIONES		\$	41.666,67
3-8.	ENTREGA DE ILUSTRACIONES FINALES AL EDITOR	2,5	20/04/2023	20/04/2023	COMPUTADOR	ILUSTRADOR - DIAGRAMADOR	DISCO DURO	FINALES ILUSTRACIONES		\$	26.041,67
4.	RETOQUE DE IMAGEN		20/04/2023	25/04/2023						\$	300.150,00
4-1.	ESCANEO ILUSTRACIONES ANALÓGICAS	5	20/04/2023	20/04/2023	ESCANNER	DISEÑADOR GRÁFICO	HP SCAN	ILUSTRACIONES		\$	65.250,00
4-2.	ELIMINACIÓN DE FONDO	5,5	21/04/2023	21/04/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	SUITE ADOBE	ARCHIVOS FINALES		\$	71.775,00
4-3.	LIMPIEZA DE LAS IMÁGENES	5,5	21/04/2023	24/04/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	PHOTOSHOP	ARCHIVOS FINALES		\$	71.775,00
4-4.	APLICACIÓN DE EFECTOS	4,5	24/04/2023	24/04/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	PHOTOSHOP	ARCHIVOS FINALES		\$	58.775,00
4-5.	ENTREGA DE ARTES FINALES AL DIAGRAMADOR	2,5	25/04/2023	25/04/2023	COMPUTADOR - TELA	DISEÑADOR GRÁFICO	DISCO DURO	ARCHIVOS EDITADOS		\$	32.625,00
5.	DIAGRAMACIÓN		25/04/2023	11/05/2023						\$	1.311.525,00
5-1.	ESCOGENCIA DE FORMATOS	4,5	25/04/2023	25/04/2023	MUESTRAS	DISEÑADOR GRÁFICO	SUITE ADOBE	ARTES FINALES		\$	58.725,00
5-2.	ESCOGENCIA DE FUENTES TIPOGRÁFICAS	4,5	25/04/2023	26/04/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	SUITE ADOBE	CONTENIDOS DEFINIDOS		\$	58.725,00
5-3.	DIAGRAMACIÓN DE CONTENIDOS	44	26/04/2023	3/05/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	SUITE ADOBE	ILUSTRACIONES Y CONTENIDOS DEFINIDOS		\$	574.200,00
5-4.	REUNIÓN CON EQUIPO Y CLIENTE PARA VALORACIÓN	3,5	3/05/2023	3/05/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO - EQUIPO	ZOOM	DIAGRAMACIÓN PRELIMINAR		\$	48.875,00
5-5.	AJUSTE DE DETALLES	12	4/05/2023	5/05/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO - EQUIPO	SUITE ADOBE	DIAGRAMACIÓN FINAL Y RESULTADOS REUNIÓN		\$	156.400,00
5-6.	ENTREGA DE DIAGRAMACIÓN FINAL	32	5/05/2023	11/05/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO - EQUIPO	SUITE ADOBE	MODIFICACIONES Y DIAGRAMACIÓN		\$	417.600,00
6.	PROCESO DE PRODUCCIÓN		11/05/2023	17/05/2023						\$	433.375,00
6-1.	ELECCIÓN DE SUSTRATOS	5	11/05/2023	11/05/2023	SUSTRATOS	DISEÑADOR GRÁFICO - PROVEEDOR	N/A	DIAGRAMACIÓN FINAL		\$	65.250,00
6-2.	COTIZACIÓN DE IMPRESIÓN, CORTE Y ENSAMBLE DE SER NECESARIOS	5	12/05/2023	12/05/2023	TELAFONO	DISEÑADOR GRÁFICO - PROVEEDOR	CELULAR	DIAGRAMACIÓN FINAL		\$	65.250,00
6-3.	AJUSTAMIENTO DE ARCHIVOS FINALES SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL IMPRESOR	4,5	12/05/2023	12/05/2023	COMPUTADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	SUITE DE ADOBE	DIAGRAMACIÓN FINAL		\$	58.725,00
6-4.	IMPRESIÓN, CORTE Y ENSAMBLE	16	15/05/2023	16/05/2023	CUTER - LIRU	PROVEEDOR	INTERNET	DIAGRAMACIÓN FINAL MATERIALES Y ARCHIVOS FINALES		\$	208.800,00
6-5.	REUNIÓN DE PRE-ENTREGA	3	17/05/2023	17/05/2023	COMPUTADOR	EQUIPO - DISEÑADOR GRÁFICO CLIENTE - PROVEEDOR	ZOOM	RESULTADOS		\$	29.150,00
7.	ELABORACIÓN DE EMPAQUE		17/05/2023	29/05/2023						\$	609.336,00
7-1.	ELABORACIÓN DE BOCETOS	16	17/05/2023	18/05/2023	LIBRETA	INGENIERO INDUSTRIAL	N/A	PRODUCTOS FINALES		\$	166.606,00
7-2.	DEFINICIÓN DE MEDIDAS (DEPENDIENDO DE LAS MEDIDAS DE LOS PRODUCTOS)	9	19/05/2023	22/05/2023	MEDIDAS PRODUCTOS	INGENIERO INDUSTRIAL	RINHO	PRODUCTOS FINALES		\$	98.744,00
7-3.	ELABORACIÓN DE PLANOS DEL O LOS EMPAQUES	3,5	22/05/2023	23/05/2023	COMPUTADOR Y MEDIDAS	INGENIERO INDUSTRIAL	RINHO	PLANOS Y DISEÑO		\$	38.406,00
7-4.	IMPRESIÓN PROTOTIPO EMPAQUE	4	23/05/2023	23/05/2023	IMPRESORA - MATERIAL	PROVEEDOR - INGENIERO INDUSTRIAL	IMPRESORA	PLANOS		\$	41.666,00
7-5.	ARMADO DEL PROTOTIPO	4	23/05/2023	24/05/2023	LIRU - CUTER	PROVEEDOR - INGENIERO INDUSTRIAL	N/A	IMPRESIÓN EMPAQUE		\$	41.666,00
7-6.	PRUEBA PROTOTIPO EMPAQUE ARMADO	2	24/05/2023	24/05/2023	PRODUCTOS	PROVEEDOR - INGENIERO INDUSTRIAL	N/A	PRODUCTOS FINALES		\$	20.832,00
7-7.	FINALIZACIÓN DEL EMPAQUE CON LOS CAMBIOS PERTINENTES	2	24/05/2023	25/05/2023	COMPUTADOR	INGENIERO INDUSTRIAL	N/A	PRODUCTOS FINALES		\$	20.832,00
7-8.	IMPRESIÓN EMPAQUE FINAL	9	25/05/2023	26/05/2023	IMPRESORA - MATERIAL	PROVEEDOR	IMPRESORA	PRODUCTOS FINALES		\$	98.744,00
7-9.	ARMADO DEL EMPAQUE	9	26/05/2023	29/05/2023	LIRU - CUTER	INGENIERO INDUSTRIAL	N/A	PRODUCTOS FINALES		\$	93.744,00
8.	REVISIÓN DE DETALLES		29/05/2023	30/05/2023						\$	78.900,00
8-1.	REVISIÓN DEL EMPAQUE ARMADO	2	29/05/2023	29/05/2023	REGLA - PRODUCTOS FINALES	EQUIPO DE TRABAJO - CLIENTE	ZOOM - PRESENCIAL	EMPAQUE		\$	25.100,00
8-2.	DOBLEZ Y EMPACADO DE LOS PRODUCTOS EN SU EMPAQUE	2	29/05/2023	30/05/2023	N/A	EQUIPO DE TRABAJO	N/A	FINALIZACIÓN ENSAMBLE		\$	26.100,00
8-3.	ENTREGA DEL EMPAQUE ARMADO	2	30/05/2023	30/05/2023	N/A	CLIENTE EQUIPO	N/A	EMPAQUE		\$	26.100,00
9.	PROCESO DE DISTRIBUCIÓN		30/05/2023	2/06/2023						\$	248.984,00
9-1.	PROCESO DE EMBALAJE	4	30/05/2023	30/05/2023	VINPEL	AUXILIAR ADMINISTRATIVO	N/A	TODOS LOS PRODUCTOS IMPRESOS Y REVISADOS		\$	41.666,00
9-2.	COTIZACIÓN DE ENVIO	2	30/05/2023	30/05/2023	TELEFONO	INGENIERO INDUSTRIAL	TELEFONO PAGINA WEB	MEDIDAS Y PESO ENVIO		\$	20.832,00
9-3.	COMUNICACIÓN CON EL CLIENTE QUE RECIBIRÁ EL MATERIAL	2	31/05/2023	31/05/2023	TELEFONO O CELULAR	AUXILIAR ADMINISTRATIVO	TELEFONO - WHATSAPP	NUMERO DE CLUB		\$	20.832,00
9-4.	SEGUIMIENTO DEL COMPORTAMIENTO DEL PRODUCTO	16	31/05/2023	2/06/2023	TELEFONO O CELULAR	AUXILIAR ADMINISTRATIVO	TELEFONO - WHATSAPP	EVIDENCIA DE SU USO		\$	166.606,00

Figura 23. Presupuesto final. Creación Propia.

8. Concepto de marca

Dentro de los pueblos indígenas la niñez es considerada, la semilla de vida de los pueblos originarios es por ello por lo que para esta idea de emprendimiento decidimos hacer la analogía de ver a los niños como una semilla que crece alimentada por el entorno, tierra, agua, fuego y aire son alimento para la semilla de vida. No se quiso usar la imagen de un niño ya que el público al que va dirigido este emprendimiento es a la misma ONIC, en representación de todos los pueblos indígenas, no existe una mayor importancia de algún pueblo.



Imagen 1. Colores. Marca Semilla de vida. Creación propia.

Otro elemento utilizado en la marca de este emprendimiento fue la wipala como representación de esa multiculturalidad de los 115 pueblos indígenas existentes en Colombia y que también representa a los pueblos nativos andinos.

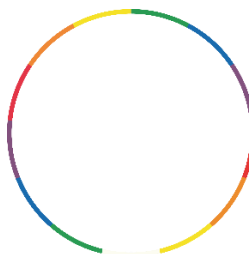


Imagen 2. Wipala. Elemento logo. Creación Propia.

La figura usada para enmarcar nuestro logo fue el círculo como representación de la espiral de vida, ya que es este el que representa el inicio el origen el centro y lo cíclico de la vida por no tener un fin definido.



9. Conclusiones Generales

9.1. Conclusiones del Proyecto

La principal conclusión sacada después del desarrollo de este proyecto es que para hacer posible la implementación de esta área especializada en el diseño de herramientas dentro de la Organización Nacional Indígena de Colombia, tenemos que contar con el aval de las 10 Consejerías de la ONIC, principalmente, porque el talento humano es conocido por cada una de ellas a lo largo de sus procesos administrativos, por otro lado es una gestión que beneficiaría a toda la Organización, lo que implicaría la búsqueda de alianzas estratégicas, para hacer posible el sustento y manutención de toda el área.

Otro de los factores para tener en cuenta es la posibilidad de analizar los proyectos que se van planteando en el transcurso del tiempo, de modo que para el siguiente proceso se pueda mejorar de alguna manera teniendo en cuenta las experiencias que se presenten en el desarrollo de cada uno, esto bien sea con el seguimiento que se llevaría a cabo con los productos resultados de estos procesos, con un proceso de post producción y su comportamiento dentro de las comunidades o con una fase de perfeccionamiento antes de hacer masiva la distribución de las herramientas generadas.

El seminario nos permitió, hacer un análisis profundo y concienzudo respecto al proceso necesario para responder al reto tan grande que implicaría elaborar desde la ONIC, las herramientas para la enseñanza de la lengua materna, poniendo un valor tangible incluso a los saberes propios que compartirían con nosotros y a su aporte cultural para lograr herramientas inclusivas que colaborarían para que los objetivos de este proceso sea posible, con la tranquilidad de que sea la casa grande quien maneje la información propia de los pueblos indígenas.

9.2. Conclusiones sobre el Seminario

Este seminario, *Gestión Ágil del Emprendimiento Creativo*, es el complemento perfecto a todos los conocimientos que venimos desarrollando durante toda la carrera, es una herramienta fundamental a la hora de aplicar todos los aprendizajes en la vida real, saber lo que tenemos que cobrar por nuestros servicios es sino la parte más importante ya que nos va a permitir sobrevivir en este mundo, haciendo lo que nos gusta y lo que escogimos como profesión. Por otra parte, el hecho de crear un emprendimiento que aplica nuestros gustos y las necesidades del mundo pone nuestras ideas a trabajar por un bien mayor. Este seminario hizo que como profesionales hiciéramos el trabajo de gestionar todo de lo que se trata una empresa, haciéndonos sujetos que en un futuro pueden planear y desarrollar una idea emprendedora, funcional y que tenga un propósito en el contexto en el que ejercemos nuestra profesión.

9.3. Reflexiones Disciplinarias

Durante nuestro que hacer como profesionales de las artes gráficas, pensamos que los números y las finanzas no corresponden a nuestro campo de acción, durante la academia nos enseñan a cómo hacer y no a cómo administrar nuestra labor, una de las principales problemáticas encontradas a la hora de salir al mundo real es saber, cuánto cobrar y financieramente como manejar una empresa, este modelo de emprendimiento permitió que

analizáramos el contexto en el que nos estamos moviendo y sus necesidades en cuanto al desarrollo gráfico haciendo de esta idea una idea viable y realizable, midiendo los ingresos con los que se cuentan para poder hacerla realidad. Definitivamente estos conocimientos deberían tenerlos todos los profesionales, porque es así como afrontamos la vida cuando ejercemos nuestras carreras incluso si no lo hacemos, por que de esta manera podemos crear ideas de negocio sustentables.