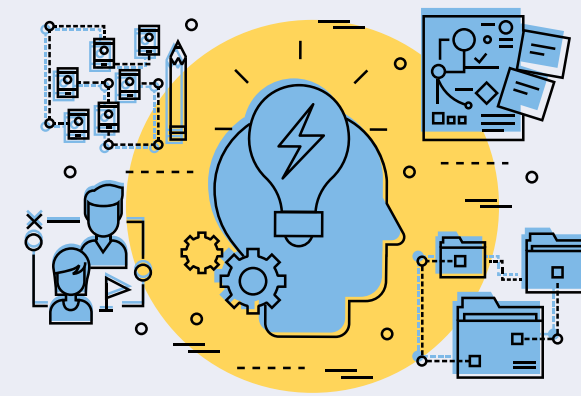


Definir 01

- Se establece que en la etapa de la adolescencia aparece como tarea principal el afianzamiento de la identidad.
- Se estima que los estudiantes en Colombia que abandonaron sus estudios desde el inicio de la pandemia hasta diciembre del 2020 fueron más de 76.000.



¡Oportunidad!

Consiste en diseñar la cadena de valor de prestación del servicio de actividades lúdico-pedagógicas de LA EMPRESA, mediante herramientas Lean Service.

Medir 02

Nombre de la variable

- Calidad del Taller
- Personal Capacitado
- Conocimientos Aprendidos
- Nivel de Diversión
- Cantidad Actividad Lúdico - Pedagógicas
- Versatilidad Pagina Web
- Efectividad de Recursos Donados

META

- Calificación de 4,8 o más en los requisitos.
- 100% cumplan con las dimensiones calificadas.
- Promedio de calificación mayor o igual a 4,2.
- Mantener una calificación de 5.
- Ofrecer 8 actividades lúdico - pedagógicas.
- Completado.
- 100% de los recursos donados usados adecuadamente.

Analizar 03

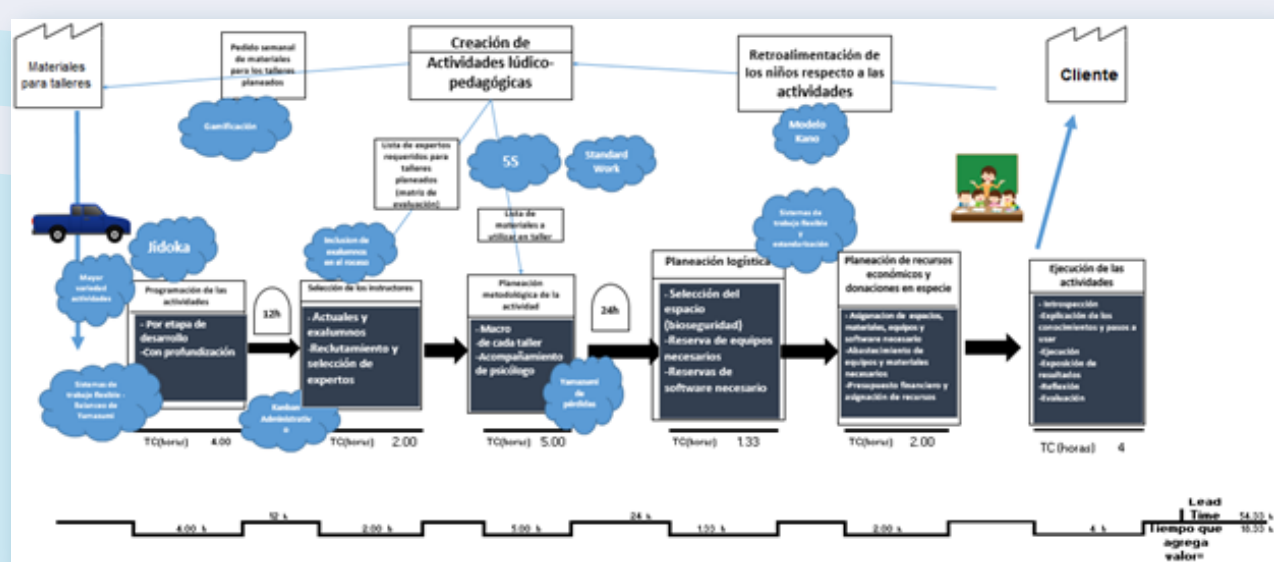
Objetivo General

Diseñar la cadena de valor de prestación de servicio empleando Lean Service.

Objetivos Específicos

- Diseñar la cadena de valor a nivel macro empleando un VSM.
- Realizar la planeación operativa detallada de la nueva cadena de valor.
- Diseñar una prueba piloto (empleando un mínimo servicio viable o una herramienta teórica) que pueda prestarse usando la nueva cadena de valor.
- Determinar la viabilidad financiera de la nueva cadena de valor analizando los costos directos y el margen bruto.
- Validar la nueva cadena de valor con un grupo de personas del mercado objetivo, utilizando herramientas teóricas y/o empíricas.

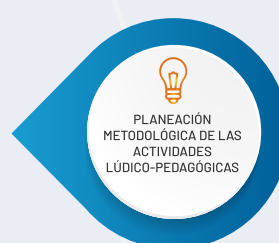
Diseñar 04



PLANEACIÓN OPERATIVA

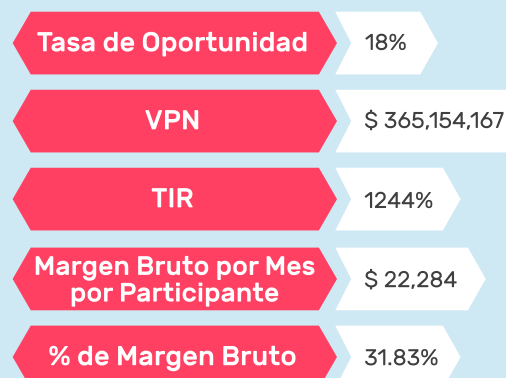


SIPOC



VSM

Verificar 05



ANÁLISIS FINANCIERO

INDICADORES NUEVA CADENA DE VALOR

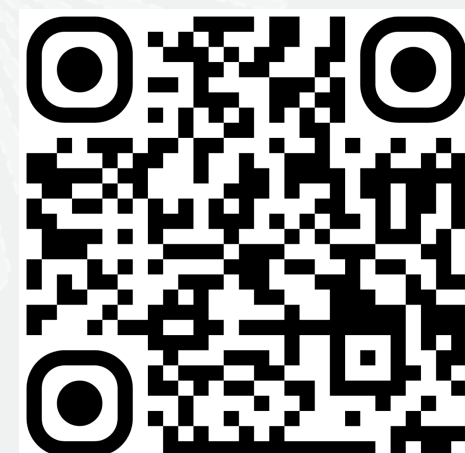
Variable	Antes	Después
Calidad de la actividad	3,75	4,65
Personal capacitado	100%	100%
Conocimientos aprendidos	4,04	4,65
Nivel de diversión	5	5
Cantidad de Actividades Lúdico - Pedagógicas	7 Actividades	4 Actividades Básicas + Actividades de Profundización
Versatilidad Pagina Web	Incompleto	Completado
Efectividad de Recursos Donados	0%	100%

Conclusiones

- El 100% de los participantes afirman que el mínimo servicio viable superó sus expectativas.
- El 75% de los participantes de la prueba piloto están dispuestos a pagar entre \$40.000 y \$70.000.
- El 100% de los participantes del mínimo servicio viable recomendaría a su círculo social las actividades lúdico-pedagógicas de LA EMPRESA.
- Si por cada 10 hogares aportantes se pueden apadrinar 3 niños y adolescentes para que participen en las actividades lúdico-pedagógicas entonces con 107 881 hogares aportantes se pueden apadrinar 32 364 niños y adolescentes al año

Recomendaciones

- Se recomienda elaborar e implementar un plan de negocio completo bajo el cumplimiento de las seis gestiones las cuales son: Gestión estratégica, Gestión de Marketing, Gestión Operativa, Gestión de Personas, Gestión Legal y Gestión Financiera.
- Se recomienda trabajar en el diseño de la cadena de valor de los cursos de profundización, puesto que una vez ya establecido el mercado natural puede darse la oportunidad ofrecer más servicios.
- En cumplimiento de los requisitos y normatividad legal se recomienda que LA EMPRESA debe extenderse a otros mercados como ciudadelas, cajas de compensación, instituciones educativas y considerar extenderse a otras ciudades, con el objetivo de penetrar en el mercado.
- Se recomienda que la representante legal de LA EMPRESA presente como proyecto de inversión la iniciativa ante las instancias gubernamentales como la Alcaldía Mayor de Bogotá, en dicho proyecto se debe especificar la necesidad de la población, localización, objetivos alternativas y soluciones, con el fin de que la instancia le permita asignación de capital, insumos materiales, recursos humanos y técnicos.



Referencias Bibliográficas