
Encuentro internacional de emprendimiento con implementación de las TIC: estrategia para fomentar una cultura emprendedora en jóvenes universitarios

International Entrepreneurship Meeting with Implementation of ICT: Strategy to Encourage an Entrepreneurial Culture in Young University Students

Brenda Marina Martínez Herrera,¹ Héctor Guzmán Coutiño² y Lorena Hernández Trejo³

Sumario: 1. Introducción, 2. Desarrollo de la propuesta, 3. Conclusiones, Fuentes de información

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo describir los resultados del Encuentro Internacional de Emprendimiento y el impacto alcanzado con el uso de las tecnologías de información. El evento se ha realizado por cuatro años consecutivos (de 2020 a 2023), promovido por acuerdos de colaboración entre la Universidad Veracruzana de México, la Universidad CESMAG de Colombia y la Universidad Politécnica Estatal del Carchi de Ecuador; donde se unen esfuerzos para que los estudiantes de las tres instituciones académicas compartan sus proyectos de emprendimiento derivados del trabajo en el aula y con la posibilidad de dar publicidad a sus ideas y productos como oportunidades reales de negocio.

La tecnología ha permitido a las instituciones organizar eventos para llegar a un público más amplio y diverso a través de la creación de sitios web; por otra parte, los estudiantes pueden promocionar sus productos y servicios de manera más efectiva a través del uso de herramientas digitales.

¹ Licenciada en Contaduría y Finanzas con maestría en Dirección Financiera y Contraloría. Doctora en Administración y Desarrollo Empresarial. Profesor de tiempo completo en la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Veracruzana, México. Candidata al Sistema Nacional de Investigadores.

² Maestro en Administración; profesor de tiempo completo de la Universidad Veracruzana, México. Coordinador de la maestría en Gestión de las Tecnologías de Información en las Organizaciones.

³ Licenciada en Contaduría, maestra en Administración; profesora de tiempo completo en la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Veracruzana, México.

Por lo anterior, metodológicamente, la finalidad de la investigación es aplicada, con un alcance descriptivo y con fuentes de información documentales y de campo.

Palabras clave: Emprendimiento, TIC, encuentro

Abstract

The objective of this research is to describe the results of the international entrepreneurship meeting, and the impact achieved with the use of information technologies. The event has been held for 4 consecutive years (from 2020 to 2023) promoted by collaboration agreements between the Universidad Veracruzana of Mexico, the CESMAG University of Colombia and the State Polytechnic University of Carchi of Ecuador, where efforts are joined so that students of the three academic institutions share their entrepreneurship projects derived from work in the classroom and with the possibility of publicizing their ideas and products as real business opportunities. Technology has allowed institutions to organize events to reach a broader and more diverse audience through the creation of websites, on the other hand, students can promote their products and services more effectively using digital tools. Methodologically, the purpose of the research is applied, with a descriptive scope and with sources of documentary and field information.

Keywords: Entrepreneurs, ICT, Meeting

1. Introducción

1.1. Ecosistema emprendedor y uso de las TIC

Es importante considerar al emprendimiento como parte importante en la formación integral del estudiante, por lo que es necesario que las instituciones de educación superior establezcan estrategias basadas en la interdisciplinariedad y transversalidad de la educación, que permitan generar un ecosistema emprendedor propicio para la creación de un semillero de empresarios; con una actitud empresarial innovadora, conscientes de su entorno y con una compromiso con la sociedad y el medio ambiente (Gómez, 2019, p. 78)

Un estudio realizado por la Universidad Politécnica de San Luis Potosí señala que las universidades públicas mexicanas requieren dar prioridad a las acciones que permitan implementar nuevos mecanismos para promover el emprendimiento que involucren a profesores, empresas, partes interesadas y estudiantes, invertir en infraestructura para favorecer el emprendimiento y en el desarrollo de sus integrantes (dimensión capacidad organizativa), así como definir un modelo de financiamiento para echar a andar las iniciativas de emprendimiento identificadas (internas y externas) y vinculación

internacional que favorezca el emprendimiento a través de expertos, instituciones, tanto en docencia y sus programas educativos, como en investigación (dimensión universidad internacional) (Neri 2024).

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) han transformado la forma en que los emprendedores se comunican y trabajan juntos. A partir de la pandemia de COVID-19 aplicaciones como Meet, Microsoft Teams y Zoom –por mencionar algunos– permitieron que los miembros de un equipo interactuaran entre sí, lo que facilitó a los emprendedores trabajar con gran eficiencia independientemente de dónde se encontraran físicamente.

Roque (2017) presenta las siguientes maneras de apoyar a los jóvenes emprendedores a asumir riesgos y tomar decisiones informadas, incorporando las TIC en su visión de negocios en un entorno universitario:

- **Cursar materias de emprendimiento:** los estudiantes requieren conocimientos básicos de TIC, como son las herramientas ofimáticas, manejo de internet, correo electrónico y transacciones en línea; asimismo, para poder proporcionar una identidad digital en su empresa requieren capacitarse sobre el uso de las redes sociales, administradores de contenido o portales web, y también es importante capacitarse sobre el uso de otras herramientas de *software* para administración, planeación, manejo de riesgos y control de transacciones.
- **Desarrollar proyectos de emprendimiento con tres objetivos:** al generar ideas de negocios se requiere que los universitarios sean un medio de aprendizaje activo, adquirir competencias transversales y fomentar el espíritu emprendedor impulsando el uso de la tecnología como un elemento principal de su propuesta.
- **Conferencias y eventos de emprendimiento:** en donde estudiantes, empresarios e inversionistas estén en contacto. El tema de las conferencias debe contribuir a la creación de la buena cultura tecnológica.

En este sentido, la Universidad Veracruzana –y en específico, la facultad de Contaduría y Administración–, dentro de sus planes y programas de estudio, considera experiencias educativas específicas que impulsan el desarrollo de competencias en temas de emprendimiento. Asaber: la licenciatura en Sistemas Computacionales Administrativos incluye el curso Creación de Negocios de Tecnología; en la Licenciatura en Administración se ofrecen Creatividad e Innovación Empresarial y Emprendimiento Social y Económico; en la licenciatura en Contaduría se imparte Desarrollo de Emprendedores, y en la licenciatura en Gestión y Dirección de Negocios, Creatividad e Innovación Empresarial y Modelo de Negocios.

La vinculación internacional del currículo supone una perspectiva internacional, intercultural y multicultural, que exige transitar de un esquema local y endogámico

hacia un modelo de enseñanza que esté abierto a la diversidad de actores, a estrategias metodológicas innovadoras y a la pluralidad de voces locales y globales.

Es por lo anterior que el eje 3, Docencia e innovación académica, del plan de Desarrollo Académico de la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Veracruzana, PLADEA 2021-2025, tiene como objetivo 3.3.2: “Fortalecer la intervención de la comunidad estudiantil en proyectos de investigación, gestión, vinculación nacional e internacional, emprendimiento e innovación”.

Ante los retos para las instituciones de educación superior en temas de internacionalización y emprendimiento apoyados con las TIC, así como la experiencia que dejó el COVID-19, una situación de confinamiento y aislamiento para conservar la salud, y la enseñanza-aprendizaje en línea entre los docentes y los estudiantes es que surge en el año 2020 la propuesta por parte de la Universidad CESMAG de Colombia con su Facultad de Ciencias Administrativas y Contables; la Universidad Veracruzana de México, con su Facultad de Contaduría y Administración, con la organización de los cuerpos académicos Tecnologías Emergentes en las Organizaciones UV-CA 532, Innovación en los Procesos de Formación Integral en las IES UV-CA 517; así como la Universidad Politécnica Estatal del Carchi de Ecuador, de vincular esfuerzos y experiencias con la finalidad de realizar el Encuentro Internacional de Emprendimiento, para que los estudiantes de las tres instituciones académicas compartieran sus proyectos de emprendimiento como resultado del trabajo en el aula y con la posibilidad de establecer contactos comerciales, promoción y publicidad de sus ideas y productos como oportunidades reales de negocio.

2. Desarrollo de la propuesta

El objetivo del encuentro es ser un espacio de colaboración, participación y de exposición de experiencias, conocimientos y casos de éxito sobre el proceso y el desarrollo del emprendimiento, para promover y fomentar una cultura emprendedora en los estudiantes, apoyados en las TIC.

Para organizar el Encuentro Internacional de Emprendimiento se realizaron diversas reuniones previas a cada evento a través de la plataforma Zoom. Como resultado del primer encuentro, 2020, se definió la siguiente forma de trabajo que se mantuvo en los eventos de 2021 a 2023:

- Definición de objetivos.
- Planificación del evento:
 - Elaborar la convocatoria.
 - Definir las autoridades participantes.
 - Establecer los criterios de evaluación.

- Definir la logística y coordinación.
- Seleccionar las herramientas tecnológicas.
- Promocionar y dar difusión al evento con un taller inicial y lanzamiento de la convocatoria.
- Registrar a docentes y estudiantes en el taller.
- Establecer el comité de evaluación de proyectos.
- Registrar proyectos participantes.
- Proceso de evaluación de proyectos participantes.
- Ejecución del evento.
- Resultados.

La experiencia que ha dejado la situación de confinamiento y aislamiento para conservar la salud, la enseñanza-aprendizaje en línea entre los docente y los estudiantes fue el momento clave para el comité organizador al inicio de estos eventos y cómo se ha visto al pasar los años el surgimiento de estudiantes emprendedores de las tres instituciones educativas con la implementación de nuevas ideas, productos y servicios que puedan resolver, atender y enfrentar las nuevas necesidades y formas de convivir, aprender, comunicar, vender y de consumir.

Debido a las diferencias de zona horaria entre las instituciones participantes, a la diferencia en los semestres que cursan los estudiantes; así como a las fechas de inicio del calendario escolar, se establecieron dos modalidades de participación: idea de negocios e idea de negocios con prototipo.

Los lineamientos de participación incluyen elaborar un video con una duración de entre 3 y 5 minutos en formato mp4, que deberá estar cargado en la plataforma de YouTube. Se seleccionó dicha plataforma ya que, de acuerdo a Cuberos (2021), se ofrece como un soporte para emprender, permite visibilizar la imagen corporativa de la empresa y al emprendedor, quien aprovecha la oportunidad del contexto digital y del lenguaje audiovisual para mostrar su producto o empresa. No solo hace marketing; además, transmite a la audiencia un mensaje para estimular su espíritu emprendedor.

Los elementos que se evalúan del video son:

- Investigación e innovación: deben justificar la viabilidad, problemática y/o necesidad, así como el valor agregado del proyecto.
- Análisis de mercado: mostrar resultados de la investigación del mercado, así como su imagen comercial y descripción del producto, precio, plaza y promoción.
- Responsabilidad social: mencionar el impacto que tiene el proyecto en la comunidad.
- Elementos de la producción y edición del video: este apartado tiene que ver con la

creatividad de la presentación de la información; evalúa la implementación de un guion que presente los elementos enunciados en los puntos anteriores.

En el caso de la modalidad de idea de negocio con prototipo

- Adicional a los puntos mencionados anteriormente, se evalúan los requerimientos, diseño y construcción del prototipo y funcionalidad.

El encuentro se divide en dos fechas, la primera consiste en la impartición de un taller y lanzamiento de la convocatoria. La segunda, en el día del encuentro, la diferencia es, en promedio, de 30 días entre ellos.

El taller gira en torno a temas relacionados con la creación de un video de emprendimiento, donde se señala el impacto que aquellos tienen como estrategia comercial; así como los diferentes objetivos y la importancia de la dirección creativa. Se muestra el catálogo de software y herramientas IA para generar videos que se pueden utilizar, tales como Movimaker, Pinnacle Studio, Adobe Premiere, Avidemux, Camtasia, Audacity, Powtoon, Pictory, Deepbrain AI, Synthesys, Raw Short, FlexClip.

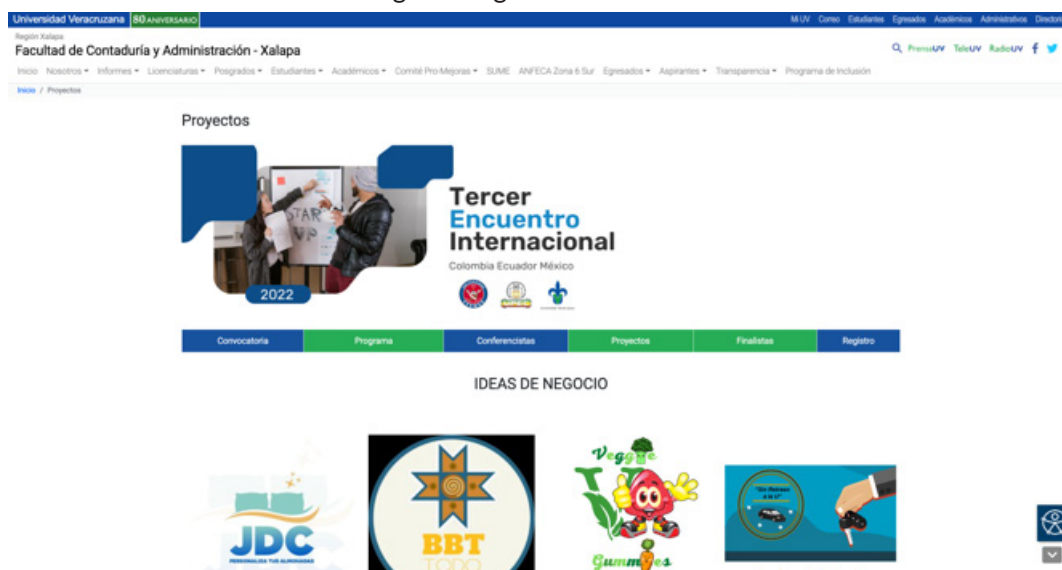
Mientras se llega a la segunda fecha, los equipos participantes elaboran el video, se registran y permiten a los organizadores crear un sitio del encuentro –que pertenece a la Universidad Veracruzana–, donde se colocan todas las ideas de negocios registradas, tal como se puede apreciar en las imágenes 1, 2 y 3.

Imagen 1. Página del evento 2021



Fuente: Universidad Veracruzana (2024)

Imagen 2. Página del evento 2022



Fuente: Universidad Veracruzana (2024)

Imagen 3. Página del evento 2023



Fuente: Universidad Veracruzana (2024)

El acceso a los videos es libre, con la finalidad de que los participantes puedan conocer las diferentes ideas de negocios generadas en los distintos países, las estrategias que utilizan para comercializar y dar a conocer sus modelos de negocio. Simultáneamente, es un periodo para que el grupo de profesores que serán jurados en el evento califique

los proyectos y seleccione los tres mejores por categoría y por país, con el objetivo de ser proyectados en la segunda fecha, que es la del día del encuentro.

En la segunda fecha; además de proyectar los videos finalistas, profesores expertos en el área han impartido conferencias que fortalecen la vinculación internacional y favorecen el emprendimiento. Se tienen los siguientes temas:

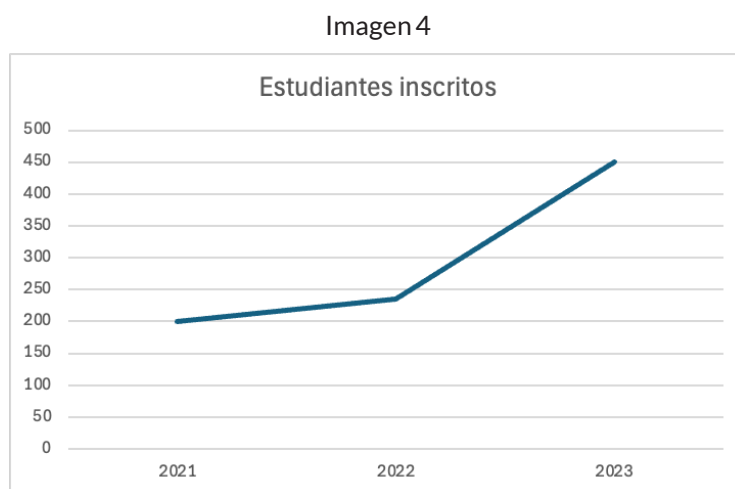
- Retos y desafíos del emprendedor frente a la postpandemia, México
- Modelos de formación emprendedora en universidades, Ecuador
- Responsabilidad social empresarial desde el ser humano, Colombia
- Propiedad intelectual y su importancia en los emprendimientos, México
- Hacia un modelo sistémico para la creación de emprendimientos de base científico-tecnológica en las IES del Ecuador.
- Identificación de tendencias, costumer trend, Canvas, Colombia
- El emprendimiento, reto para el crecimiento, Ecuador.
- La innovación como factor en el emprendimiento, Colombia
- Marketing digital, México

Ambas fechas se desarrollan de forma híbrida, con enlace a través de Zoom, y se transmite en vivo en los auditorios de cada universidad, a través de Facebook.

Como resultado de los eventos se tienen los siguientes registros:

- 200 alumnos inscritos en el año 2021
- 235 alumnos inscritos en el año 2022
- 450 alumnos inscritos en el año 2023

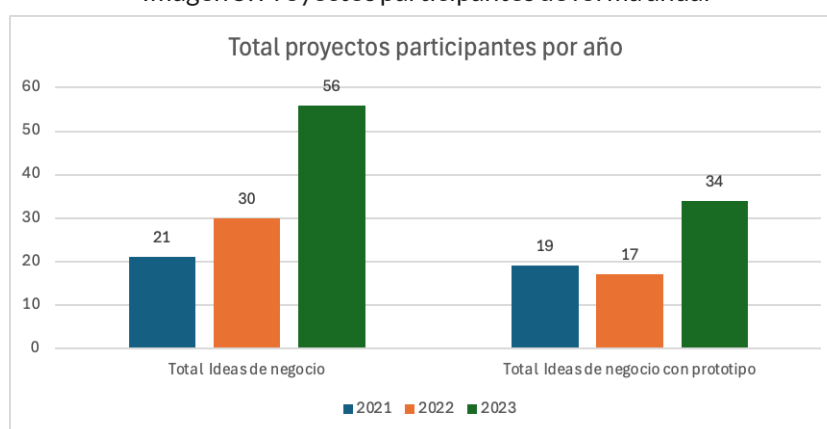
La tendencia de crecimiento se puede apreciar en la imagen 4.



En relación al número de proyectos registrados por año, se obtuvieron los resultados que se aprecian en la imagen 6. Como se puede observar, el número de proyectos inscritos tuvo una tendencia incremental del 15% del año 2021 al 2022 y del 47%, para 2023, lo cual se atribuye al impacto favorable que genera la participación en este tipo de eventos a la formación integral del estudiante y a los procesos de internacionalización.

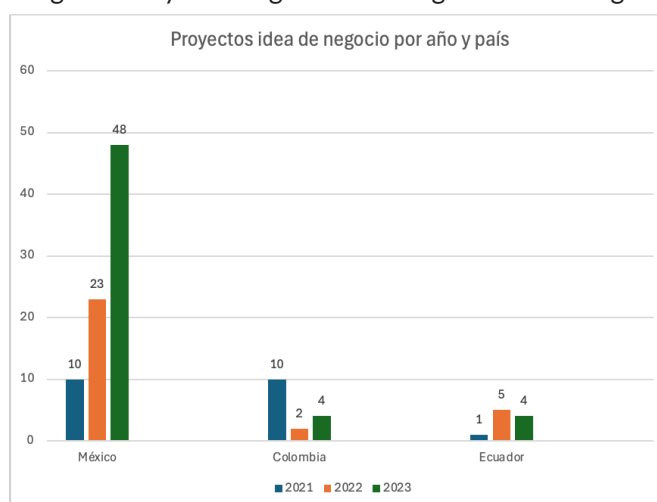
Asimismo, se puede apreciar que el número de participantes inscritos es mayor en la categoría de idea de negocios; lo anterior se atribuye a la naturaleza de las experiencias cursadas y al tiempo que llevan inscritos a estas al momento del evento.

Imagen 5. Proyectos participantes de forma anual



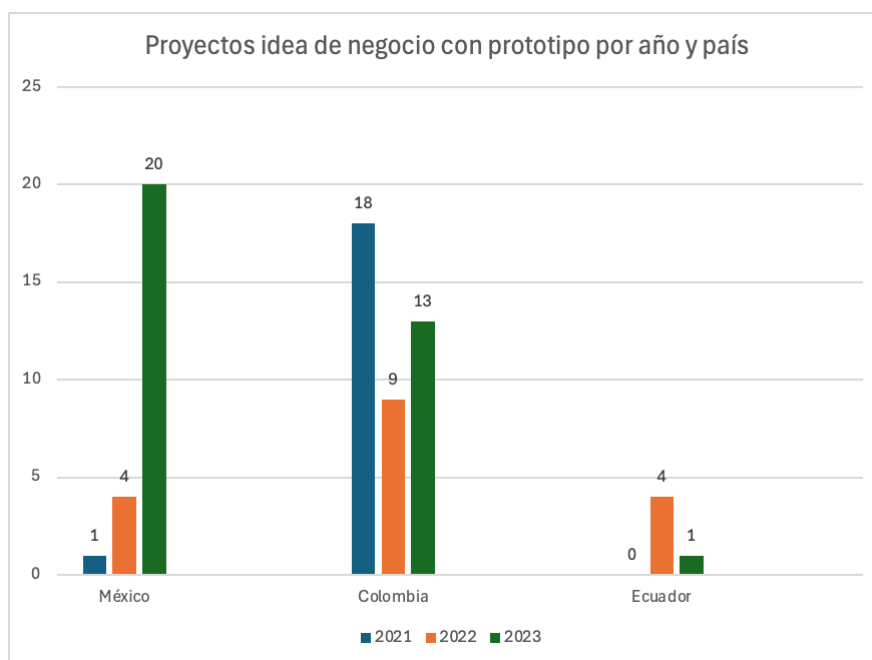
Al realizar el comparativo del número de proyectos inscritos por categoría, por año y país, se puede observar (en la imagen 6) que en la categoría de idea de negocios México ha tenido mayor participación, a diferencia de Colombia y Ecuador.

Imagen 6. Proyectos registrados categoría idea de negocio



En cuanto al comparativo de número de proyectos inscritos por categoría, por año y país, se puede observar en la imagen 7 que, en la categoría de idea con prototipo –en promedio–, ha sido Colombia el que ha tenido mayor participación en comparación con México y Ecuador.

Imagen 7. Proyectos registrados categoría idea de negocio con prototipo



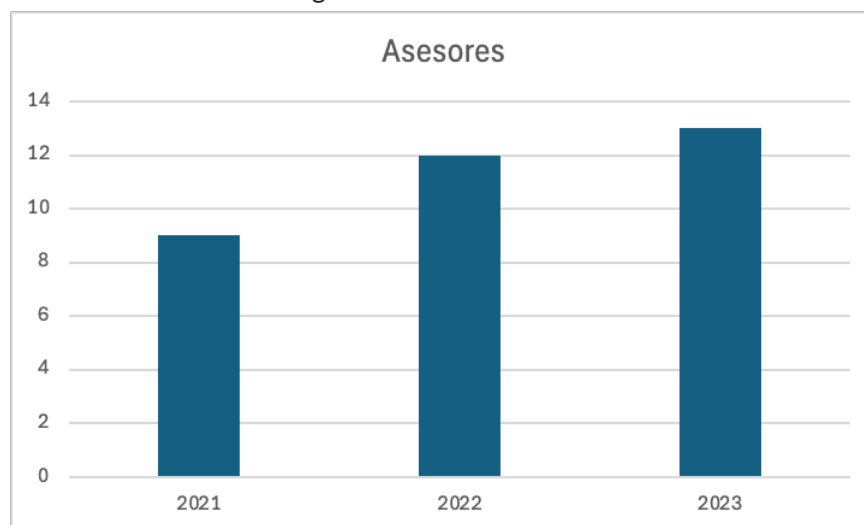
El corte de los proyectos desarrollados es de tipo tradicional, los cuales realizan actividades de compra/venta de un producto o prestación de un servicio, otro tipo de proyectos se clasifican como tecnología intermedia, que son aquellos en los que existe un proceso o el desarrollo de una aplicación móvil y, por último, existen aquellos proyectos con enfoque social, que atienden alguna necesidad detectada en un grupo vulnerable. De acuerdo con los registros del evento, en promedio –con una participación del 23%–, las ideas de negocios desarrolladas implican el desarrollo de una aplicación móvil o el diseño de una página web.

El papel de los asesores ha sido pieza clave para la celebración de los encuentros de emprendimiento, ya que su función, además de facilitar los conocimientos en el aula a sus estudiantes, coincide con actividades para motivar y orientar a los equipos para participar en los encuentros.

En la siguiente imagen se puede apreciar el número de profesores que han participado de forma anual, que si bien se duplicó el número de proyectos de 2021 al 2023, no existe

relación directa con el incremento del número de asesores participantes; lo cual deja ver que los asesores se han dado a la tarea de atender más equipos por profesor.

Imagen 8. Número de asesores



3. Conclusiones

Con todo lo descrito anteriormente, se concluye que con el encuentro internacional de emprendimiento se cumple el objetivo de ser un espacio de colaboración, participación y de exposición de experiencias, conocimientos y casos de éxito sobre el proceso y el desarrollo del emprendimiento, para promover y fomentar una cultura emprendedora en los estudiantes con el uso de las TIC.

Con el taller se logra facilitar a los asistentes conocimientos sobre herramientas de TI. Con la elaboración de los videos se desarrollaron competencias digitales que fortalecen el desarrollo de los negocios. Con la participación colaborativa en la impartición de conferencias por parte de México, Colombia y Ecuador, se favorece un ecosistema que fomenta la innovación.

En 2024 se encuentra en marcha el quinto Encuentro Internacional De Emprendimiento, en el que se incorpora un país más, que es Chile. Como área de oportunidad se debe insertar el trabajo de otros actores, como organismos gubernamentales y cámaras empresariales con un rol más activo hacia los jóvenes universitarios, que favorezcan la incubación de las ideas de negocios presentadas.

Fuentes de información

- Cuberos, María-Antonia, Vivas-García, Marisela, Mazuera-Arias, Rina, Albornoz-Arias, Neida, & Carreño-Paredes, Myriam-Teresa. (2021). YouTube y emprendimiento en América de habla hispana. Cuadernos.info, (50), 323-350. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.50.27871>
- Gómez, S., Martínez, B. et al. (2019). Diseño de un modelo de emprendimiento para la Universidad Veracruzana a partir del estudio de las teorías del emprendimiento y la realización de un diagnóstico que mide el perfil emprendedor. Red Iberoamericana de Academias de Investigación.
- Neri Guzmán, Juan Carlos. (2024). Universidades públicas en México: análisis del emprendimiento. Problemas del desarrollo, 55(216), 141-167. Epub 21 de junio de 2024. <https://doi.org/10.22201/iiec.20078951e.2024.216.70026>
- Roque Hernández, RV, Salinas Escandón, JM, López Mendoza, A., & Herrera Izaguirre, JA (2017). La tecnología: una herramienta de apoyo para pymes y emprendedores desde el entorno universitario. CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva, 24 (1), 75-82.
- Universidad Veracruzana (2024, Octubre, 3). Plan de desarrollo de la Entidad Académica PLADEA 2021-2025. Facultad de Contaduría y Administración. https://www.uv.mx/planeacioninstitucional/files/2022/09/Pladea_Contaduria-y-Admon_Xalapa.pdf
- Universidad Veracruzana (2024, Noviembre, 1). Segundo Encuentro Internacional de Emprendimiento. Facultad de Contaduría y Administración. <https://www.uv.mx/fca/2doeie/emprendimientoproyectos/>
- Universidad Veracruzana (2024, Noviembre, 1). Tercer Encuentro Internacional de Emprendimiento. Facultad de Contaduría y Administración. <https://www.uv.mx/fca/3ereie/proyectos-2/>
- Universidad Veracruzana (2024, Noviembre, 3). Cuarto Encuentro Internacional de Emprendimiento. Facultad de Contaduría y Administración. <https://www.uv.mx/fca/4toeie/proyectosemprendedores/>