



**DEBAT EL CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA**  
**IDEA DE NEGOCIO PROPUESTA PARA LA LOCALIDAD**  
**TEUSAQUILLO**  
**FUNDACION UNIVERSITARIA UNINPAHU**

**Cartilla Idea de negocio para las localidades ubicadas en la ciudad de Bogotá D.C.**

**PROPUESTA DE NEGOCIO  
SEMILLEROS DE INVESTIGACION**

**ANITAH (Administración, Negocios Internacionales y Talento Humano)**

**EXPONENTE (ESTUDIANTE)  
WILBER YAIR CORDOBA PALACIOS**

**LIDER DE SEMILLERO (INSTRUCTORA)  
LILIAN ANDREA VEGA MEJIA**

**FUNDACION UNIVERSITARIA UNINPAHU**

Facultad de Ciencias Administrativas

Administración del Talento Humano

Bogotá D.C.

2023

# Tabla de contenido



## INTRODUCCION

### 1. IDEA DE NEGOCIO

- 1.1 Presentación y descripción de la propuesta
- 1.2 Logo e Identidad corporativa
- 1.3 Misión y Visión
- 1.4 Objetivo de la Idea de Negocio
- 1.5 Triple Bottom Line

### 2. IDEA DE NEGOCIO

- 2.1 Presentación y descripción de la propuesta
- 2.2 Logo e Identidad corporativa
- 2.3 Misión y Visión
- 2.4 Objetivo de la Idea de Negocio
- 2.5 Triple Bottom Line

### 2. CONSTITUCION DEL PROYECTO

- 2.1 Apoyo en la cámara de comercio
- 2.2 Pasos para crear la empresa
- 2.3 Documentos de la creación del proyecto
- 2.4 Registrarse como persona jurídica
- 2.5 Derechos de Autor

### 3. CONSTITUCION DEL PROYECTO

- 2.1 Apoyo en la cámara de comercio
- 2.2 Pasos para crear la empresa
- 2.3 Documentos de la creación del proyecto
- 2.4 Registrarse como persona jurídica
- 2.5 Derechos de Autor

EL CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA





## Introducción

**L**a intención del desarrollo de este proyecto es promover la interacción y competitividad en el ámbito educativo esto claro infiriendo que los estudiantes que buscan mejores oportunidades se verán constantemente obligados a subir y mejorar su rendimiento académico, la competitividad facilita que se esfuerce más, que se plantee metas y que tenga que dar el máximo de sus estudios para alcanzar su objetivo final.

Los estudiantes buscamos destacar y obtener buenas calificaciones ya que esto nos ayuda, reducir el miedo a los errores ya que deja de ser un fracaso para convertirse en oportunidades de aprendizaje y superación, comprendemos la competitividad como un concepto más que comparativo entre los individuos uno motivante que busca como resultado que el esfuerzo es clave y que una vez realizado se debe ver representado en una mejora, una victoria y no existe mejor forma de premiar a las personas que brindándoles oportunidades para salir victoriosos y que su esfuerzo desemboque en experiencia y aprendizaje.

EL CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA



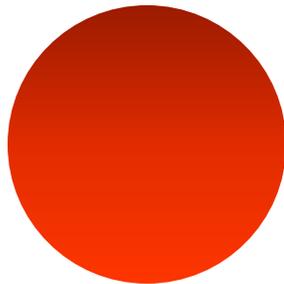


**L**a empresa **DEBAT S.A.S** busca desarrollarse en el mercado como una **APP** o herramienta digital para evaluar y divulgar los conocimientos de los individuos en forma de cuestionarios, examen o test y/o debates abiertos, así como opiniones tipo blog.

Esta misma plataforma digital tendrá la capacidad para brindarle a los docentes y estudiantes acceso a un programa mediante el cual en calidad de **DOCENTES** podrán; Planificar, desarrollar, crear y publicar evaluaciones para sus estudiantes en las áreas de conocimiento que estos se desarrollen y en calidad de **ESTUDIANTES** podrán inscribirse, participar y completar las evaluaciones con el fin de obtener recompensas al permanecer en nuestro sistema de **RANKING**, por esto se les otorgara a los primeros puestos en evaluaciones.

La premiación se realizará directamente desde la **APP** por la plataforma virtual de pagos que sea autorizada **BANCOS FORMALES, NEQUI Y/O DAVIPLATA**, esto motivará a los estudiantes no solo en su aprendizaje sino también en la competitividad y búsqueda de mejores resultados





La idea de **DEBAT S.A.S** surge a partir de generar un espacio de esparcimiento de los conocimientos que poseen los individuos y que estos mismos sean reconocidos por su avance compitiendo en los rankings contra sus compañeros con el fin de mejorar y ser más proactivos y atentos en sus clases.

Así mismo fomentamos el aprendizaje individual como una medida que impulsara a nuestros estudiantes para la recolección de más conocimientos.

Nuestro logo presenta la palabra **DEBAT** porque vemos el espacio del debate como un lugar para demostrar cuanto sabes y aprender cosas nuevas siempre reconociendo que tu participación en ellos es valiosa y sobre todo recompensable

**EL COLOR NARANJA REPRESENTA PARA NOSOTROS:** Es un color alegre y entusiasta, a menudo elegido por las personas más extrovertidas mientras otras, quizá las más tímidas, lo encuentran demasiado atrevido. El naranja aporta espíritu de independencia y confianza en uno mismo, es el color de la energía constructiva y de la creatividad



## MISION

La iniciativa DEBAT busca posicionarse en el mercado aportando a los niños, jóvenes y/o adultos un espacio para demostrar sus conocimientos y en base a ellos obtener recompensas que son únicamente tangibles por su participación y empeño.

## VISION

Queremos posicionarnos en un termino de 3 años como la aplicación móvil mas usada por la población juvenil universitaria con fines de competencia y evaluación de conocimientos, trayendo un nuevo modelo mediante el cual las personas podrán intervenir y ganar recompensas no a base de la suerte o factores no determinados, sino de algo tangible como lo es su conocimiento.

Contar con ambientes donde la marca DEBAT sea la propietaria y promueva de esta forma las razones por las que fue constituida dar a las personas espacios para discutir temas de interés general y mediante la inversión de los clientes y usuarios en estos mismos puntos tanto físicos como virtuales se brinde recompensas a los ganadores, posicionarse a nivel mundial como una app de educación reconocida por su valor agregado las recompensas por participación



# 1.4

## OBJETIVO DE LA IDEA DE NEGOCIO

El objetivo principal del proyecto es promover la interacción de la población juvenil universitaria en la aplicación de **PRUEBA, EVALUACIONES Y/O CUESTIONARIOS** de tipo virtual mediante los cuales podrán poner a pruebas sus capacidades, competitividad y conocimiento contra otros usuarios con el fin de obtener recompensas directas



EL CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA

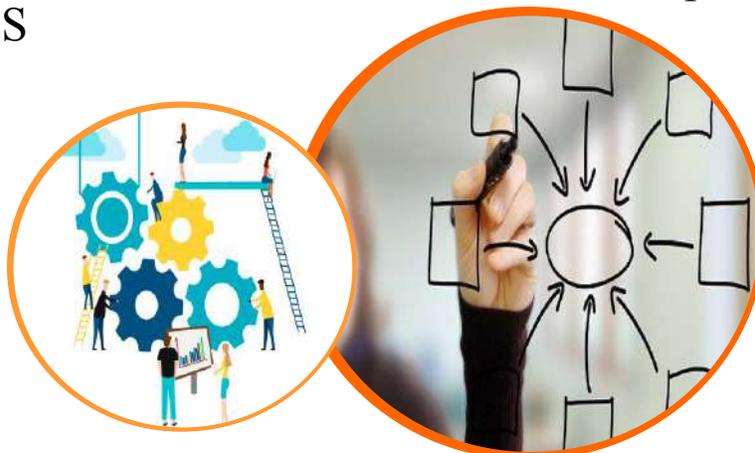




**Social:** Inducir a la población juvenil en la obtención de conocimientos varios como un instrumento valioso y que actualmente y con normalidad le daría un crecimiento a futuro

**Ambiental:** Promover campañas de cuidado al medio ambiente y ser participes en eventos donde el cuidado a los alrededores sea el tema principal, apoyando de varias formas a su promoción y premiación

**Económico:** Brindar a los jóvenes y participantes ganadores incentivos económicos con el fin de que se tenga la idea de que los conocimientos obtenidos efectivamente sirven como recompensa promoviendo de esta forma su interacción con la plataforma virtual DEBAT S.A.S





## QUE ES LA CAMARA DE COMERCIO

Las Cámaras de Comercio, son personas jurídicas sin ánimo de lucro, de carácter corporativo y gremial, sujetas en la ejecución de todos sus actos de administración, gestión y contratación al derecho privado, las cuales tienen como fines defender y estimular los intereses generales del empresariado en Colombia



## OBJETIVO DE LA CAMARA DE COMERCIO

Representar, promover y defender los intereses generales del **comercio**, la industria y los servicios en la provincia. Actuar **como** órgano consultivo y **colaborador** de las **administraciones** públicas. Ofrecer servicios de información, formación y asesoramiento a las empresas de su demarcación

CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA

## FUNCIONES DE LA CCB

1. **Servir** como órgano de los intereses entre el Gobierno y los mismos comerciantes
2. **Promover** el desarrollo Regional de las empresas
3. **Llevar** el Registro Mercantil y certificar sobre ello
4. **Llevar** el Registro Único de Proponentes (personas que contratan con el Estado)





## Formulario del Registro Único Tributario (RUT)

El Registro Único Tributario, RUT, administrado por la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales, constituye el mecanismo único para identificar, ubicar y clasificar las personas y entidades que tengan la calidad de contribuyentes declarantes del impuesto sobre la renta y no contribuyentes declarantes de ingresos y patrimonio.

## REGISTRO UNICO EMPRESARIAL Y SOCIAL

El Registro Único Empresarial y Social (RUES) es un sistema integrado de información en tiempo real, que ofrece servicios a empresarios de todo el país.

También, agiliza las consultas y trámites del registro mercantil, del registro de proponentes o de las entidades sin ánimo de lucro que administran las Cámaras de Comercio.

# ACTA DE CONSTITUCION



El acta de constitución es un documento que los socios fundadores de una empresa firman ante notario aportando la información necesaria para poder proceder al registro de su sociedad en la sede del Registro Mercantil correspondiente a su provincia.

- EN EL ACTA SE INCLUYE**
- ¿Quiénes son los socios en **DEBAT** que forman la sociedad?
  - ¿Qué tipo de sociedad desean constituir?
  - ¿Qué aporta cada socio a la sociedad de **DEBAT**?
  - ¿En cuántas participaciones se divide el capital social?
  - ¿Cómo se organiza la administración de la sociedad?
  - ¿Quiénes son sus administradores?
  - ¿Quién representa a la sociedad públicamente?

2. ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO

Información del Proyecto

Datos

Empresa / Organización	Elabor Colombia
Proyecto	Consultas jurídicas
Fecha de preparación	30 de diciembre de 2016
Cliente	Bolsa de Valores de Colombia
Patrocinador principal	Luzeth Rueda
Gerente de Proyecto	Mónica Rojas

Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Para qué sirve (Vinculación)
Luzeth Rueda	Gerente de Riesgos y Procesos	Gerencia de Riesgos y Procesos	Asesora Vicepresidencia Jurídica
Juan Camilo Iñigo	Abogado Vicepresidencia Jurídica	Vicepresidencia Jurídica	

Propósito y Justificación del Proyecto

El objetivo del proyecto es crear una herramienta de registro y control de las consultas recibidas por la Vicepresidencia Jurídica que apoye sus labores de respuesta y gestión, basados en la configuración y uso de flujos de trabajo y documentos en Excel y Word.

La justificación del proyecto parte de la urgencia de la información y de la necesidad de cumplir dentro de los términos legales con los eventos hechos a la Vicepresidencia Jurídica. La Bolsa de Valores de Colombia recibe solicitudes de apoyo a través de canales de atención al cliente, a través de diferentes medios, tiene un pool de más de 15 abogados y abogada consultados en todas las ramas del derecho con mayor orden, prioridad y organización.

Los documentos se almacenan en los PCs permitiendo de cada aprobación, no existe trazabilidad del proceso y no existe una herramienta que permita un seguimiento a los tiempos de respuesta de una legal.



### QUE ES UNA PERSONA JURIDICA

Es una persona ficticia, capaz de ejercer derechos y contraer obligaciones, y de ser representada judicial y extrajudicialmente.



### Se Clasifican en:

- ✓ Sociedad Limitada
- ✓ Empresa Unipersonal
- ✓ Sociedad Anónima
- ✓ Sociedad Colectiva
- ✓ Sociedad Comandita Simple
- ✓ Sociedad Comandita por acciones y Empresa Asociativa de trabajo

### SON UNA ENTIDAD

Al pertenecer las deudas a la persona jurídica, nadie puede demandar deudas contraídas con la corporación directamente a las personas que la componen, ya que deben reclamarse a la corporación como entidad.





Es la autorización que les corresponde única y exclusivamente a los establecimientos que almacenen, ejecuten, reproduzcan en vivo o por cualquier medio electrónico (radio, televisión, memoria USB, celular, entre otros) de forma permanente u ocasional.

1. Obras musicales, interpretaciones artistas musicales
2. Fonogramas Videos musicales Producciones audiovisuales
3. Producciones literarias o las diferentes formas de obras



## NOTA

## DEBATE

Recuerde que, si usted tiene un establecimiento de comercio abierto al público y usa música o material audiovisual a través de radios o televisores, está explotando obras musicales y audiovisuales, por lo tanto, debe obtener la autorización de los titulares de las obras o intérpretes a quienes se les pagará una remuneración por dicha autorización; esto se conoce como pagos por derechos de autor. Deberá pagar por esto, ya que son bienes privados que pertenecen a los compositores, artistas u otros titulares.



# **SEGUNDO CAPÍTULO**

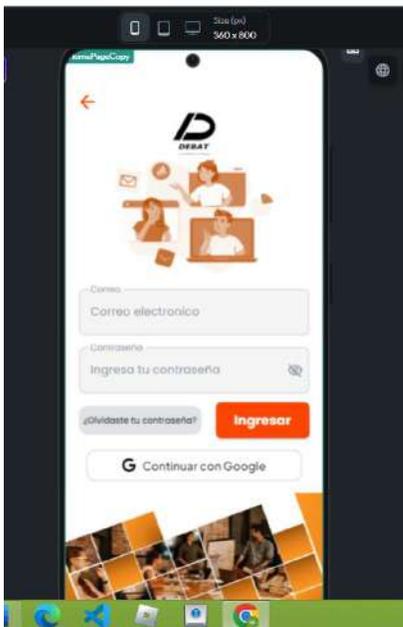
**OPERACIÓN DE LA APLICACIÓN Y PROGRESO  
ACTUAL**

# 3.1

## INICIO DE LA APLICACIÓN DEBAT

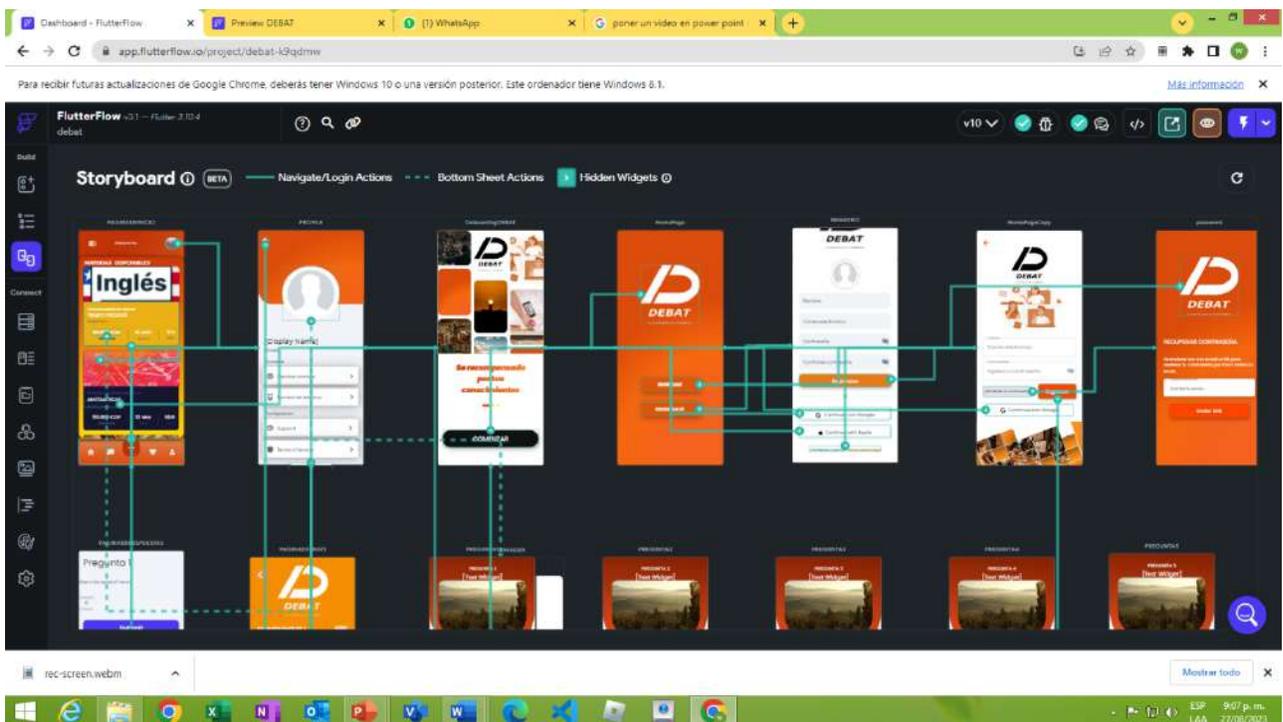


La aplicación móvil fue realizada bajo el código DART de Virtual Code Studio donde actualmente se esta trabajando su código y funcionalidad actualmente cuenta con INICIO, INGRESO DE USUARIOS, REGISTRO DE USUARIO Y PAGINA DE INICIO operativas y lista para el cargue de usuarios en el sistema



# 3.2

## FUNCIONALIDAD DE LA APP DEBAT





# **DEBAT**

EL CONOCIMIENTO ES TU RECOMPENSA

*Correo Electrónico: [wcordobapa@uninpahu.edu.co](mailto:wcordobapa@uninpahu.edu.co)*

*Correo Personal: [cwilberyair@gmail.com](mailto:cwilberyair@gmail.com)*

*Numero Telefónico: 3204077255*

*Carrera: Administración del Talento Humano*

**CREADOR**

**WILBER YAIR CORDOBA PALACIOS**