

(BPIN20-208)

Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual.

# Divulgación De Resultados



CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:



# Apoyos institucionales



TETĀPY  
JEHECHAUK.  
SĀMBYHYHA  
SECRETARÍA  
NACIONAL  
DE TURISMO



*Sofía Mendoza*  
Conservatorio de Música



XII  
DEPARTAMENTO  
GOBERNACIÓN DEL  
ÑEEMBUCÚ  
REPUBLICA DEL PARAGUAY



Municipalidad de  
**PILAR**



# Objetivos

## General

- Fortalecer las competencias digitales para contribuir con el proceso de reactivación socio económica de la Industria cultural y el turismo mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y el desarrollo de la metodología bootcamp virtual.

## Específicos

- Promover el desarrollo de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo.
- Dinamizar las iniciativas de emprendedores paraguayos del sector cultural y turístico mediante el uso de las TICS.



# Beneficiarios

- Emprendedores del sector cultural y turístico
- Estudiantes universitarios de Universidades Públicas y Privadas del Paraguay interesados en incursionar en el sector cultural y turístico.

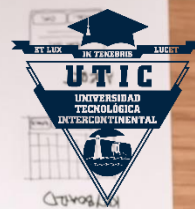




CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA

PROCIENCIA

PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:

Feei

Fondo para la Educación y la Investigación

# Metodología

# Revisión sobre las tendencias en materia de innovación tecnológica y digital.

## Primera Etapa

- Identificar las necesidades de competencias digitales del capital humano. **(Diagnóstico)**
- Desarrollar los planes formativos adaptados para atender esa demanda específica.

## Segunda Etapa

- Desarrollo de capacitaciones a través de la metodología bootcamp

## Tercera Etapa

- Realización de una Feria Virtual de Emprendedores con presentaciones pitch
- Exposición de resultados a la comunidad mediante la participación en actividades de divulgación científica.



Principales tendencias en materia  
de innovación tecnológica y digital.



CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROCIENCIA


PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:

Feei

Fondo para la Excelencia de la  
Educación y la Investigación

A close-up, over-the-shoulder view of a woman with long, dark hair and large, gold hoop earrings. She is looking at a tablet computer held in her hands. The background is blurred, suggesting an indoor setting with bright light. The text is overlaid on a semi-transparent white box in the lower-left quadrant of the image.

El Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp), entiende a la competencia digital como “un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para participar de forma activa en el entorno digital y obtener los beneficios de la tecnología en nuestro día a día” (Fernández Villavicencio, 2015).



	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
	5 áreas	21 competencias	Niveles de competencia
	ÁREA	COMPETENCIA	
Nucleares	<b>1. INFORMACIÓN</b>	1.1 <b>Navegar</b> , <b>buscar</b> y <b>filtrar</b> la información 1.2 <b>Evaluar</b> la información 1.3 <b>Almacenar</b> y recuperar la información	
	<b>2. COMUNICACIÓN</b>	2.1 <b>Interactuar</b> a través de las tecnologías 2.2 <b>Intercambiar</b> información y contenidos 2.3 <b>Participar</b> en la ciudadanía digital 2.4 <b>Colaborar</b> a través de canales digitales 2.5 <b>Netiqueta</b> 2.6 Gestionar la <b>identidad digital</b>	
	<b>3. CREACIÓN DE CONTENIDOS</b>	3.1 <b>Desarrollar</b> contenidos 3.2 <b>Integrar</b> y reelaborar contenidos 3.3 <b>Copyright</b> y licencias 3.4 <b>Programar</b>	
Transversales	<b>4. SEGURIDAD</b>	4.1 Proteger <b>dispositivos</b> 4.2 Proteger <b>datos</b> personales 4.3 Proteger la <b>salud</b> 4.4 Proteger el <b>medio ambiente</b>	
	<b>5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	5.1 Resolver <b>problemas</b> técnicos 5.2 Identificar <b>necesidades tecnológicas</b> 5.3 Usar la tecnología de forma <b>creativa</b> 5.4 Identificar <b>lagunas</b> en la competencia digital	

Fuente: Marco Europeo de Competencias Digitales (DIGCOMP)

Competencias que debe manejar el gestor cultural en los nuevos medios.

Creación y dinamización de contenidos culturales en los medios digitales: e-mail marketing, foros, e-groups, blogs, redes sociales, microblogging, etc.

Estas herramientas requieren de múltiples competencias: **trabajar con la imagen, la palabra, el audiovisual.**

**Estar dispuesto a aprender las reglas propias de cada nuevo medio** y no tratar de imponer las propias.





El Centro de Innovación Turística, Andalucía Lab, propone categorías que deben ser atendidas como aspectos que acercan a las empresas de turismo a la competitividad digital.



## ¿Cómo los usuarios encuentran una pyme turística?

# ACCESO

Existe en Internet (web, redes sociales, interme - diarios, Google My Bu - siness).

Admite reservas online en aquellos lugares en los que tiene presencia.

Es rastreable e investigable por los clientes desde su móvil.

Tiene su marca asegurada en Google.

Su web es accesible y ofrece una buena usabilidad desde cualquier dispositivo digital.

Está preparada para captar reservas internacionales.

El dominio o web tiene enlaces en otros portales.

## ¿Cuáles es la forma de llegar a sus clientes? Hablamos de marketing

# PROMOCIÓN

Puja en los metabuscadores.

Recibe tráfico orgánico desde Google.

Hace uso de su blog.

Utiliza copy en toda su estrategia de comercialización y comunicación.

Tiene todos sus canales de distribución optimizados.

Cuenta con channel manager.

Hace campañas de venta por email.

Capta leads.

Fideliza clientes.

Hace venta cruzada.

Tiene un sistema gamificado.

Analiza datos y actúa en consecuencia.

## ¿Cómo llega la empresa a su comunidad?

¿Cómo se da a conocer?

¿Qué canales tiene establecidos para generar interacción con su audiencia?

# COMUNICACIÓN

Tiene varios canales de comunicación digitales.

Tiene objetivos definidos en las redes sociales.

Tiene mensajería instantánea como canal de comunicación.

Domina los medios audiovisuales.

**Estar al día es la única manera de sacarle un partido real a todo lo que nos ofrecen las nuevas tecnologías**

Se forma online.

Aprovecha ferias y congresos offline.

Aporta a la comunidad B2B.

## FORMACIÓN

**¿Dónde se almacena todo ese sistema online que permite a los usuarios acceder e interactuar con las marcas turísticas? HARDWARE**

Tiene un hosting fiable y potente.

Se puede autogestionar la web.

Ofrece una gran experiencia en lo presencial a sus clientes.

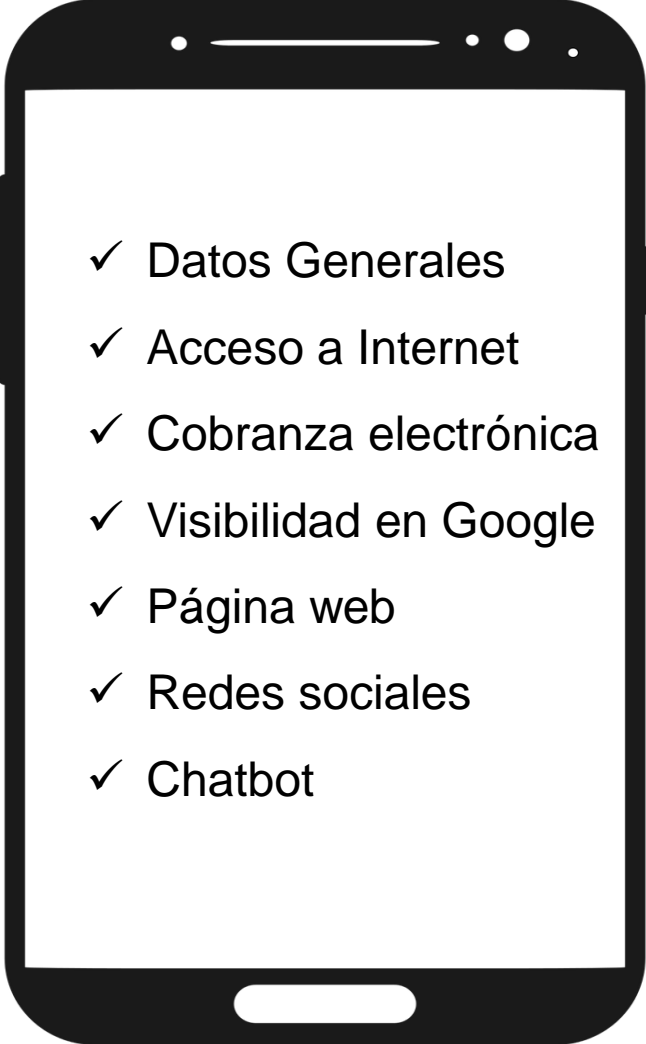
## LO FÍSICO

# El diagnóstico.



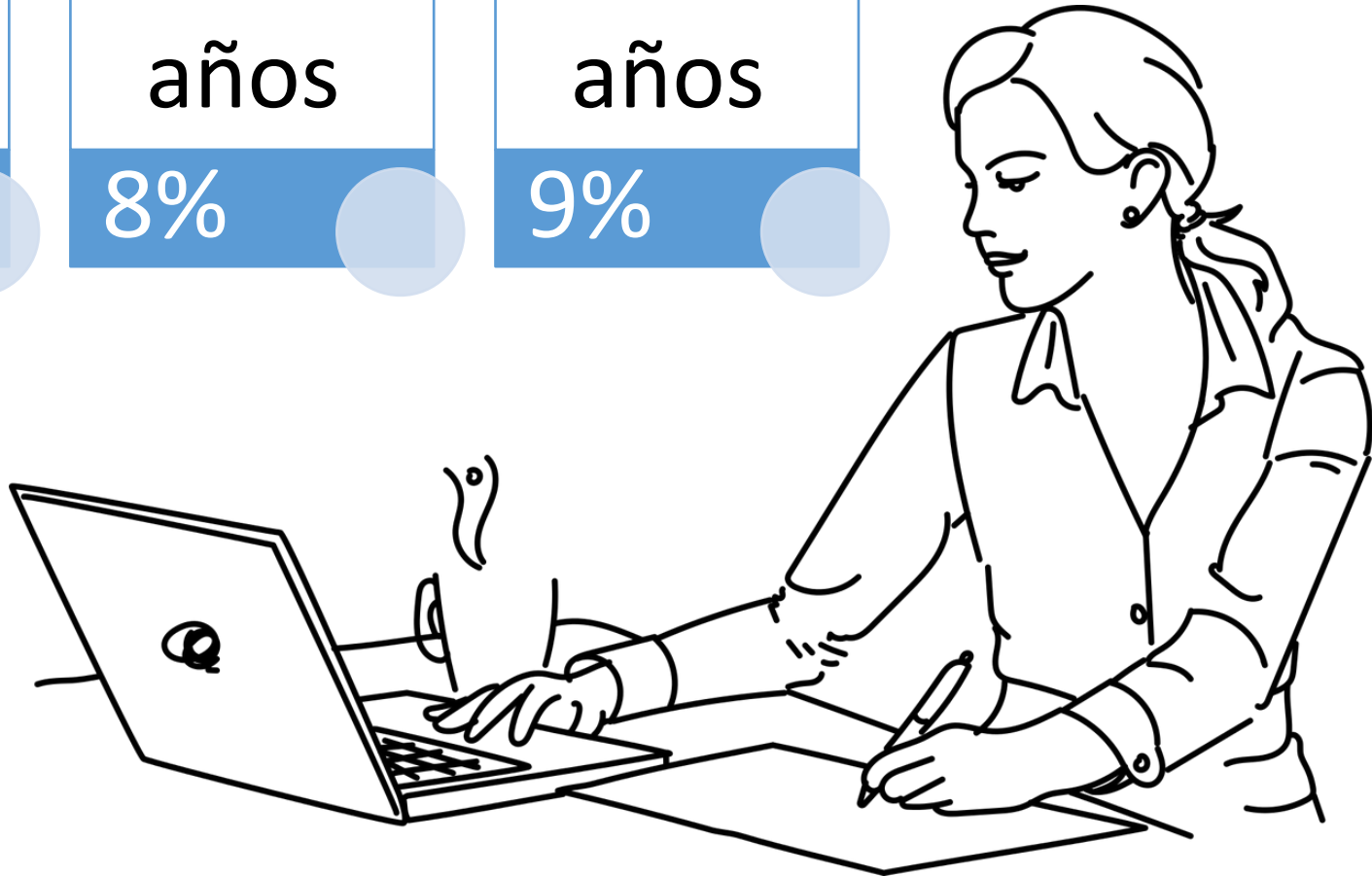
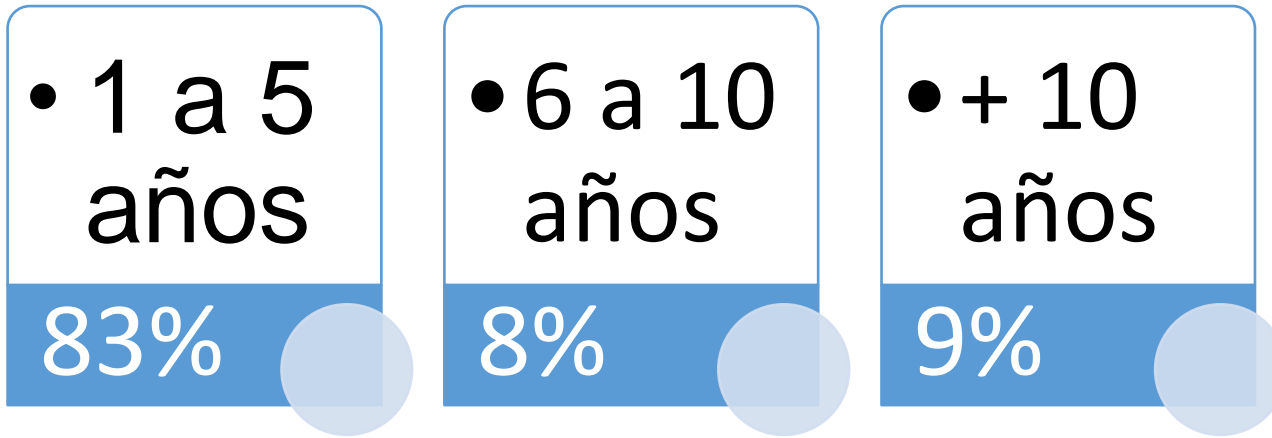


# Categorías de consultas

- 
- ✓ Datos Generales
  - ✓ Acceso a Internet
  - ✓ Cobranza electrónica
  - ✓ Visibilidad en Google
  - ✓ Página web
  - ✓ Redes sociales
  - ✓ Chatbot

- 
- ✓ WhatsApp
  - ✓ Email Marketing
  - ✓ Talento Humano
  - ✓ Herramientas digitales
  - ✓ Formación.

# Años de funcionamiento del emprendimiento



# Edad de los encuestados



- 31 a 40 años de edad

32%

Generación Y

Están familiarizados y utilizan de manera natural los medios de comunicación y las tecnologías digitales (Prensky, 2001)



- 41 a 50 años de edad

24%

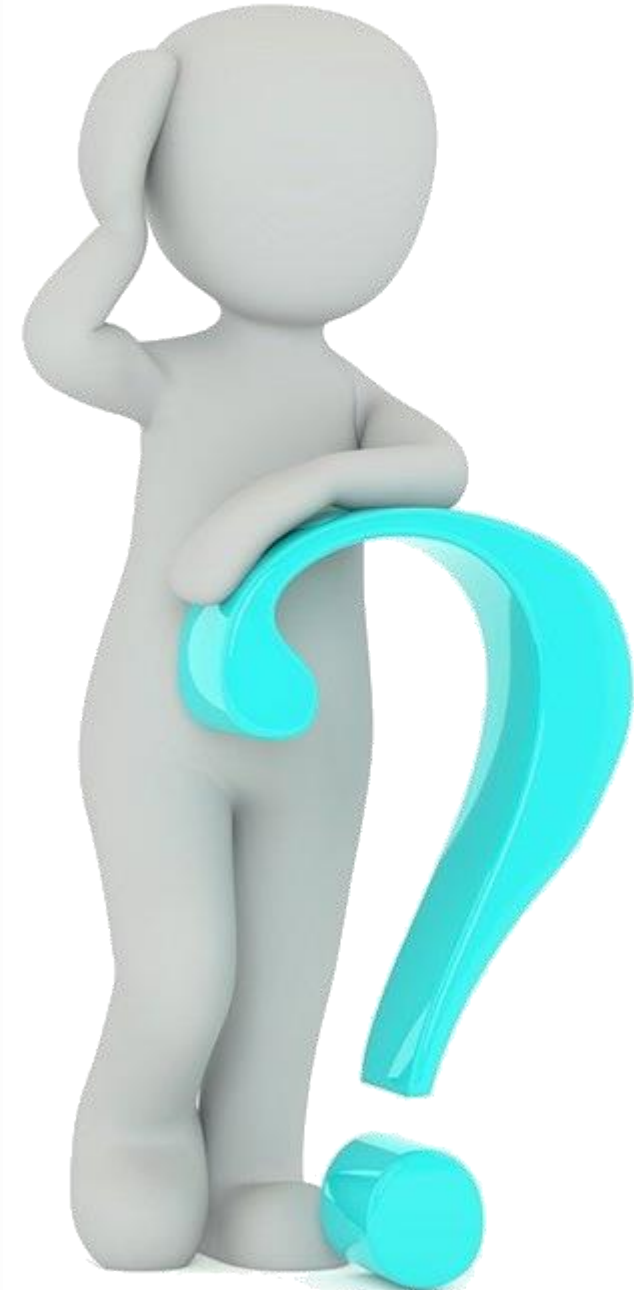
Generación X

Manifiestan cierta resistencia al uso de tecnologías completamente digitales. (Martínez y Camino, 2020)



El **93%** afirma utilizar las redes sociales como canal de comunicación para promocionar y vender sus productos o servicios, siendo **Facebook la red social más utilizada** para acceder a su emprendimiento, con un **95,5%**, seguida de Instagram, Twitter, Youtube y Tik Tok.





El **7%** prefiere no usar Redes Sociales

- Por no entender mucho del tema
- Por falta de conocimiento para hacer marketing
- Porque el distrito donde está asentado su emprendimiento no está explotado turísticamente y sus clientes son vendedores ocasionales.

# Plan de Formación



CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROCIENCIA

PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:

Feei

Fondo para la Excelencia de la  
Educación y la Investigación



# BOOTCAMP VIRTUAL



(CAMPAMENTO VIRTUAL)  
INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES

**Del 9 al 31 de agosto**

Entrenamiento Intensivo de corta duración

19  
Talleres



Días
<ul style="list-style-type: none"><li>• Lunes</li><li>• Martes</li><li>• Miércoles</li></ul>

Hora
<ul style="list-style-type: none"><li>• 08:00</li><li>• 16:00</li><li>• 19:00</li></ul>



moodle

# SEMANA 1

**Taller N° 1:** Aprender a emprender digitalmente

**Taller N° 2:** Campañas en Redes Sociales.

**Taller N° 3:** ¿Cómo hacer fotografías desde el celular? - Parte I

**Taller N° 4:** Innovación Emprendedora

**Taller N° 5:** WhatsApp - ¿Cómo hacer presentaciones pitch?

**Taller N° 6:** Ofimática: Word para emprendedores (Nivel Introdutorio)

# SEMANA 2

**Taller N° 7:** Tutoría para la producción de presentaciones pitch

**Taller N° 8:** Herramientas de diseño para Redes Sociales

**Taller N° 9:** Maneras de potenciar tu emprendimiento cultural-  
Las plataformas streaming

**Taller N° 10:** Especificaciones de contenidos para Redes Sociales – Copy.

**Taller N° 11:** ¿Cómo hacer fotografías desde el celular?  
– Parte II

**Taller N° 12:** Como llegar al cliente y fans - Estrategias orgánicas de publicación en Redes Sociales

**Taller N° 13:** Ofimática: Power Point para emprendedores (Nivel Introductorio)

# SEMANA 3

**Taller N° 14:** Tutoría para la producción de presentaciones pitch

**Taller N° 15:** Gestión de la Marca Empresa y Marca Personal

**Taller N° 16:** Maneras de llegar al cliente y fans – Pautas ADS (Facebook )

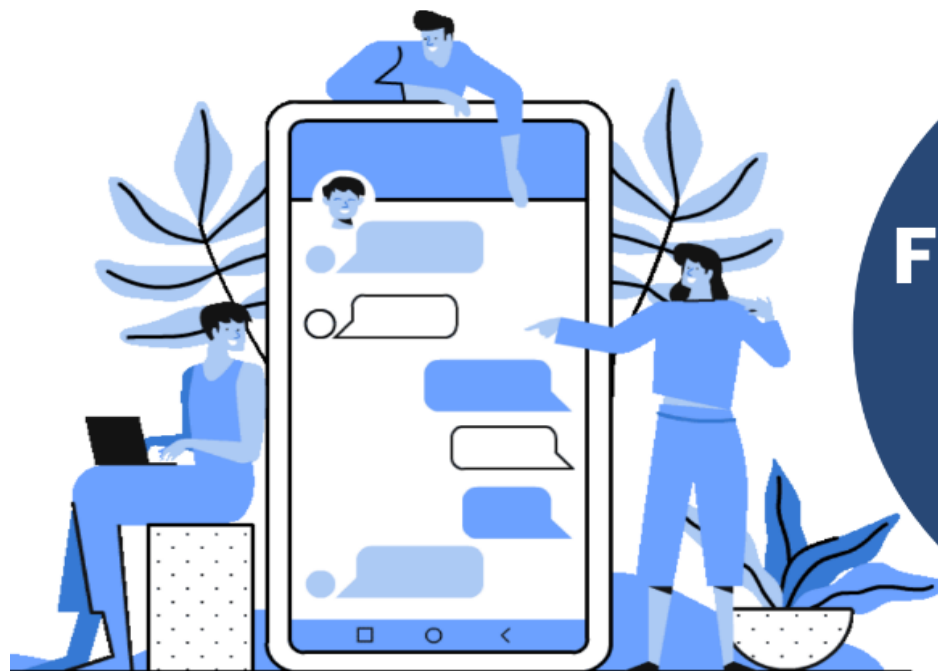
**Taller N° 17:** Taller de diseño de Flayer y logotipos desde el celular

**Taller N° 18:** Control de rendimientos que genera su publicidad

**Taller N° 19:** Ofimática: Excel para emprendedores (Nivel Introductorio)



# SEMANA 4



## FERIA VIRTUAL

De emprendimientos creativos

BOOTCAMP 2021

# Del 9 al 31 de Agosto del 2021

## Facilitadores:



### Lourdes Sánchez

Lic en Análisis de Sistemas, Magíster en Ciencias de la Educación, Magíster en Salud Pública, Tesinanda Doctorado En Ciencias de la Educación, Tesinanda Maestría en Informática y Computación.



### Edgar Ortellado

Licenciado en Administración de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano Santiago - Chile, Post Grado en Management Estratégico de la Universidad de Belgrano Buenos Aires



### Daniela Bernachea

Licenciada en Publicidad. Diplomada en Social Media y Community Manager.



### Junior Román

Fotógrafo, emprendedor, educador popular, animador sociocultural y comunicador.



### Ruth Zorrilla

Licenciada en Marketing y Publicidad - Máster en Marketing Digital y Comercio Electrónico.



### Fran Silva

Manager y Productor Musical

# Sitio web

← → ↻ google.com/search?q=hub+creativo+utic&sxsrf=AOaemvKg4L13PxFAXL5dcOHCO1bgfAZHAW%3A1632234560829&source=hp&



hub creativo utic



Todos

Imágenes

Maps

Videos

Noticias

Más

Herramientas

Cerca de 35,200 resultados (0.47 segundos)

<https://www.utic.edu.py> > [hub.creativo.utic](#) ▾

## Hub Creativo UTIC - Universidad Tecnológica Intercontinental

**Hub Creativo.** Atyrá 1750 c/ Capitán Rivas Fernando de la Mora Paraguay Contactos: (0975)

122 184 (0975) 775 229. Email: [hub.creativo.utic@gmail.com](mailto:hub.creativo.utic@gmail.com) ...

Visitaste esta página varias veces. Última visita: 20/09/21.

### Apertura

Bienvenida al bootcamp - Webinar:  
Aprender a emprender ...

### Feria Virtual

Feria Virtual de Emprendimientos  
Creativos. Guido Caballero ...

### Tutorías para producción de ...

Tutorías para producción de vídeo.  
Fecha: 23/08/2021; Horario : 08 ...

### Ofimática

Ofimática: Word para  
emprendedores. Fecha: 11/08 ...

### Hub Creativo UTIC

Realizarán campamento virtual  
para prestadores de servicios ...

### Hub Creativo

Tutorías para producción de vídeo.  
Fecha: 16/08/2021; Horario : 08 ...

Más resultados de utic.edu.py

# Hub Creativo Virtual

Anímate a potenciar tus habilidades digitales para desarrollar de manera más competitiva las actividades de tu emprendimiento en beneficio de la ansiada reactivación de la economía post covid.

▶ Ver Video

CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA | PROCIENCIA | U.T.I.C. | FCTA | Feei

\*Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria Cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual\*

## BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)  
INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Dirigido a: Prestadores de servicios del sector turismo y cultural, estudiantes universitarios de Universidades Públicas y Privadas del Paraguay interesados en incursionar en el sector cultural y turístico.

Plataforma Virtual:

Duración: Del 9 de agosto al 31 de agosto  
Totalmente Gratuito - Se expedirá certificado de participación

Días: Lunes, Martes y Miércoles / Horarios: 08:00, 16:00 y 19:00 horas

Más Informes: 09975 122 194  
<https://www.utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/>  
Apoyan:





Inicio Noticias **Objetivos** Bootcamp Virtual Equipo Humano Inscripción & Contactos

## OBJETIVOS

### General

Fortalecer las competencias digitales para contribuir con el proceso de reactivación socio económica de la industria cultural y el turismo mediante la creación de espacios creativos y el desarrollo de la metodología de emprendimiento creativo.

## NOTICIAS

**REALIZARÁN CAMPAMENTO VIRTUAL PARA PRESTADORES DE SERVICIOS DEL SECTOR TURISMO Y CULTURAL.**

La creación del Hub de emprendimiento creativo tiene por objeto diseñar un espacio en el que emprendedores vinculados a actividades del sector cultural y turístico, puedan potenciar sus competencias digitales, generar sinergias e impulsar su avance mediante el desarrollo de actividades de innovación entre otros.

El emprendimiento creativo, surge como una actividad denominada "bootcamp" en una situación generada por la pandemia se virtual.

El bootcamp virtual prevé el desarrollo de entrenamientos prácticos, centrado en la práctica, en el aprender

Inicio Noticias Objetivos **Bootcamp Virtual** Equipo Humano Inscripción & Contactos

## BOOTCAMP VIRTUAL

Plataforma Virtual (Zoom / Moodle)  
 Duración: Del 9 de agosto al 31 de agosto

Incluye entrenamientos intensivos en la modalidad virtual, con capacitaciones en vivo a cargo de tutores, las cuales se tomarán de acuerdo a tu disponibilidad de tiempo, contando siempre con el seguimiento y acompañamiento permanente por parte de tutores.

Inscríbete haciendo click [Aquí](#)  
 Consulta la Programación click [Aquí](#)

SEMANA 1 SEMANA 2 SEMANA 3 SEMANA 4

**Apertura**  
BIENVENIDA AL BOOTCAMP VIRTUAL: APRENDER A EMPRENDER DIGITALMENTE

**Campañas en redes sociales**  
#FACEBOOK - INSTAGRAM

**Fotografías desde el celular**

Inicio Noticias Objetivos Bootcamp Virtual Equipo Humano **Inscripción & Contactos**

## INSCRIPCIÓN & CONTACTOS

Para participar debes registrarte en el siguiente formulario

**Inscripción Bootcamp Virtual - Introducción a las Competencias digitales.**

**Dirección:**  
Ayrá 1730 U/ Capitán Rivas - Fernando de la Mora

**Email:**  
hub.creativo.utc@gmail.com

**Teléfonos:**  
 (0975) 122 184  
 (0975) 775 229

Inicio Noticias Objetivos Bootcamp Virtual Equipo Humano **Inscripción & Contactos**

**HUB CREATIVO**  
 Ayrá 1730 U/ Capitán Rivas  
 Fernando de la Mora  
 Paraguay

**Contacto:**  
 (0975) 122 184  
 (0975) 775 229  
 Email: hub.creativo.utc@gmail.com

**Navegación**  
 > Inicio  
 > Noticias  
 > Objetivos  
 > Bootcamp Virtual  
 > Equipo Humano  
 > Inscripción & Contactos

**Instituciones afines**  
 > Conacyt  
 > Proceparca  
 > UTIC  
 > FCTA  
 > FEI

**Apoyan**  
 > Secretaría Nacional de Turismo  
 > CONAMU  
 > Sofía Mendoza - Conservatorio de Música  
 > Municipalidad de Pilar  
 > [X] Departamento - Gobernación de Itapúa

## PREGUNTAS FRECUENTES


En esta sección se exponen las preguntas que pueden surgir en el desarrollo del proyecto

- 1 ¿ A quién va dirigido el Bootcamp Virtual ?
- 2 ¿ Cómo puedo participar ?
- 3 ¿ Qué contenidos serán desarrollados ?
- 4 ¿ Tiene algún costo la participación ?  
 Es **Totalmente Gratuito** - Se expedirán certificados de participación
- 5 ¿ Cuando se desarrollará el bootcamp ?
- 6 ¿ El bootcamp tendrá un cargo horario ?


utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/

Inicio Noticias Objetivos **Bootcamp Virtual** Equipo Humano Inscripción & Contactos


SEMANA 1 SEMANA 2 SEMANA 3 SEMANA 4




**Apertura**  
BIENVENIDA AL BOOTCAMP WEBINAR: APRENDER A EMPRENDER DIGITALMENTE





**Campañas en redes sociales**  
(FACEBOOK - INSTAGRAM)




**Fotografías desde el celular**







utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/10\_1.html



**Facilitadora:**  
**Daniela Bernachea**  
Licenciada en Publicidad. Diplomada en Social Media y Community Manager.

Temas	Fecha	Hora
Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram).	Martes 10 de Agosto	8 a 10 hs
WhatsApp – Videos App para edición - Cómo hacer presentaciones pitch en 60 segundos.	Miércoles 11 de Agosto	8 a 10 hs
Tutorías para producción de video	Lunes 16 de Agosto	8 a 10 hs
Especificaciones de contenido para cada red social - Copy	Martes 17 de Agosto	8 a 10 hs
Cómo llegar al cliente y fans - Estrategias Orgánicas – Facebook	Miércoles 18 de Agosto	8 a 10 hs
Tutorías para producción de video	Lunes 23 de Agosto	8 a 10 hs
Cómo llegar al cliente y fans - Pautas ADS – Facebook Segmentación y estrategias.	Martes 24 de Agosto	8 a 10 hs
Control de rendimientos que genera su publicidad.	Miércoles 25 de Agosto	8 a 10 hs

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

**Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram).**

Fecha: 10/08/2021  
Horario : 08:00 a 10:00 hs

Si aún no estás inscrita/o, ingresar aquí: [Formulario de inscripción](#)

Si ya estás inscrita/o, ingresar aquí: [Ingresar al aula virtual](#)

**Grabación de la reunión:**  
[Clic Aquí](#)

**Material Didáctico**  
[Clic Aquí](#)

**Descripción**

Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram). a cargo de Daniela Bernachea (Argentina) - Licenciada en Publicidad. Diplomada en Social Media y Community Manager.

## HUB DE EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS

Área personal / Mis cursos / hec\_23062021 / Campañas en redes sociales

- General
- Apertura
- Campañas en redes sociales**
- Fotografías desde el celular
- Innovación emprendedora
- WhatsApp
- Ofimática: Word
- Tutorías para producción de video
- Herramientas de diseño para Redes Sociales
- Las Plataformas streaming
- Especificaciones de contenido
- Fotografías desde el celular 2
- Cómo llegar a cliente y fans
- Ofimática: Power Point
- Tutorías
- Gestión de la marca
- Cómo llegar a cliente
- Taller diseño de Flyer
- Control de rendimientos
- Ofimática: Excel**
- Feria Virtual

Su progreso?



Momento de Inicio

Enlace de acceso: Campañas en redes sociales

Campaña en Redes Sociales

Grabación de la reunión: <https://uso2web.zoom.us/j/64804202021>



Momento de Desarrollo



Momento de Cierre

✓ **EVALUACIÓN**

Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram).

hub.creativo.utic@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

\*Obligatorio

# Plan de Comunicación



"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

## BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)  
INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Del 9 al 31 de agosto

Si sos músico y/o emprendedor del sector turismo

Anímate a potenciar tus habilidades digitales para desarrollar de manera más competitiva las actividades de tu emprendimiento en beneficio de la ansiada reactivación de la economía post COVID-19.



Enterate más en <https://www.utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/>

<https://web.facebook.com/CTA.UNP/>

<https://web.facebook.com/utic.edu/>



"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

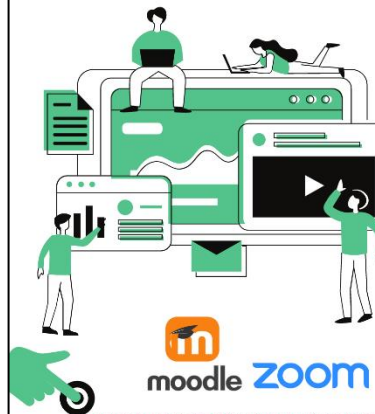
## BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)  
INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Del 9 al 31 de agosto

Si sos músico y/o emprendedor del sector turismo

Anímate a potenciar tus habilidades digitales para desarrollar de manera más competitiva las actividades de tu emprendimiento en beneficio de la ansiada reactivación de la economía post COVID-19.



Enterate más en <https://www.utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/>

<https://web.facebook.com/CTA.UNP/>

<https://web.facebook.com/utic.edu/>

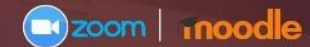


"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la Industria Cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

## BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)  
INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Plataforma Virtual



Duración: Del 9 de agosto al 31 de agosto

Días: Lunes, Martes y Miércoles

Horarios: 08:00, 16:00 y 19:00 horas

Dirigido a: Prestadores de servicios del sector turismo y cultural, estudiantes universitarios de Universidades Públicas y Privadas del Paraguay interesados en incursionar en el sector cultural y turístico.

Contenidos: Campañas en redes sociales. Uso de herramientas ofimáticas: Word, Power point, Excel. WhatsApp - Videos y fotografías desde el celular. Herramientas de diseño para redes sociales. Creación de contenido para redes sociales. Email marketing. ¿Cómo llegar al cliente?. Segmentación. Pautas Publicitarias. Control de Rendimientos. Gestión de la marca empresa y marca personal. Plataformas streaming.

Totalmente Gratuito – Se expedirán certificados de participación

Más informes: (0975) 122 184

<https://www.utic.edu.py/v7/hub.creativo.utic/>

Apoyan:





"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES

Del 9 al 31 de Agosto del 2021

Facilitadores:



**Lourdes Sánchez**  
Lic. en Análisis de Sistemas, Magíster en Ciencias de la Educación, Magíster en Salud Pública, Especialista en Gestión de Centros de la Educación, Titulada Maestría en Informática y Computación.



**Edgar Ortellado**  
Licenciado en Administración de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano Santiago - Chile, Post-Grado en Management Estratégico de la Universidad de Belgrano Buenos Aires.



**Daniela Bernachea**  
Licenciada en Publicidad Diplomada en Social Media and Community Manager.



**Junior Román**  
Fotógrafo, emprendedor, educador popular, animador sociocultural y comunicador.



**Ruth Zorrilla**  
Licenciada en Marketing y Publicidad, Máster en Marketing, Diseño y Comercio Electrónico.



**Fran Silva**  
Manager y Productor Musical

Plataforma Virtual:

**GRATUITO**  
Con Certificación

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES



Facilitador:  
**Edgar Ortellado**

Licenciado en Administración de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano Santiago - Chile, Post-Grado en Management Estratégico de la Universidad de Belgrano Buenos Aires.

Temas	Fecha	Hora
Aprender a emprender digitalmente	Lunes 09 de Agosto	19:15 hs
Innovación emprendedora - Estrategias de crecimiento	Martes 10 de Agosto	19:15 hs

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

Plataforma Virtual:  
 **GRATUITO**  
Con Certificación

"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES



Facilitadora:  
**Daniela Bernachea**

Licenciada en Publicidad, Diplomada en Social Media and Community Manager.

Temas	Fecha	Hora
Campañas en redes sociales (Facebook - Instagram)	Martes 10 de Agosto	8 a 10 hs
WhatsApp - Videos App para edición - Cómo hacer presentaciones pitch en 60 segundos.	Miércoles 11 de Agosto	8 a 10 hs
Tutorías para producción de video	Lunes 16 de Agosto	8 a 10 hs
Especificaciones de contenido para cada red social - Copy	Martes 17 de Agosto	8 a 10 hs
Cómo llegar al cliente y fans - Estrategias Orgánicas - Facebook	Miércoles 18 de Agosto	8 a 10 hs
Tutorías para producción de video	Lunes 23 de Agosto	8 a 10 hs
Cómo llegar al cliente y fans - Pautas ADS - Facebook Segmentación y estrategias.	Martes 24 de Agosto	8 a 10 hs
Control de rendimientos que genera su publicidad.	Miércoles 25 de Agosto	8 a 10 hs

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

Plataforma Virtual:  
 **GRATUITO**  
Con Certificación

"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES

Facilitadora:



**Lourdes Sánchez**  
Lic. en Análisis de Sistemas, Magíster en Ciencias de la Educación, Magíster en Salud Pública, Tesandada Doctorado en Ciencias de la Educación, Tesandada Maestría en Informática y Computación.

Temas	Fecha	Hora
Ofimática: Word para emprendedores (Nivel Introductorio)	Miércoles 11 de Agosto	16 a 18 hs
Ofimática: Power Point para emprendedores (Nivel Introductorio)	Miércoles 18 de Agosto	16 a 18 hs
Ofimática: Excel para emprendedores (Nivel Introductorio)	Miércoles 25 de Agosto	16 a 18 hs

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

Plataforma Virtual:

**GRATUITO**  
Con Certificación

"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES



Facilitador:  
**Junior Román**

Fotógrafo, emprendedor, educador popular, animador sociocultural y comunicador.

Temas	Fecha	Hora
Fotografías desde el celular	Martes 10 de Agosto	16 a 18 hs
Fotografías desde el celular - Segunda Parte	Martes 17 de Agosto	16 a 18 hs
Taller diseño de Flyer y logotipos con el celular	Martes 24 de Agosto	16 a 18 hs

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

Plataforma Virtual:  
 **GRATUITO**  
Con Certificación

"Fortalecimiento de competencias digitales de prestadores de servicios de la industria cultural y el Turismo, mediante la creación de un hub de emprendimientos creativos y la aplicación de la metodología bootcamp virtual"

# BOOTCAMP VIRTUAL

(CAMPAMENTO VIRTUAL)

INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS VIRTUALES

**Conversatorio:**  
Maneras de potenciar tu emprendimiento musical y Plataformas streaming



Facilitador:  
**Fran Silva**  
Manager y Productor Musical

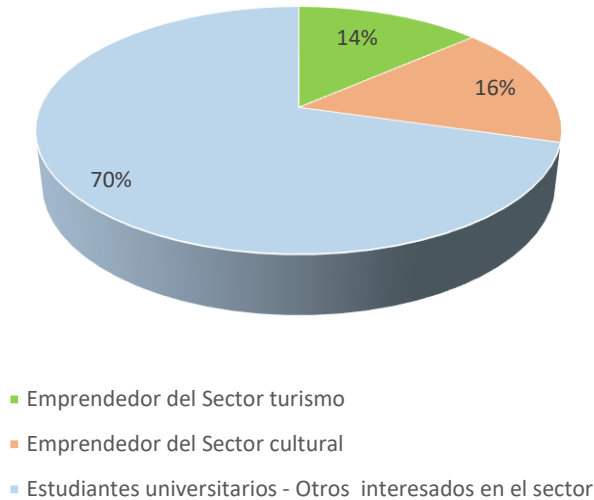
**Lunes 16 de Agosto**  
**19:00 hs**

Invita y Organiza: Hub de emprendimientos creativos (BPIN20-208)

Plataforma Virtual:  
 **GRATUITO**  
Con Certificación

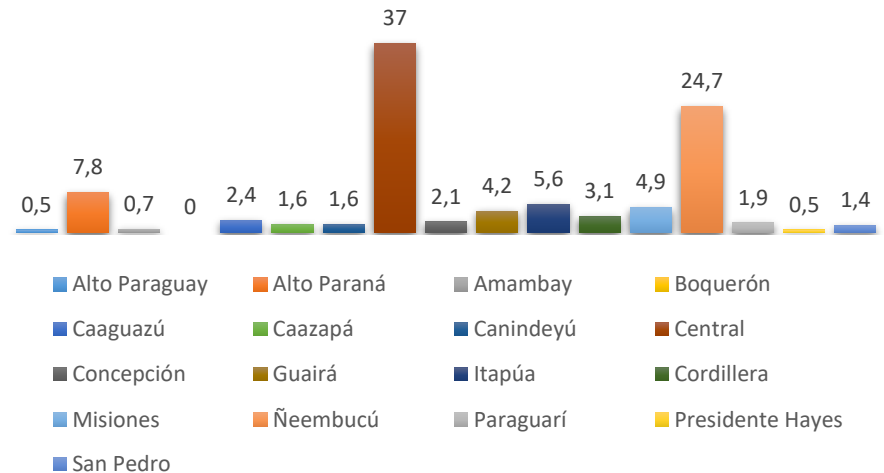
# Participantes

Distribución de Participantes inscriptos en el Bootcamp



Fueron dados de alta en la plataforma a 383 participantes, con el rol de “estudiantes”

Procedencia de los Participantes



# Evaluaciones

Talleres con evaluación	Cantidad de Evaluaciones aprobadas
Aprender a emprender digitalmente	101
Campañas en redes sociales	148
Fotografías desde el celular	98
Innovación emprendedora	99
WhatsApp – Videos App para edición	93
Ofimática: Word para emprendedores	88
Herramientas de diseño para Redes Sociales	69
Las Plataformas streaming	59
Especificaciones de contenido para cada red social	47
Fotografías desde el celular 2	53
Cómo llegar a cliente y fans.	43
Ofimática: Power Point para emprendedores	40
Gestión de la marca empresa y marca personal	48
Cómo llegar a cliente y fans Pautas ADS – Facebook / Segmentación y estrategias	41
Taller diseño de Flyer y logotipos con el celular	38
Control de rendimientos que genera su publicidad	32
Ofimática Excel para emprendedores	31
<b>Promedio General</b>	<b>66,4</b>



# La Feria Virtual de emprendimientos creativos

Se establecieron dos modalidades de participación: Entrevista y Video, los interesados presentaron sus postulaciones mediante un formulario on line de registro.

El evento fue transmitido por medio de la plataforma zoom y retransmitida en vivo por las redes sociales de la Facultad de Ciencias, Tecnologías y Artes y la Universidad Tecnológica Intercontinental.

Los materiales elaborados por los participantes están disponibles en el canal de YouTube de la Facultad de Ciencias, Tecnologías y Artes, así como en el sitio web del Hub Creativo.



**Arte Qom:**  
Emprendimiento de  
Guido Caballero  
Ozuna ( Pdte. Hayes)  
**Comunidad indígena**  
**Toba Qom**





**Guido Perpi**  
**Producciones –**  
Emprendimiento de  
[Guido Pérez](#)



Artesanías con  
alambre de cobre -  
**Accesorios Sarah**  
**Rose**  
Emprendimiento de  
Laura Beatriz Ortiz  
Estigarribia.





**Compralonuestro.com**  
**(Marketplace**  
**turístico):**  
Emprendimiento de  
Mirian Servian **(Central)**

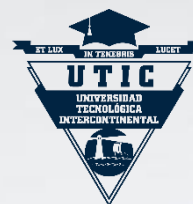


**Arai Porä Viajes y**  
**Turismo:**  
Emprendimiento de  
Liliana Beatriz Martínez  
de Bilinski y José Luis  
Bilinski.**(Itapúa)**



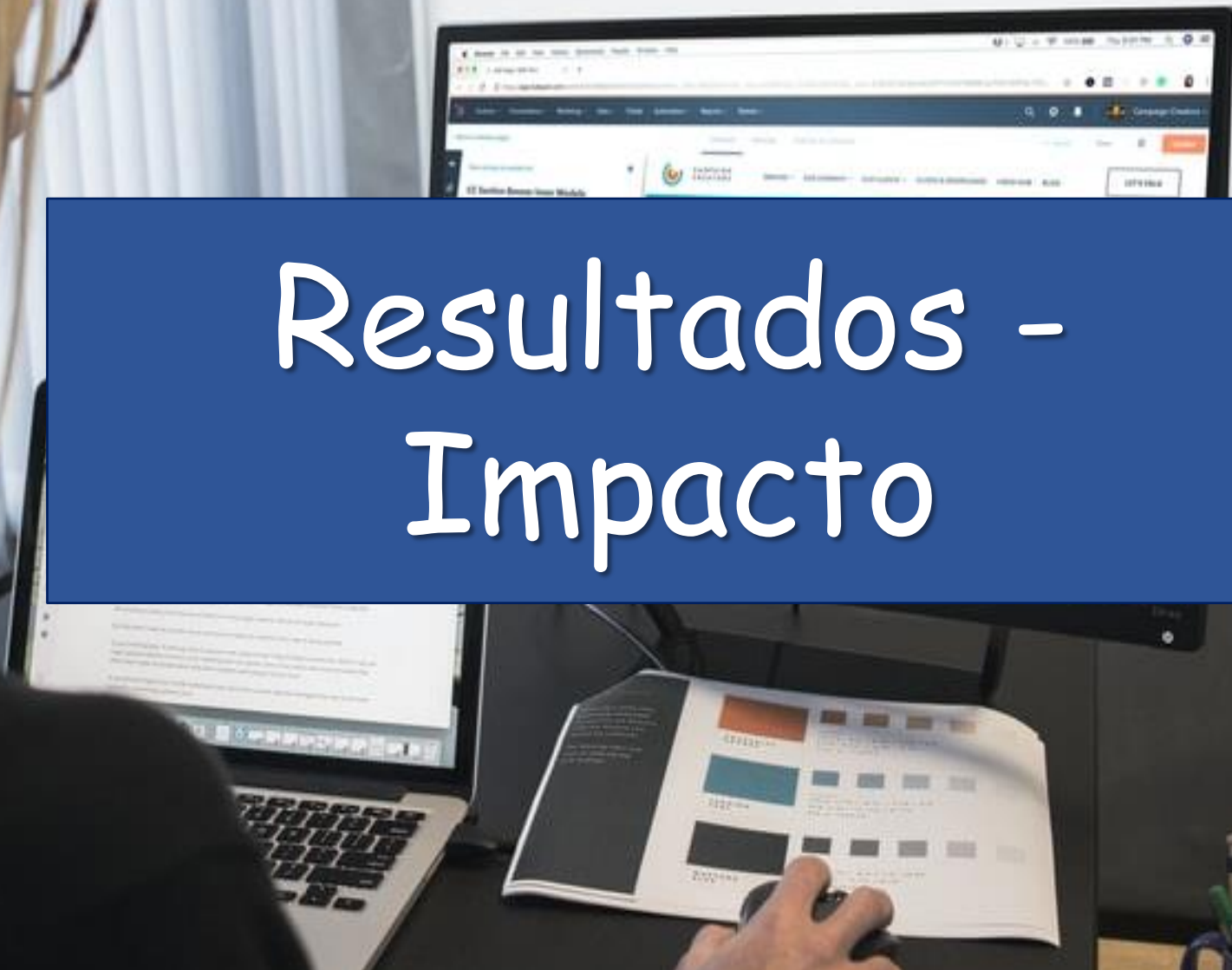
CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA

PROCIENCIA  
PROGRAMA PARAGUAYÍ PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

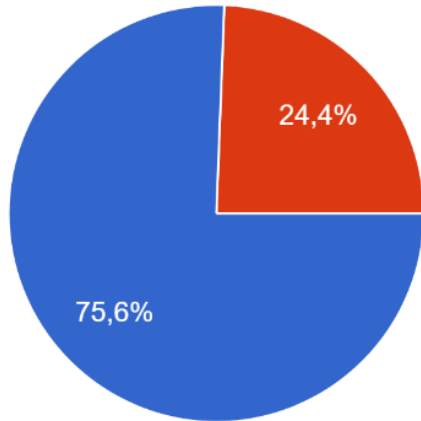


Con el apoyo de:  
Feei  
Fondo para la Excelencia de la  
Educación y la Investigación

# Resultados - Impacto

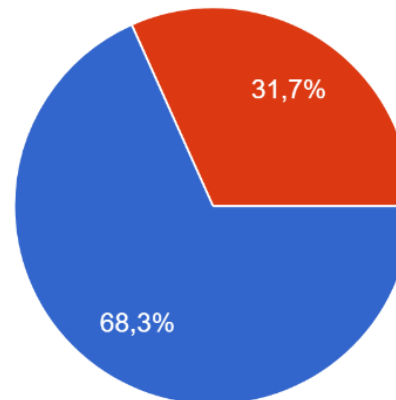


El 75% manifestó estar muy de acuerdo con los temas desarrollados.



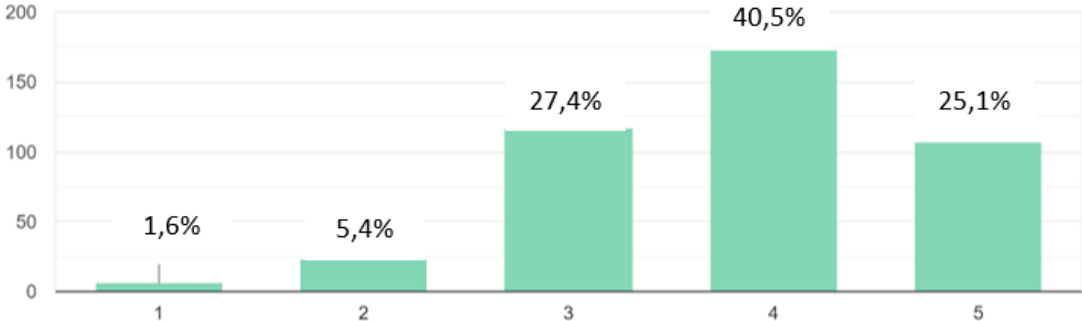
- Muy de Acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

El 68,3% considera que las actividades del Bootcamp permitieron fortalecer sus habilidades digitales.



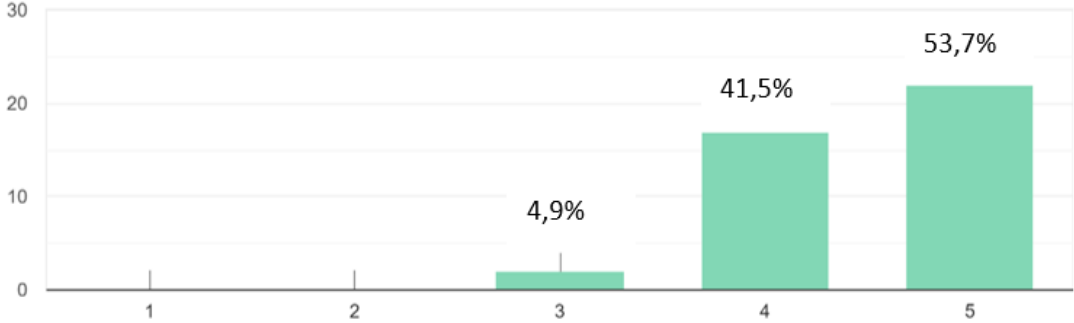
- Muy de Acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo
- Tal vez

Se solicitó a los participantes valorar en una escala semántica diferencial su actitud sobre el nivel de uso de herramientas tecnológicas.



**Deficiente**

**Excelente**



**Deficiente**

**Excelente**



# La experiencia vivida en el Bootcamp





CONSEJO NACIONAL  
DE CIENCIA  
Y TECNOLOGÍA



PROCIENCIA

PROGRAMA PARAGUAYO PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Con el apoyo de:

Feei  
Fondo para la Excelencia de la  
Educación y la Investigación