THE SCIENCE TRUCK

Más con menos

PROYECTO:

“The Science Truck”

EQUIPO:

“Más con menos”

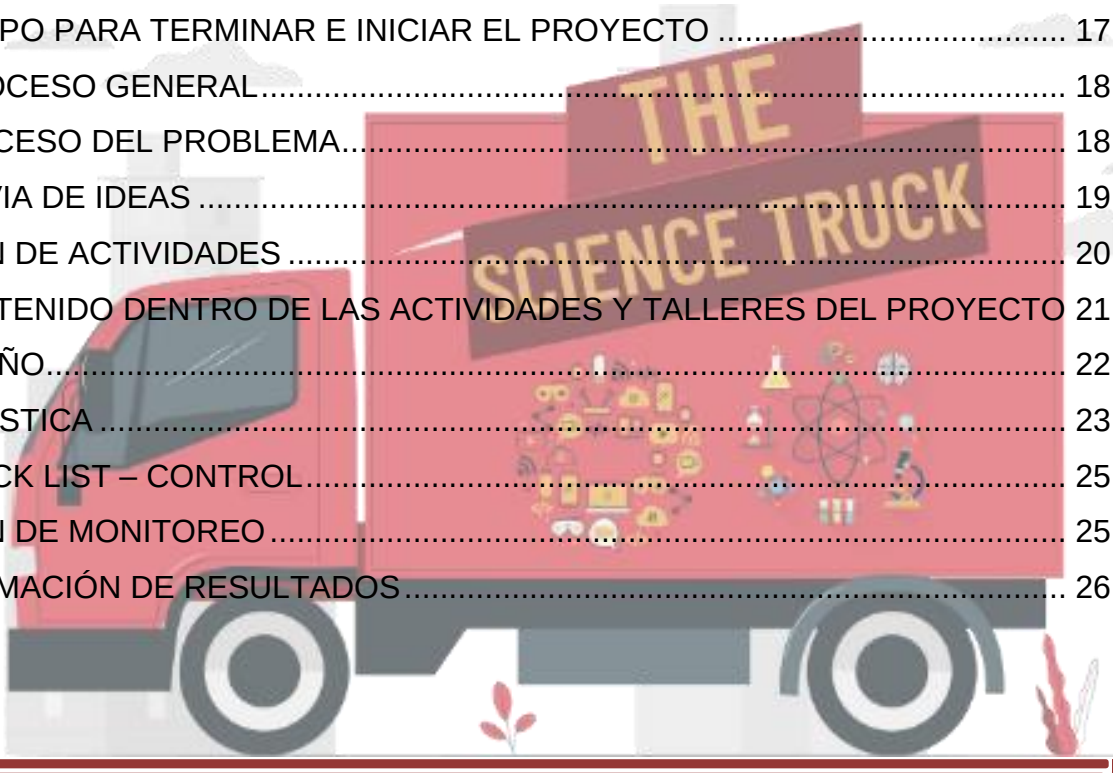
PRESENTAN:

- Marco Antonio Augusto Acosta Rodríguez;
- César Eduardo Rodela García;
- Óscar Canales Bueno;
- Yoqsan Emmanuel Berumen Saucedo.

Durango, Dgo., México, 18 de Octubre del 2020

Contenido

THE SCIENCE TRUCK 0
THE SCIENCE TRUCK 3
INTRODUCCIÓN 3
MARCO TEÓRICO 3
COMPARACIÓN DE PAÍSES DESARROLLADOS Y SUBDESARROLLADOS: 4
ÍNDICE GLOBAL DE INNOVACIÓN 6
ESTADÍSTICA DE POBREZA EN LA CIUDAD DE DURANGO 6
JUSTIFICACIÓN 7
OBJETIVO GENERAL 7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 7
DESARROLLO 8
1.- FODA 8
2.- ESTUDIO DE MERCADO 9
3.- PLAN FINANCIERO 14
FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO 17
ÁREA DONDE SE NECESITA EL DINERO 17
TIEMPO PARA TERMINAR E INICIAR EL PROYECTO 17
4.- PROCESO GENERAL 18
PROCESO DEL PROBLEMA 18
LLUVIA DE IDEAS 19
PLAN DE ACTIVIDADES 20
CONTENIDO DENTRO DE LAS ACTIVIDADES Y TALLERES DEL PROYECTO 21
DISEÑO 22
LOGÍSTICA 23
CHECK LIST – CONTROL 25
PLAN DE MONITOREO 25
ESTIMACIÓN DE RESULTADOS 26



THE SCIENCE TRUCK

INTRODUCCIÓN

La discriminación social y la recesión tecnologica son temas cotidianos de cualquier país subdesarrollado, en durango es un problema que hay que combatir si queremos crecer como sociedad, en este proyecto se busca disminuir estas problematicas, creado areás de oportunidad para todas las comunidades que recursos limitados, viendose afectadas por no contar con estos conocimientos a la mano.

MARCO TEÓRICO

La desigualdad ha sido el tópico más debatido en las ciencias sociales, en especial la economía, en los últimos decenios, que han presenciado la explosión de sus principales dimensiones: ingreso y riqueza entre ellas. Se ha avanzado mucho en el estudio de sus dimensiones, alcances y extensión, que se han resumido en impresionantes indicadores. Hasta comienzos del decenio, sin embargo, no se habían identificado sus costos en términos de efectos negativos sobre el crecimiento económico. Ahora es generalizado el reconocimiento de que la desigualdad disminuye el crecimiento y la desigualdad creciente lo afecta de manera multiplicada. Empero, no ha sido equivalente el avance en la definición e instrumentación de políticas para hacerle frente de manera efectiva y retirar este enorme obstáculo a la recuperación del dinamismo económico global. Los desarrollos asociados al combate a la desigualdad constituyen el germen de un cambio sistémico ante la bancarrota del binomio economías de mercado desreguladas y democracias electorales formales, esa suerte de paradigma global vigente al menos desde inicios de los años noventa, pero en realidad desde mucho antes.

En las últimas décadas, la economía mundial experimentó un rápido crecimiento, al que contribuyó entre otros factores la aceleración aún mayor del comercio internacional, fruto del avance tecnológico y de un esfuerzo concertado para reducir las barreras comerciales. Algunos países en desarrollo han abierto sus economías para aprovechar al máximo las oportunidades de desarrollo económico que ofrece el comercio internacional, pero ese no es el caso en muchos otros. Las barreras que perduran en los países industriales están concentradas en la producción agrícola y en las manufacturas que exigen una mano de obra intensiva, sectores en los cuales los países en desarrollo tienen una ventaja comparativa. Una mayor liberalización del comercio en esos dos sectores en particular, tanto en los países en desarrollo como en los

industriales, ayudaría a los más carenciados a salir de la pobreza extrema y a la vez beneficiaría a los propios países industriales.

COMPARACIÓN DE PAÍSES DESARROLLADOS Y SUBDESARROLLADOS:

	País desarrollado	País subdesarrollado
Definición	Es aquel país que posee un alto nivel de calidad de vida, de ingreso per cápita, desarrollo industrial y socioeconómico	Es aquel país que posee un nivel de calidad de vida, de ingreso per cápita y desarrollo industrial relativamente inferiores.
Características	Sector industrial desarrollado. Alto niveles de calidad de vida e ingreso per cápita. Alto índice de desarrollo humano. Fuerte sistema de saludo y una baja tasa de mortalidad infantil. Elevada esperanza de vida. Población cuenta con acceso a la educación y bajo grado de analfabetismo en adultos. Estabilidad política y la desigualdad social es menor que en los países subdesarrollados.	Dependencia del sector agrícola y poco del sector desarrollo industrial. Bajo nivel de calidad de vida e ingreso per cápita. Bajo índice de desarrollo humano. Problemas en salud y mortalidad infantil. Esperanza de vida menor a la de los países desarrollados. Problemas de acceso a la educación y alto grado de analfabetismo en adultos y niños. Puede tener inestabilidad política y desigualdad social.

Producto nacional bruto	Igual o superior a USD 12 055.	Igual o inferior a USD 12 055.
Índice de desarrollo humano	Igual o superior a 0,80.	Igual o inferior a 0.79
Ejemplos:	Noruega, Estados Unidos, Suiza, Islandia, Hong Kong, Australia, Holanda, Portugal, Italia, España, Japón, Canadá.	Afganistán, México, Argentina, Sierra Leona, Chad, Costa Rica, Ghana, Ecuador, Turquía, Jamaica, Vietnam.

ÍNDICE GLOBAL DE INNOVACIÓN

El ranking con el que se determina el lugar en el índice global de innovación son con los rubros en el PID, registro de patentes, inversión en educación superior, valor añadido en la industria, productividad, densidad de empresas públicas de alta tecnología, concentración de investigadores, dando por resultado a corea del sur y alemania como los países más innovadores, dejando a México en el lugar número 56, pero en latinoamérica queda en el tercer lugar, debajo de chile y costa rica. A pesar de este ranking, los niveles de pobreza y marginación son considerables en comparación a los países 10 niveles arriba de México, tan solo para alcanzar a alemania en nivel de desarrollo en tecnología, existe una brecha de 50 años en retroceso tecnológico.

ESTADÍSTICA DE POBREZA EN LA CIUDAD DE DURANGO

CONEVAL
Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social

Cuadro 1

Medición de la Pobreza, Durango, 2018

Porcentaje, número de personas y carencias promedio por indicador de pobreza, 2008-2018

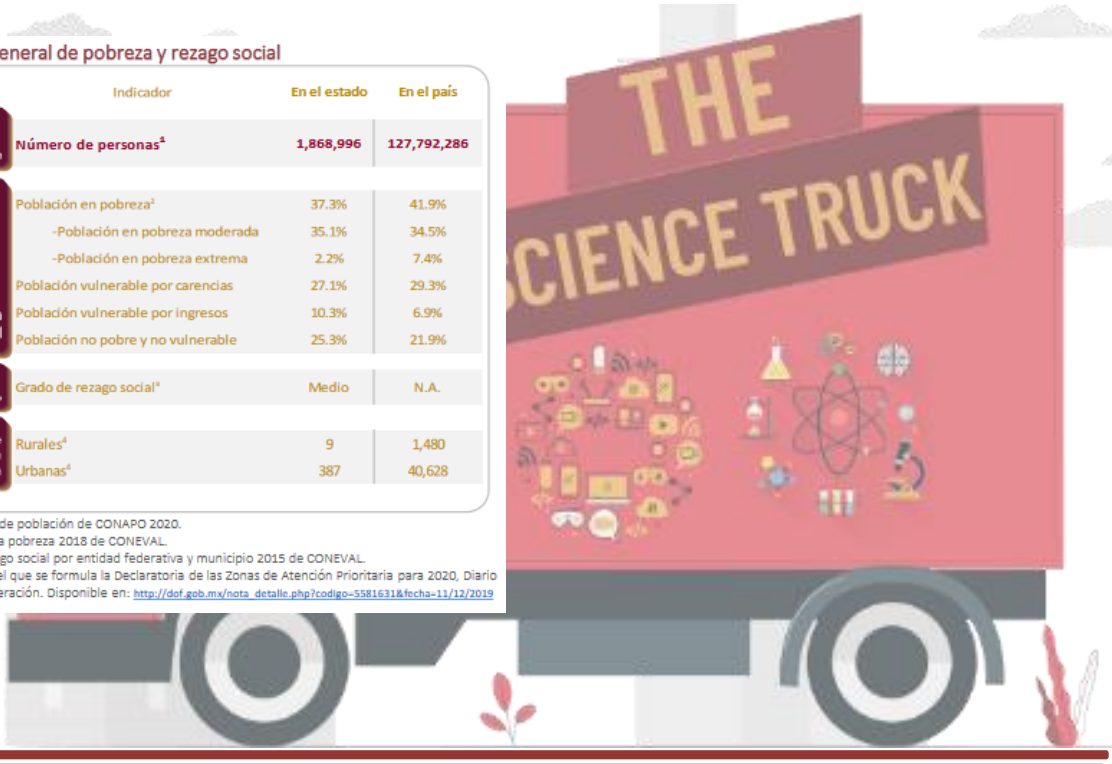
Indicadores	Porcentaje						Miles de personas						Carencias promedio					
	2008	2010	2012	2014	2016	2018	2008	2010	2012	2014	2016	2018	2008	2010	2012	2014	2016	2018
Pobreza																		
Población en situación de pobreza	48.4	51.6	50.1	43.5	36.0	37.3	791.4	864.2	858.7	761.2	643.3	680.0	2.5	2.3	2.0	1.9	1.8	1.7
Población en situación de pobreza moderada	37.0	41.1	42.6	38.2	33.2	35.1	604.3	688.7	730.6	668.2	593.7	639.6	2.1	1.9	1.7	1.7	1.6	1.6
Población en situación de pobreza extrema	11.5	10.5	7.5	5.3	2.8	2.2	187.2	175.5	128.0	93.0	49.6	40.4	3.7	3.6	3.4	3.4	3.6	3.3
Población vulnerable por carencias sociales	24.6	21.1	21.8	24.3	29.9	27.1	401.6	352.7	373.5	425.4	534.2	492.9	2.0	1.8	1.7	1.6	1.6	1.5
Población vulnerable por ingresos	8.2	8.8	11.1	10.5	9.4	10.3	134.2	146.7	190.9	183.6	167.9	186.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Población no pobre y no vulnerable	18.8	18.6	17.0	21.8	24.7	25.3	306.6	312.0	292.3	381.1	442.1	460.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Privación social																		
Población con al menos una carencia social	73.0	72.6	71.8	67.8	65.9	64.4	1,193.0	1,216.9	1,232.2	1,186.7	1,177.5	1,172.9	2.3	2.1	1.9	1.8	1.7	1.6
Población con al menos tres carencias sociales	27.5	23.7	17.1	13.2	10.3	8.5	448.6	396.9	294.0	231.6	184.9	155.4	3.6	3.4	3.3	3.3	3.3	3.2
Indicadores de carencia social																		
Rezago educativo	21.6	19.0	16.1	15.5	14.4	13.6	353.5	318.4	276.9	271.5	257.9	246.9	2.9	2.8	2.5	2.3	2.2	2.1
Carencia por acceso a los servicios de salud	37.2	27.5	17.8	16.5	14.1	13.1	608.4	460.3	305.6	289.7	251.9	237.8	2.9	2.8	2.7	2.6	2.6	2.4
Carencia por acceso a la seguridad social	59.0	58.7	57.9	51.3	49.0	48.1	963.3	983.0	993.7	897.7	876.6	875.7	2.5	2.3	2.0	2.0	1.8	1.8
Carencia por calidad y espacios de la vivienda	11.8	11.3	9.4	5.8	7.0	4.8	192.3	190.1	160.8	100.9	125.4	87.0	3.7	3.3	2.9	2.9	2.7	2.5
Carencia por acceso a los servicios básicos en la vivienda	17.6	18.5	13.0	13.0	8.1	5.7	287.6	310.3	223.7	227.4	144.6	103.0	3.3	2.9	2.8	2.6	2.5	2.5
Carencia por acceso a la alimentación	22.0	20.3	21.4	19.9	18.6	18.8	359.7	339.5	367.4	349.3	332.2	341.7	3.1	2.8	2.6	2.3	2.2	2.1
Bienestar																		
Población con ingreso inferior a la línea pobreza extrema por ingreso	20.0	23.4	25.0	20.7	12.8	14.4	327.1	391.4	428.5	363.4	228.8	262.0	2.7	2.4	1.9	1.9	1.8	1.5
Población con ingreso inferior a la línea de pobreza por ingresos	56.7	60.3	61.2	53.9	45.4	47.6	925.6	1,010.9	1,049.5	944.9	811.2	866.9	2.1	1.9	1.6	1.5	1.4	1.3

Fuente: estimaciones del CONEVAL con base en el MCS-ENIGH 2008, 2010, 2012, 2014 y el MEC del MCS-ENIGH 2016 y 2018.

I. Información general de pobreza y rezago social

	Indicador	En el estado	En el país
Población	Número de personas[1]	1,868,996	127,792,286
Pobreza Multidimensional	Población en pobreza[2]	37.3%	41.9%
	-Población en pobreza moderada	35.1%	34.5%
	-Población en pobreza extrema	2.2%	7.4%
	Población vulnerable por carencias	27.1%	29.3%
	Población vulnerable por ingresos	10.3%	6.9%
	Población no pobre y no vulnerable	25.3%	21.9%
Rezago	Grado de rezago social[3]	Medio	N.A.
Zona de Atención Prioritaria	Rurales[4]	9	1,480
	Urbanas[4]	387	40,628

uentes: 1. Proyecciones de población de CONAPO 2020.
2. Medición de la pobreza 2018 de CONEVAL.
3. Índice de rezago social por entidad federativa y municipio 2015 de CONEVAL.
4.- Decreto por el que se formula la Declaratoria de las Zonas de Atención Prioritaria para 2020, Diario Oficial de la Federación. Disponible en: http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5581631&fecha=11/12/2019



JUSTIFICACIÓN

La baja en oportunidades de crecimiento económico en las zonas marginadas del municipio, ha ocasionado por la misma, una limitación de recursos; si le sumamos los problemas causados por el COVID-19 y el cierre de las escuelas publicas, tenemos por resultado, un aumento considerable de desigualdad en la educación, así, como el acceso limitado a la tecnología en niños y jóvenes de estas zonas vulnerables, por ende, a creado un retroceso exponencial en el desarrollo de las mismas, causando además; una marginación y discriminación social de las personas que viven dentro de estas periferias del municipio de Durango.

OBJETIVO GENERAL

Acercar la ciencia y la tecnología a zonas de difícil acceso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar un plan de logística
- Desarrollar actividades de difusión y talleres interactivos open source que promuevan entre la comunidad el interés por los diferentes campos de la ciencia y la tecnología.
- Conseguir el financiamiento por parte del sector privado, gubernamental o la sociedad en general, para apoyo en especie o monetario.

DESARROLLO

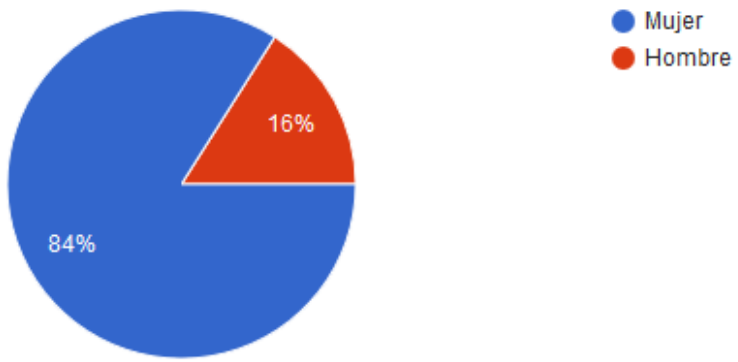
1.- FODA

2.- ESTUDIO DE MERCADO

Para medir la aceptación del proyecto con las personas que viven en las colonias de la periferia de la ciudad, hicimos una encuesta en la colonia constitución y la colonia luz y esperanza, obteniendo los siguientes resultados:

1. ¿Cuál es su genero?

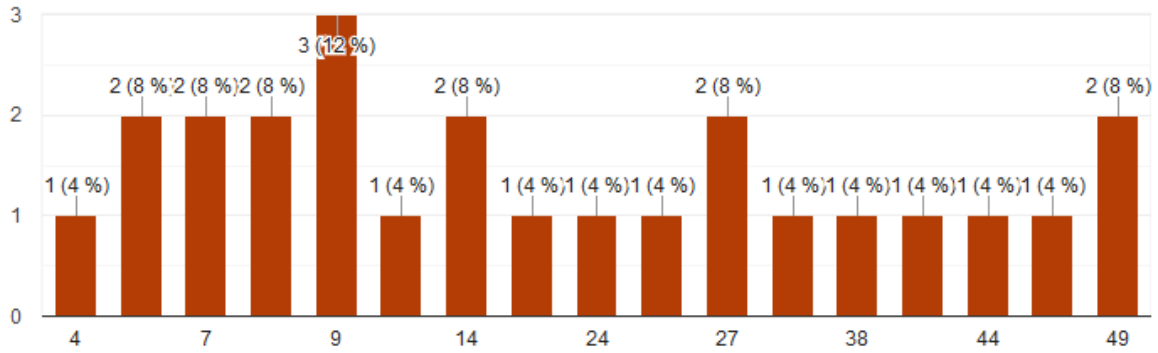
25 respuestas



En el primer resultado de la primera pregunta nos damos cuenta que la mayor población en estas dos colonias la mayoría son hombres.

2. ¿Qué edad tiene? (Responder solo con un numero)

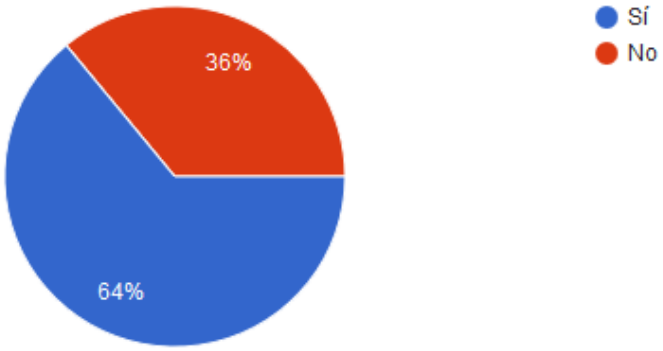
25 respuestas



En la segunda pregunta encontramos un resultado esperado, ya que la primera fase del proyecto es iniciar con niños y jóvenes que estén estudiando en primaria y secundaria, con esto podemos confirmar a qué edad dirigir los primeros experimentos.

3. ¿Cuenta usted o alguien de su familia con un teléfono inteligente android o iphone?

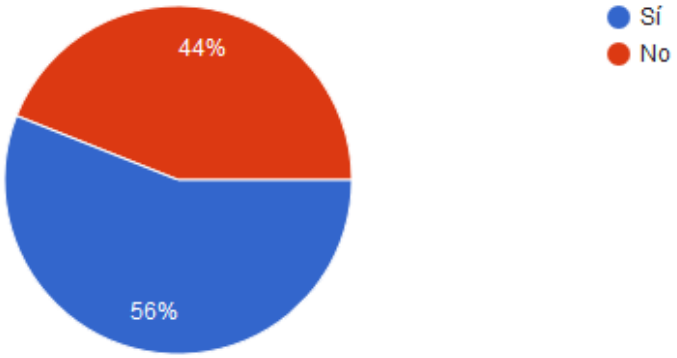
25 respuestas



Con la tercera pregunta podemos obtener como resultado que la mayoría cuenta con un equipo básico de comunicación digital.

4. ¿Cuenta usted con acceso a internet en su hogar o cerca de su hogar?

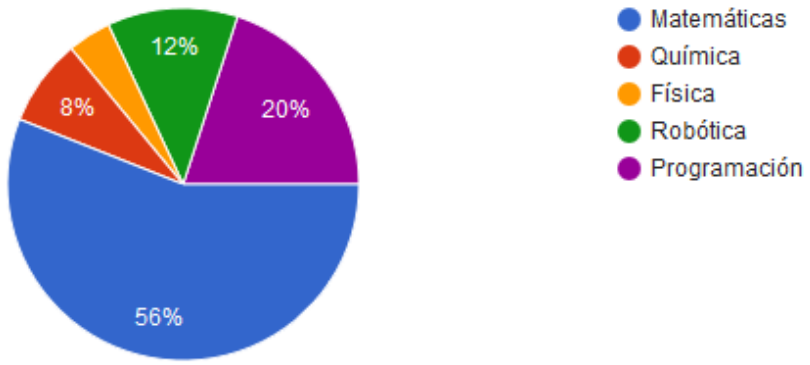
25 respuestas



Gracias a la cuarta pregunta podemos saber que si hay posibilidad de acceso a internet.

5. De estas materias ¿Cuál sería la que más le interesaría aprender?

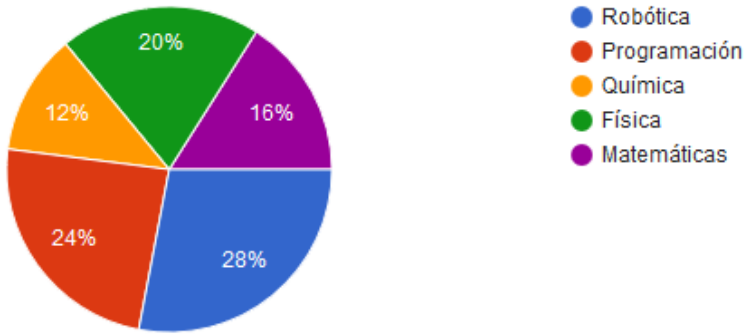
25 respuestas



La quinta pregunta nos arroja como resultado que la materia que más les llama la atención son las matemáticas

6. Si pudieras darle solución a problemas cotidianos en tu casa aprendiendo algún tema relacionado con la ciencia y la tecnología ¿Cuál de estos temas elegirías?

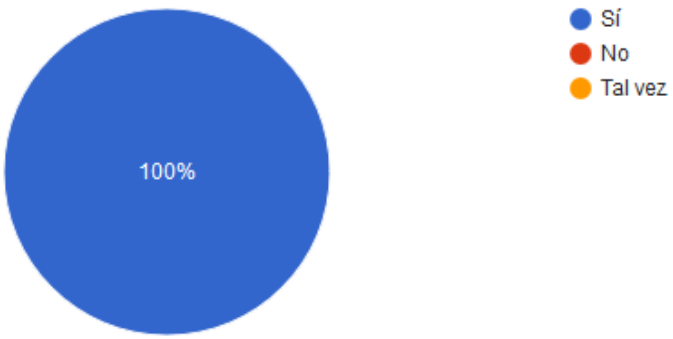
25 respuestas



Con la sexta pregunta nos damos cuenta que existe la disposición a aprender varias materias nuevas.

7. ¿Asistiría a un evento gratuito llevado a las cercanías de su hogar para aprender herramientas sobre la ciencia y la tecnología que le servirán para crecer en su comunidad, su economía y la resolución de problemas cotidianos?

25 respuestas



Con la séptima se comprueba el interés al proyecto

8. ¿Que conocimientos piensa usted aprender, que fuesen necesarios para poder cambiar su situación económica y mejorar su entorno?

25 respuestas

- Mecánica
- Cuidando a mis hermanas
- Doctora
- Pues de química para ke se beneficie la comunidad y yo
- Manejar el dinero bien
- Jugar con tu hermana
- Todos los que estén a mi alcance
- Elaborar productos de limpieza y bender
- Hacer Casas

Algun conosimiento matemativo

Todo

Programación

Dibujar

Aprender hacer casas

Me gustaría aprender robótica para solucionar problemas comunes

Mecánica automotriz

Trabajar para tener dinero y hacer de comer

Pues algo en que pueda ayudarnos según las opciones q aiga

Trabajar alguna cosa que me guste y sea bueno

Aprender más de matemáticas

Pues todo lo posible

Aprender para ayudar a mi mamá

Matemstecas

Una piñata, con dulces

Con las respuestas de la última pregunta podemos encontrar áreas de oportunidad para generar más conocimientos a soluciones con problemáticas sociales.

3.- PLAN FINANCIERO

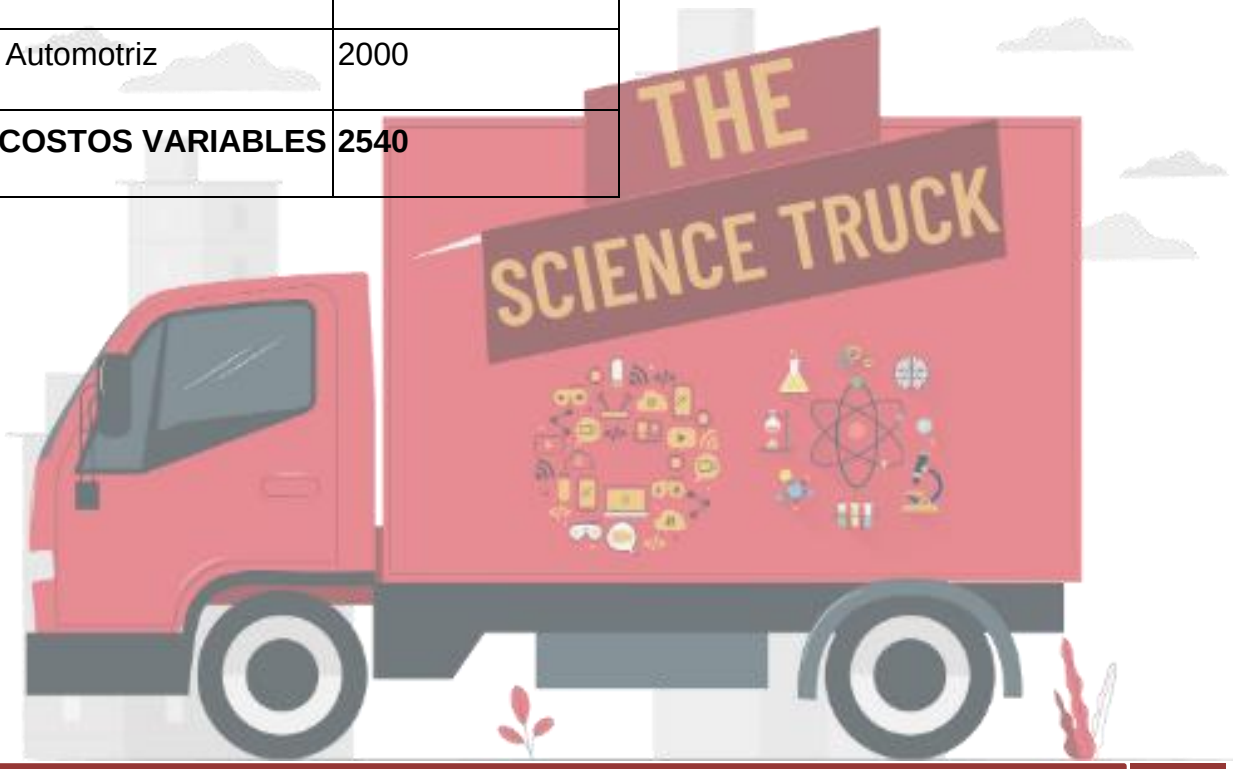
Con el plan financiero vamos a conocer el costo que conlleva llevar a cabo el proyecto.

COSTO INICIAL				
	Concepto	Costo unitario	Cantidad	Total
MOBILIARIO	Camioneta	0	0	0
	Mesas	900	2	1800
	Toldo 3x3	1200	1	1200
	Trapos	10	10	100
	Cubetas	100	2	200
	Extensión eléctrica 6m	100	3	300
	Bocina 550W Con Micro	995	1	995
EQUIPO ELECTRÓNICO	Arduino	150	5	750
	Impresora 3D	4000	1	4000
	Cables de conexión	400	3	1200
	Resistencia	1	50	50
	Led	1	50	50
	ProtoBoard	70	5	350
EXPERIMENTOS	Fecula de maiz 1 kg	60	2	120
	Cartón	0	0	0
	Aceite	0	0	0

	Canela	0	0	0
	Botellas de plástico	0	0	0
	Aceite vegetal	0	0	0
	Jabón líquido para trastes 600ml	14	5	70
	Alcohol etílico 1lt	129	3	387
	Papel Aluminio	133	2	266
	Desodorante en aerosol	30	3	90
	Encendedor	0	0	0
	Corchos	3	20	60
	Tenedor	0	0	0
	Cerillos	0	0	0
	Globos	3	20	60
	Bicarbonato 1kg	100	2	200
GASTOS OPERATIVOS	Gasolina 1lt	18	30	540
	Internet	500	1	500
	Comida	60	5	300
TOTAL DE INVERSIÓN				**13588**

COSTOS FIJOS	
CONCEPTO	CANTIDAD TOTAL
Internet movil	550
Luz	100
Agua	100
Jabón	50
Experimentos	1253
TOTAL COSTOS FIJOS	**2053**

COSTOS VARIABLES	
CONCEPTO	CANTIDAD TOTAL
Gasolina	540
Servicio Automotriz	2000
TOTAL COSTOS VARIABLES	**2540**



La idea general es usar productos que las personas tienen en casa o en su entorno, para disminuir más los costos, cabe aclarar que la inversión inicial se puede disminuir aún más si se utilizan materiales de los involucrados en el proyecto o por inversión en especie, haciendo las alianzas estratégicas ya mencionadas en el FODA, donde entrarían como patrocinadores, dándonos por resultado un gasto mensual, después de hacer la inversión inicial, de $2,000 a $4,000.

FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

Gracias al análisis financiero nos damos cuenta del área de oportunidad para financiar el proyecto, los cuales serián:

Sector privado

Programa de gobierno

Apoyo comunitario

Alianzas con asociaciones civiles

Prácticamente el financiamiento se facilita ya que que la mayoría de las cosas se pueden obtener en especie.

ÁREA DONDE SE NECESITA EL DINERO

Ya que los costos variables y fijos son los que no son meramente materiales en especie, es donde iría destinado el dinero que se va a conseguir.

TIEMPO PARA TERMINAR E INICIAR EL PROYECTO

Trabajando con un mínimo viable, el proyecto puede iniciar después de dos semanas una vez que se le da luz verde para comenzar a trabajar.

4.- PROCESO GENERAL

PROCESO DEL PROBLEMA

Pregunta	Respuesta
¿Qué?	Enlace entre la tecnología y las personas de recursos limitados.
¿Cómo?	Mediante un vehículo equipado y las personas capacitadas en los diferentes rubros de la ciencia y la tecnología.
¿Cuál?	Discriminación social y recesión social.
¿Cuándo?	Este problema es continuo desde hace tiempo, pero debido a la pandemia se ha acrecentado la brecha de la oportunidad de acceso a la tecnología.
¿Dónde?	Una colonia, comunidades en la periferia y zonas rurales.
¿Quién?	Sector público o privado que quiera sumarse a esta iniciativa.
Fenómeno QUÉ + CÓMO + CUÁL + CUÁNDO + DÓNDE + QUIÉN	Enlace entre la tecnología y las personas de recursos limitados, mediante un vehículo equipado y las personas capacitadas en los diferentes rubros de la ciencia y la tecnología, discriminación social y recesión social, este problema es continuo desde hace tiempo, pero debido a la pandemia se a acrecentado la brecha de la oportunidad de acceso a la tecnología, una colonia, comunidades en la periferia y zonas rurales, sector público o privado que quiera sumarse a esta iniciativa.

LLUVIA DE IDEAS

En la lluvia de ideas colocamos las las cuatro principales macro actividades a realizar.

PLAN DE ACTIVIDADES

	Qué?	**Dónde?**	**Cómo?**	**Quién?**	**Cuánto?**	**Cuándo?**	
Cuál?	**Descripción de la Acción**	**En qué área**	**Forma de Ejecución**	**Responsable**	**Costo de la acción**	**Fecha Ejecución**	**Status**
A	Ll**uvia de ideas**	Inicial	Digital y en equipo	Todos	$0	primer dia	Finalizado
G	**Plan de logistica**	Ejecución	Digital y presencial	Oscar	Nulo	Día final	Beta
B	**Lista de contenido** (Actividade, experiemtos y talleres)	Desarrollo	Digital y presencial	Yoqsan	$1000	1ra semana	Finalizado
H	**Financiamiento**	Ejecución	Presencial	Marco	$100	2da semana	En proceso
C	**Investigación**	Inicial	Digital	Yoqsan	$0	1ra semana	Finalizado
E	**Estudio de mercado**	Desarrollo	Digital y presencial	**Cesar**	**$100**	2da semana	Finalizado
F	A**nalisis financiero**	Ejecución	Digital	Marco	$0	2da semana	Finalizado
D	**Diseño**	Desarrollo	Digital	Oscar	$0	1ra semana	Finalizado

I	Formato proyecto	Ejecución	DIgital	Cesar	$0	2da semana	Finalizado

CONTENIDO DENTRO DE LAS ACTIVIDADES Y TALLERES DEL PROYECTO

El contenido generado en el “The Science Truck” se dividirá en cinco rubros o materias, con las cuales, las personas pueden resolver problemas de la vida cotidiana, además son las más probables en tener un mayor impacto o interés dentro de su comunidad, estas materias son Robótica, Programación, Física, Matemáticas y Química. Cada tema desglosa las actividades o talleres a desarrollar dentro del proyecto “The Science Truck”.

1.- Robótica:

Taller “Uso de arduino”

Taller “Electrónica básica”

Actividad/Taller “Robots de cartón”

2.- Programación

Taller “Programa tu propia app”

Taller “Programa en una hoja de cálculo”

Taller “Programa tu primer videojuego”

3.- Física

Taller/Actividad “Construye tu propio cohete impulsado por agua”

Taller/Actividad “Fluido no newtoniano”

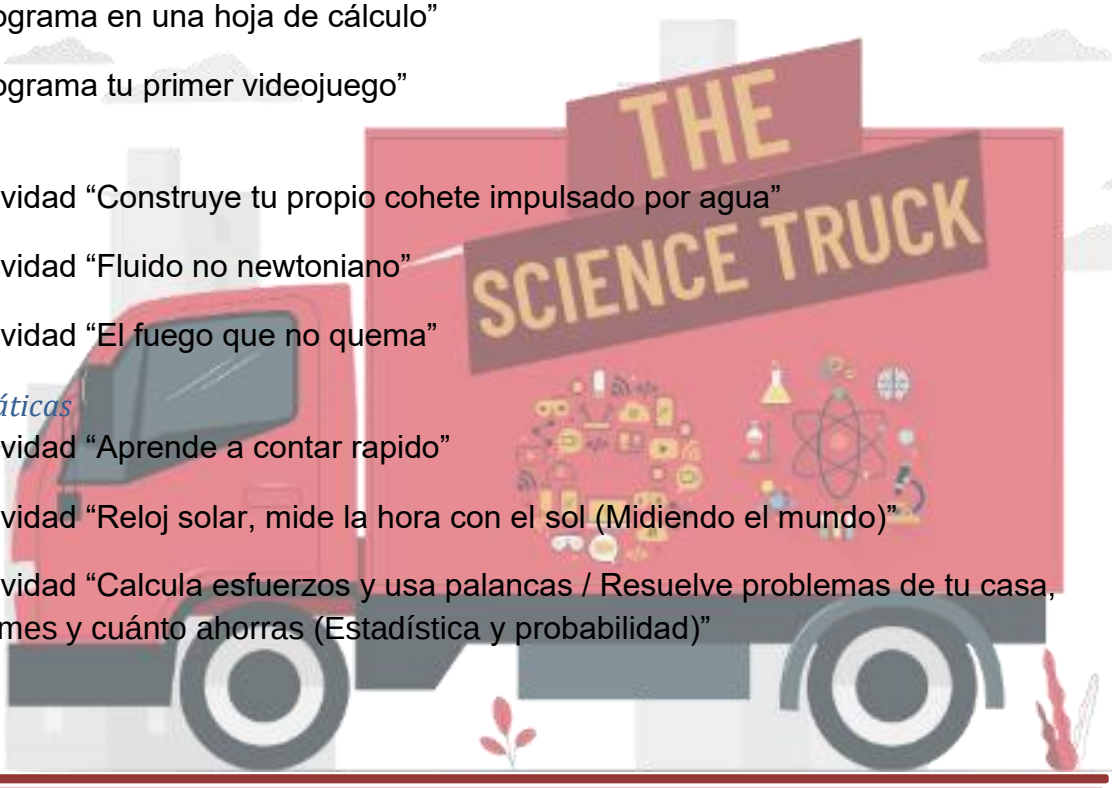
Taller/Actividad “El fuego que no quema”

4.- Matemáticas

Taller/Actividad “Aprende a contar rapido”

Taller/Actividad “Reloj solar, mide la hora con el sol (Midiendo el mundo)”

Taller/Actividad “Calcula esfuerzos y usa palancas / Resuelve problemas de tu casa, cuánto comes y cuánto ahorras (Estadística y probabilidad)”



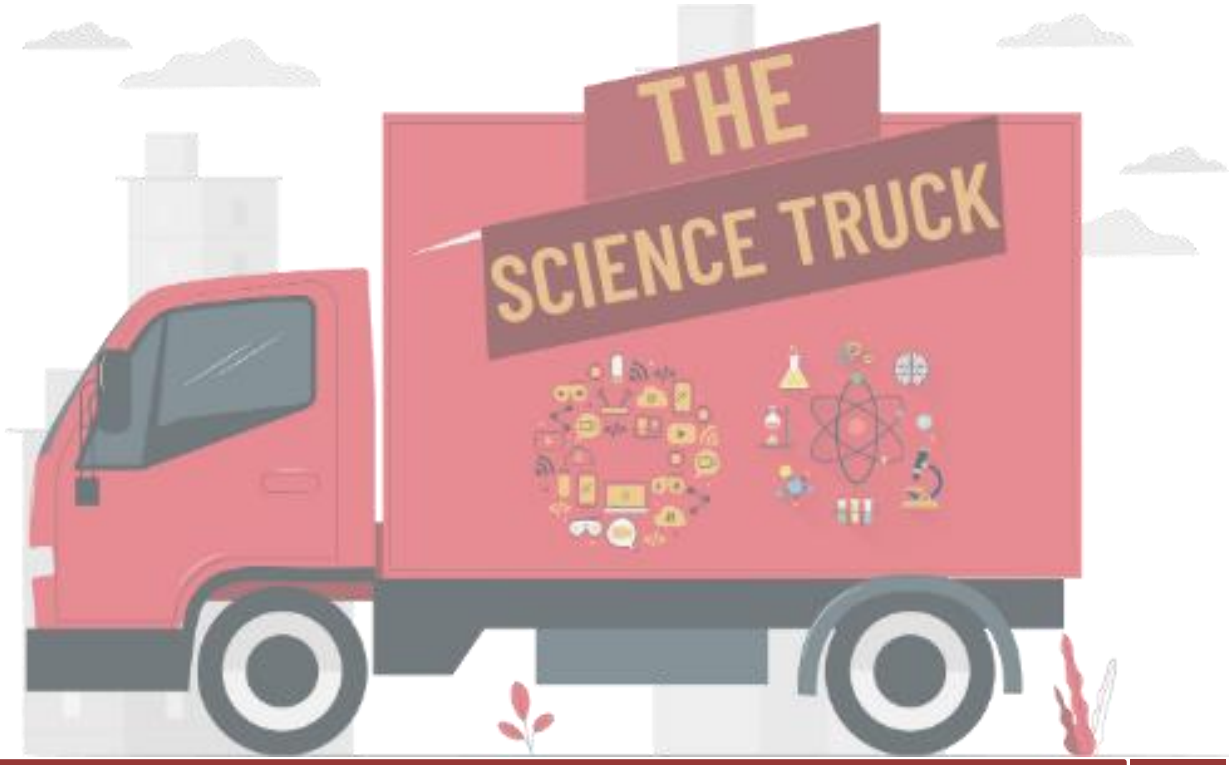
5.- Química

Taller/Actividad “Haz tu propio gel antibacterial”

Taller/Actividad “Comienza tu propio huerto de comida”

Taller/Actividad “Crea tus propios productos de limpieza e higiene personal”

DISEÑO



LOGÍSTICA

Financiamiento
$100.00 MX
Ejecucion
2da semana
$100.00 MX
Ejecucion
Estudio de mercado
2da semana
The Science Truck
$0.00 MX
Plan de logistica
Ejecución
Día final
$1000.00 MX
1ra semana
Lista de contenido
Lluvia de ideas
primer dia
Desarrollo
$0.00 MX
Inicial
THE SCIENCE TRUCK
Innovando la educación

THE
SCIENCE TRUCK

Analisis financiero
$00.00 MX
Ejecucion
2da semana
$100.00 MX
Ejecucion
2da semana
Formato proyecto
PDF
The Science Truck
$0.00 MX
Investigación
Inicial
1ra semana
Diseño
1ra semana
$0.00 MX
Desarrollo
THE SCIENCE TRUCK
Innovando la educación

THE
SCIENCE TRUCK

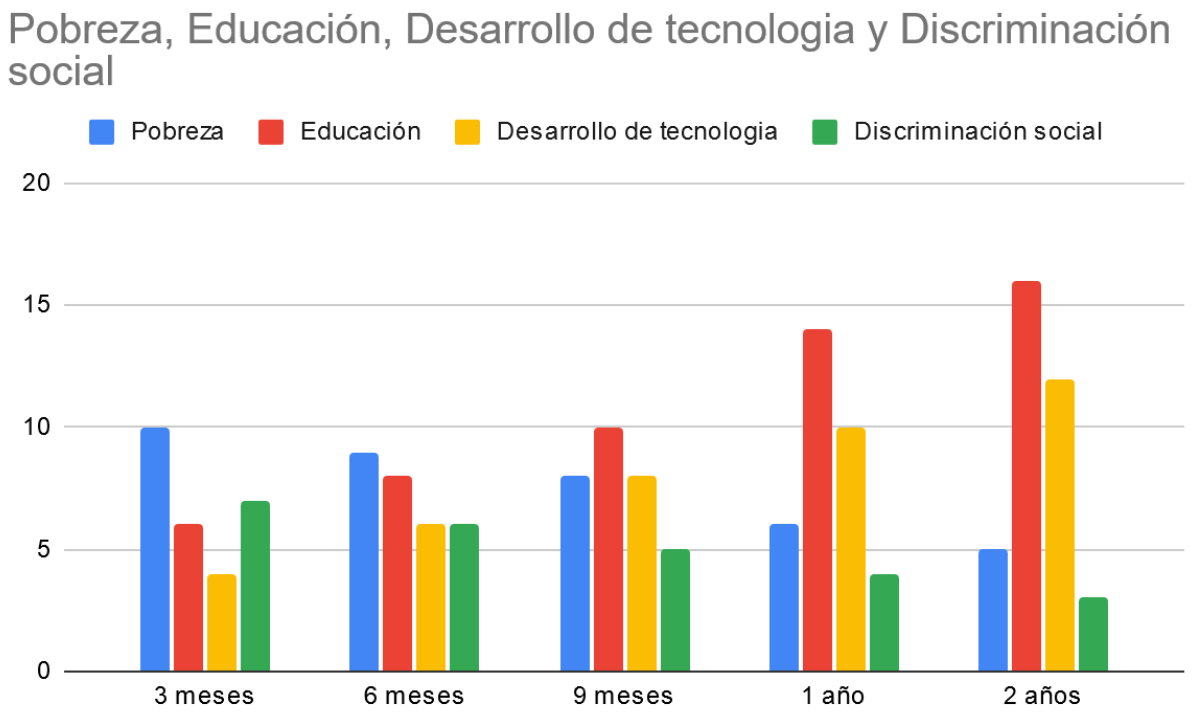
CHECK LIST – CONTROL

Para Controlar el Proyecto es necesario:	Necesita		Comentarios
	SI	NO	
Realizar un proceso de capacitación?	○	●	Se realizara en caso de que exista alguien nuevo en el equipo.
Proceso de socialización?	●	○	Para motivar a las personas a participar y convivir
Presentación de resultados al estado?	●	○	Para dar evidencias que funciona el proyecto
Presentación de resultados a municipios?	●	○	Para dar evidencias que funciona el proyecto
Cambio en una intrucción interna, ley o reglamento?	○	●	
Cambio de estructuras gubernamentales?	○	●	
Evaluación de alguna secretaría?	○	●	
Se necesita otro proyecto para impactar la meta?	●	○	Para dar un plus y complemento a todo el proyecto
Otro?	○	●	

PLAN DE MONITOREO

Conocemos lo difícil que es darle continuidad a un proyecto, es por eso que optamos por usar esta plantilla para monitorear el proyecto y tener una estadística adecuada en su crecimiento y desarrollo.

Proceso: (¿Que programa, proyecto o proceso fue alterado?)					
Proyecto:			**Líder Proyecto:**		
Dueño Proceso:			**Fecha: XX/XX/XXXX**		
Que	**Como**	**Quien**	**Cuando**		**Entregable**
(auditar)	**(Pasos actividad)**	**(Responsable)**	**Freq**	**Termino**	

ESTIMACIÓN DE RESULTADOS

Sabemos que es difícil estimar resultados, pero en un escenario positivo lo que queremos obtener con nuestro proyecto es disminuir la pobreza, aumentar la educación, aumentar el desarrollo de tecnología y disminuir la discriminación social