



**Junior  
Achievement  
Costa Rica**

Miembro de JA Worldwide

**35**

Years of  
Empowering  
Lives

**YO EMPRENDO**  
JUNIOR ACHIEVEMENT COSTA RICA

**CUADERNO  
DE TRABAJO**



**SERVICIO COMUNAL  
ESTUDIANTIL**



**MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA**

**DIRECCIÓN DE  
VIDA ESTUDIANTIL**

©Junior Achievement Costa Rica, 2024



## Es importante que sepas lo siguiente:

Este documento lo puedes imprimir para completar cada actividad asignada. Recuerda guiarte con cada sesión, ahí tendrás las herramientas y los recursos necesarios para completar cada actividad.

También, podrás completar cada actividad de manera digital. Te recomendamos utilizar **Adobe Acrobat**, es una herramienta gratuita donde puedes visualizar y modificar documentos en formato PDF.

Cuando descargues el lector PDF en tu dispositivo electrónico, encontrarás una barra similar a la siguiente:



1. En la barra de herramientas debes seleccionar la caja de texto.
2. La opción que mejor te servirá para completar cada actividad es “Escribir texto”.
3. Cuando seleccionas “Escribir texto”, das click en cada actividad donde desees completar el ejercicio.

# Actividad #1

## Defina la idea de negocio.

Plataforma de educación en línea especializada en habilidades tecnológicas para niños y adolescentes:

Con el crecimiento continuo de la tecnología y la demanda de

habilidades digitales, una plataforma educativa en línea que

enseñe programación, desarrollo de aplicaciones, diseño web,

robótica y otras habilidades tecnológicas a niños y

adolescentes podría tener un gran potencial. Podría ofrecer

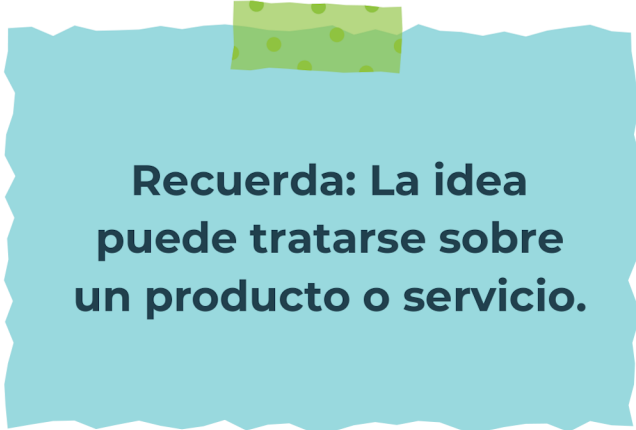
cursos interactivos, tutoriales en video, proyectos prácticos y

competiciones para fomentar el aprendizaje y la creatividad.

Además, podría incluir programas personalizados para

escuelas y colaboraciones con instituciones educativas para

llegar a más estudiantes.



**Recuerda: La idea  
puede tratarse sobre  
un producto o servicio.**

## Actividad #2

Determine la misión y visión de su emprendimiento.

### Misión:

Misión: Facilitar el acceso a habilidades tecnológicas clave desde una edad temprana, preparando a niños y adolescentes para el futuro digital a través de una plataforma educativa en línea interactiva y accesible.

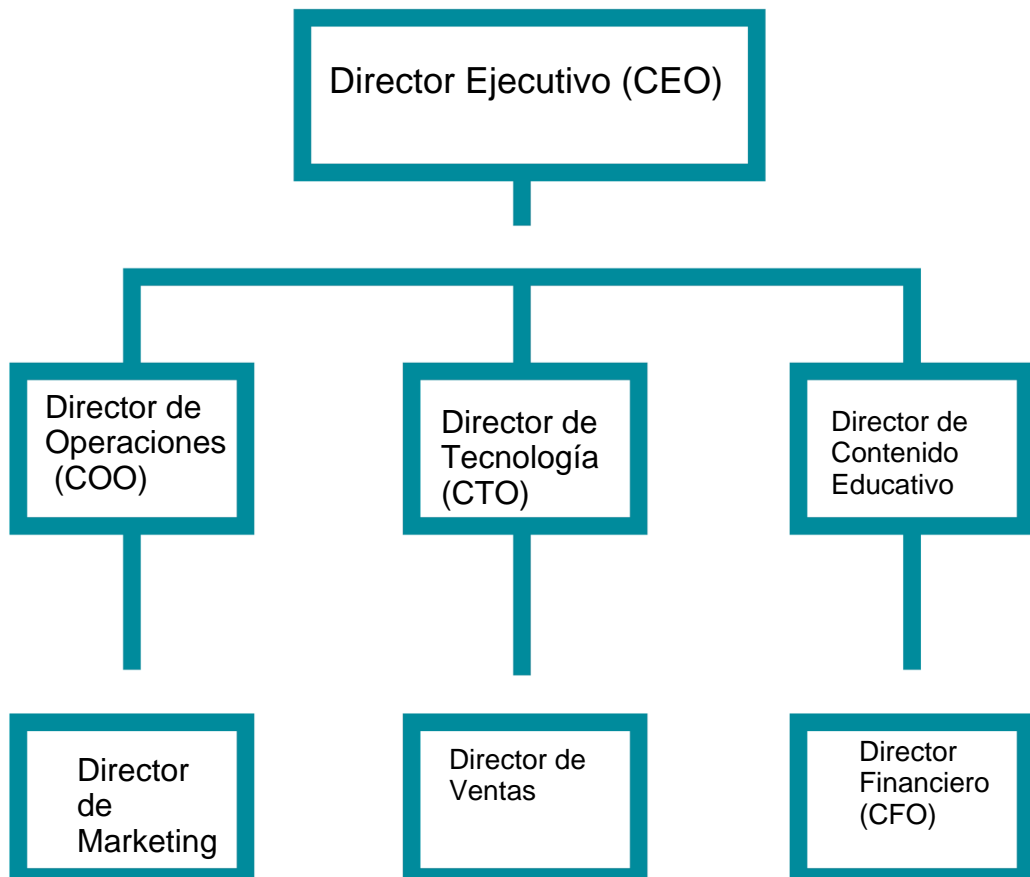
---

### Visión:

Visión: Ser la principal plataforma global de educación en línea especializada en habilidades tecnológicas para jóvenes, inspirando a la próxima generación de innovadores y líderes tecnológicos mediante programas educativos de calidad y alto impacto.

---

Establezca su estructura organizacional. En cada recuadro, coloque la gerencia o puesto que crea necesario para su tipo de negocio.



## Actividad #3

Defina cómo su emprendimiento va a cumplir con los tres pilares de desarrollo sostenible empresarial (social, ambiental y económico).

### *Sostenibilidad social:*

---

Acceso inclusivo: Ofrecer programas educativos accesibles y asequibles para niños de diferentes contextos socioeconómicos.

Impacto educativo: Mejorar las habilidades tecnológicas de los estudiantes, preparándolos para el futuro digital y aumentando su empleabilidad.

Inclusión y diversidad: Promover la igualdad de género y la inclusión de grupos minoritarios en el acceso a la educación tecnológica.

---

### *Sostenibilidad ambiental:*

Minimización de huella ambiental: Utilizar tecnologías eficientes y sostenibles en la operación de la plataforma, como servidores energéticamente eficientes y prácticas de gestión de datos sostenibles.

Educación ambiental: Incluir módulos educativos sobre sostenibilidad y medio ambiente dentro de los cursos, fomentando la conciencia ambiental entre los estudiantes.

---

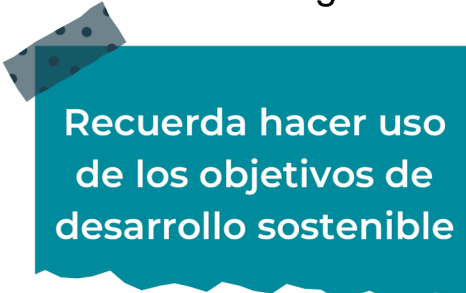
### *Sostenibilidad económica:*

Sostenibilidad financiera: Mantener una gestión financiera sólida para asegurar la viabilidad a largo plazo del negocio.

Generación de empleo: Crear oportunidades laborales para instructores y personal técnico especializado en tecnología educativa.

Contribución a la economía local: Establecer alianzas con escuelas y comunidades locales para ofrecer programas que impulsen el desarrollo económico regional.

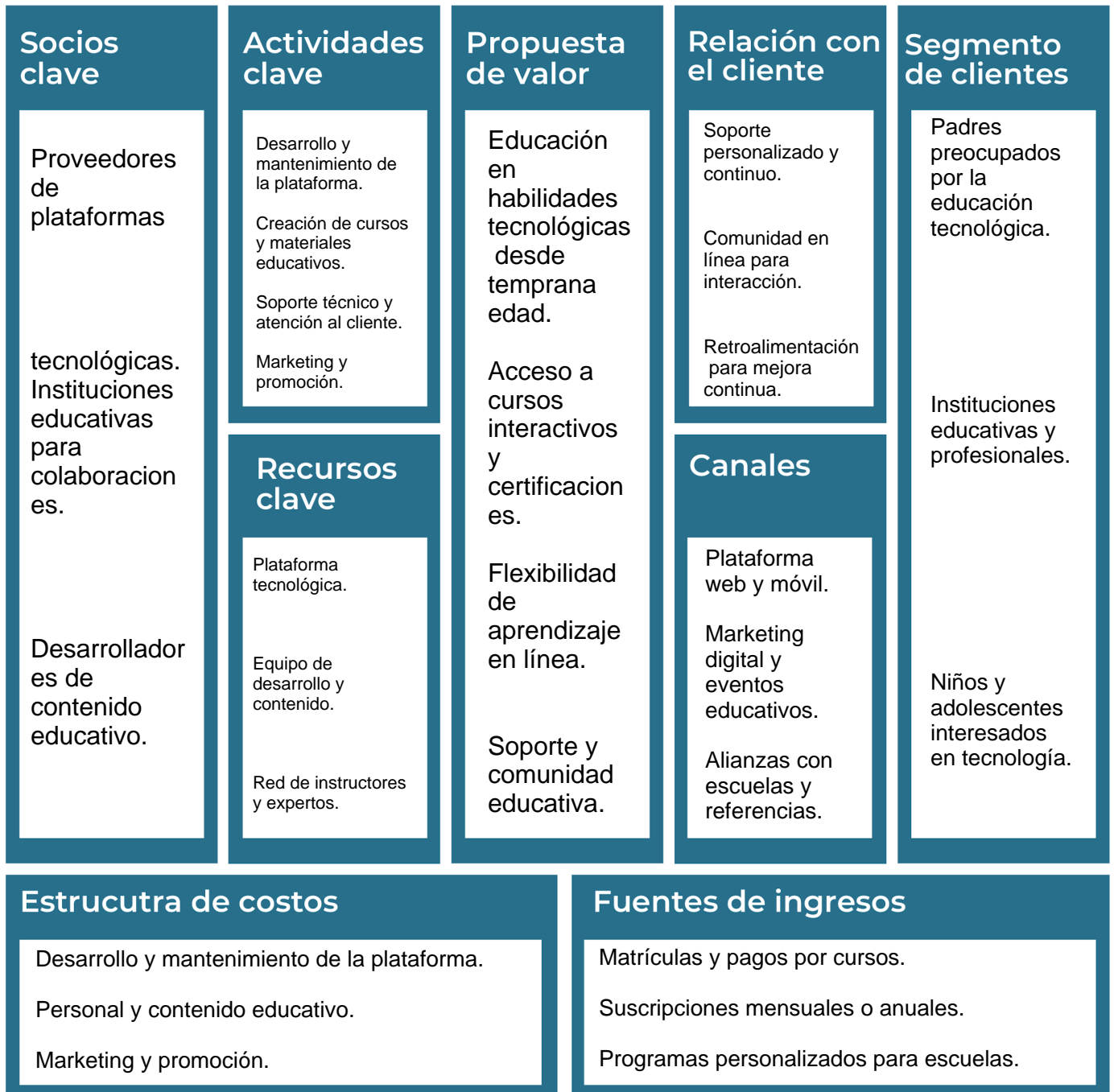
---



Recuerda hacer uso  
de los objetivos de  
desarrollo sostenible

# Actividad #4

Complete el Modelo de Negocios Canvas.



Recuerda: En la presentación “Modelo de negocio” puedes encontrar la información necesaria para completar esta actividad.

## Actividad #5

Complete la siguiente matriz FODA:



Recuerda: En la presentación “Qué me diferencia” puedes encontrar la información necesaria para completar esta actividad.

## Actividad #6

Elabore un logo, slogan y diseñe su marca empresarial.

El logo de mi primer emprendimiento



"Forjando futuros digitales desde temprana edad"

Slogan

"Tu puerta al futuro tecnológico"

"Descubre, aprende, crea"

Colores principales de mi marca empresarial

Azul: Transmite confianza, tecnología y profesionalismo. Es calmante y seguro, ideal para inspirar confianza en padres y estudiantes.

Verde: Representa crecimiento, frescura e innovación. Sugiere equilibrio y está asociado con la tecnología y un futuro sostenible.

Naranja o rojo: Son colores energéticos y llamativos, evocan entusiasmo, creatividad y dinamismo. Atraen la atención de niños y adolescentes.

Puedes dibujar el logo o hacerlo de forma digital.

## Actividad #7

Establezca sus costos fijos, costos variables y con ello el precio de su producto o servicio. Debe colocar el valor monetario de cada costo (fijo y variable).

### Mis costos fijos

- Sueldos del equipo de desarrollo: \$50,000
- Licencias de software y herramientas: \$20,500
- Campañas de marketing digital: \$50,000
- Sueldos del personal administrativo: \$900,000
- Alquiler de oficinas (si aplica): \$600,000
- Servicios públicos y otros gastos operativos: \$200,000
- Total Costos Fijos: \$1,820,500

### Mis costos variables

- Reparacion de software de la pagina web o app: \$600,000
- Nueva interfaz de la app o pagina web: \$100,000
- Consultoría y Servicios de Asesoramiento: \$20,000 - \$40,000
- Campañas de Marketing Especiales: \$100,000 - \$120,000
- Capacitación Adicional del Personal: \$40,000 - 60,000
- Eventos y Conferencias: \$200,000 - \$210,000
- Total Costos Variables: \$1,060,000 - \$1,130,000

*El precio de venta de mi producto / servicio es de:*

₱20,000 Mensuales

Recuerde que los costos variables son unitarios.

## Actividad #8

Determine el punto de equilibrio de su emprendimiento.

Te recordamos la fórmula del punto de equilibrio en unidades y monetario (colones):

$$\text{Punto de equilibrio en unidades} = \frac{\text{Costos fijos totales}}{(\text{Precio de venta} - \text{costo variable total})}$$

$$\text{Punto de equilibrio monetario} = \text{Precio de venta} \times \text{punto de equilibrio en unidades}$$

Realiza el cálculo:

Punto de equilibrio en unidades  $\rightarrow$  Punto de equilibrio en unidades:  
835 unidades

Punto de equilibrio monetario  $\rightarrow$   PUNTO DE EQUILIBRIO MONETARIO: \$40,706



Recuerda: El punto de equilibrio te ayuda a conocer cuántas unidades o servicios debés vender para que podás recuperar tu inversión.

## Actividad #9

Determine cuáles son los pasivos y activos de su negocio. Solamente, debes mencionar cuáles serían los activos y pasivos, no es necesario poner el valor monetario de los mismos.

### Activos

- Plataforma de Software: El sistema en línea utilizado para entregar los cursos.
- Equipos de Oficina: Computadoras, servidores, y otros equipos tecnológicos.
- Propiedad Intelectual: Patentes, derechos de autor de los cursos, y software propietario.
- Cuentas por Cobrar: Pagos pendientes de estudiantes o instituciones que utilizan la plataforma.
- Vehículos: Si la empresa tiene vehículos para fines operativos.
- Licencias de Software: Licencias necesarias para el funcionamiento del software y herramientas educativas.
- Mobiliario de Oficina: Escritorios, sillas, y otros muebles de oficina.
- Material Educativo: Libros electrónicos, videos, y otros recursos didácticos.
- 
- 

### Pasivos

- Deudas a Corto Plazo: Préstamos que deben pagarse en el próximo año.
- Deudas a Largo Plazo: Préstamos que tienen un plazo de pago superior a un año.
- Cuentas por Pagar: Facturas pendientes a proveedores de servicios y productos.
- Salarios: Sueldos pendientes de pago al personal.
- Impuestos: Obligaciones fiscales pendientes.
- Gastos Operativos: Gastos recurrentes como alquiler de oficinas y servicios públicos.
- Obligaciones por Licencias: Pagos pendientes por licencias de software y otras suscripciones.
- Contratos de Servicios: Obligaciones contractuales con consultores, técnicos y otros servicios externos.
- 
- 

➡ Ejemplos de activos: Terrenos, equipo de oficina, cuentas por cobrar, vehículos y patentes.

➡ Ejemplos de pasivos: Deudas a corto y largo plazo, salarios, inventario y cuentas por pagar.

## Actividad #10

Investigue cuántos productos o servicios existen en el mercado iguales al que mi emprendimiento ofrece.

Khan Academy: Ofrece una variedad de cursos gratuitos en diferentes materias, incluyendo programación y habilidades tecnológicas.

Code.org: Plataforma gratuita para aprender programación y habilidades tecnológicas básicas.

Tynker: Enfocada en enseñar programación y habilidades tecnológicas a niños a través de juegos y actividades interactivas.

Scratch (MIT): Plataforma gratuita que enseña a los niños a programar utilizando un lenguaje de programación visual.

Brilliant: Ofrece cursos de matemáticas y ciencia interactivos, incluyendo programación y lógica computacional.

Udemy: Marketplace de cursos en línea donde se pueden encontrar cursos de programación y tecnología para niños.

Coursera: Proporciona cursos en línea de universidades y compañías, incluyendo opciones para niños y adolescentes.

CodeCademy: Ofrece cursos interactivos de programación para todas las edades, incluyendo a los más jóvenes.

Blockly (Google): Plataforma que enseña programación a través de bloques visuales y juegos.

Outschool: Ofrece clases en vivo sobre una amplia gama de temas, incluyendo programación y tecnología para niños.

WhiteHat Jr: Enfocada en enseñar codificación y habilidades tecnológicas a niños y adolescentes.

Byju's Future School: Ofrece clases en línea en programación y matemáticas para niños.

La competencia fomenta la actividad empresarial y la eficiencia, da al consumidor más donde elegir y contribuye a bajar los precios y mejorar la calidad.

# Actividad #11

Determine cuál es la importancia de cumplir con las obligaciones tributarias y cómo se debe liquidar una empresa.

## Importancia de las obligaciones tributarias:

### Cumplimiento Legal:

Cumplir con las obligaciones tributarias es esencial para operar legalmente. No cumplir con estas obligaciones puede resultar en sanciones, multas y, en casos extremos, el cierre del negocio.

### Reputación Empresarial:

Las empresas que cumplen con sus obligaciones tributarias tienden a tener una mejor reputación. Esto puede mejorar las relaciones con clientes, proveedores y socios comerciales.

### Acceso a Beneficios y Servicios:

Pagar impuestos permite que las empresas contribuyan a los ingresos del estado, que a su vez financian infraestructuras, servicios públicos y beneficios sociales que pueden beneficiar a la empresa directamente o indirectamente.

### Estabilidad Financiera:

Mantenerse al día con los impuestos ayuda a evitar deudas inesperadas y permite una mejor planificación financiera a largo plazo.

### Contribución al Desarrollo Económico:

Los impuestos son una fuente crucial de ingresos para el gobierno, que los utiliza para el desarrollo económico y social del país, beneficiando tanto a la sociedad como al entorno empresarial.

## ¿Cómo se liquida una empresa?

Cerrar una empresa conlleva un procedimiento legal y administrativo para finalizar oficialmente sus operaciones. Los pasos comunes para cerrar una empresa son:

### Resolución de clausura:

La elección debe ser realizada por los socios, accionistas o dueños de la empresa en una junta general o encuentro formal.

### Designación de un encargado de liquidar:

Un liquidador debe ser designado, ya sea uno de los socios, un profesional externo o una entidad especializada. Será encargado de ejecutar todo el procedimiento de cierre.

### Inventariado y valoración:

El liquidador tiene la tarea de llevar a cabo un inventario exhaustivo de los bienes y deudas de la empresa. Esto abarca bienes, maquinaria, stocks, cuentas pendientes y obligaciones.

### Aviso a personas externas:

Es necesario informar a todos los involucrados, como empleados, proveedores, clientes y autoridades tributarias, acerca de la determinación de cerrar la compañía.

### Pagando lo que se debe y cumpliendo con las responsabilidades financieras:

El liquidador tiene la responsabilidad de emplear los recursos de la compañía para saldar todos los compromisos financieros atrasados. Esto abarca sueldos de trabajadores, tributos y obligaciones con proveedores.

### Distribución de los Activos que Quedan:

Si hay dinero sobrante después de pagar las deudas, se reparte entre los socios o accionistas de acuerdo con lo estipulado en los estatutos de la compañía o en acuerdos anteriores.

### Anulación de inscripción:

Es necesario llevar a cabo la eliminación del registro de la empresa ante las autoridades pertinentes. Esto puede implicar el registro en la cámara de comercio y las autoridades tributarias.

### Final Report and Documentation:

El liquidador tiene la responsabilidad de elaborar un informe exhaustivo que describa el proceso completo de liquidación, abarcando la venta de activos y el reembolso de deudas. Los socios o accionistas deben aprobar este informe.

### Cláusula Legal:

Por último, es necesario seguir todos los trámites legales y administrativos para clausurar oficialmente la compañía, lo cual puede implicar entregar documentación final a las autoridades y hacer una publicación.

# Guía para planear Yo Emprendo

¿Cuál es el tema que nos interesa?  
(Problema y descripción)

Tema: Fomentar habilidades tecnológicas y de programación en niños y adolescentes.  
Descripción del Problema: Actualmente, hay una brecha significativa en la educación tecnológica para jóvenes. Muchos niños y adolescentes no tienen acceso a recursos y formación adecuada en habilidades tecnológicas, lo cual es esencial para su futuro en un mundo cada vez más digital.

¿Por qué es importante este tema?  
(Justificación)

Demanda en el Mercado Laboral: Las habilidades tecnológicas y de programación son altamente demandadas en el mercado laboral actual y futuro.  
Equidad Educativa: Proveer acceso igualitario a la educación tecnológica puede ayudar a cerrar brechas de conocimiento y oportunidades entre diferentes grupos socioeconómicos.  
Preparación para el Futuro: Equipar a los jóvenes con estas habilidades les prepara para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en un mundo digital.

¿Para quiénes lo vamos a hacer?  
(Público meta)

Niños y adolescentes de 8 a 18 años.  
Instituciones educativas que buscan integrar más tecnología en su currículo.  
Padres interesados en el desarrollo tecnológico de sus hijos.

¿Para qué es la actividad?  
(Objetivo)

Desarrollar una plataforma educativa en línea que ofrezca cursos de programación y habilidades tecnológicas para niños y adolescentes, proporcionando una base sólida en tecnología que les prepare para futuros estudios y carreras.

¿Qué vamos a hacer?  
(Actividades)

Desarrollo de la Plataforma: Creación de la infraestructura tecnológica necesaria.  
Diseño de Cursos: Diseño y producción de contenido educativo en programación y otras habilidades tecnológicas.  
Marketing y Promoción: Campañas para dar a conocer la plataforma a través de redes sociales, escuelas y eventos.  
Evaluación y Mejora Continua: Recopilación de feedback y datos de uso para mejorar continuamente la oferta educativa.

¿Qué queremos lograr?  
(Metas y Resultados)

Corto Plazo:  
Lanzamiento de la plataforma con al menos 10 cursos disponibles.  
Alcanzar 500 usuarios registrados en los primeros 6 meses.  
Mediano Plazo:  
Expansión del catálogo de cursos a 30.  
Colaboración con al menos 20 instituciones educativas.  
Largo Plazo:  
Ser reconocidos como una de las principales plataformas de educación tecnológica para jóvenes en la región.  
Lograr una base de 10,000 usuarios activos en 3 años.

¿Qué necesitamos?  
(Recursos y materiales)

Recursos Humanos: Desarrolladores de software, diseñadores instruccionales, expertos en tecnología y programación, personal de marketing y soporte.  
Tecnología: Servidores, software de desarrollo, herramientas de diseño y edición, plataformas de videoconferencia.  
Financiamiento: Fondos para el desarrollo inicial, marketing, y operaciones.  
Material Didáctico: Contenidos educativos, videos tutoriales, ejercicios interactivos.

¿Cuándo lo vamos a hacer?  
(Cronograma)

Mes 1-3: Investigación y planificación, desarrollo de la plataforma.  
Mes 4-6: Diseño y producción de los primeros cursos.  
Mes 7-9: Pruebas beta y ajustes, campaña de marketing inicial.  
Mes 10-12: Lanzamiento oficial, monitoreo de rendimiento y feedback.  
Año 2-3: Expansión de la oferta de cursos, crecimiento de la base de usuarios y colaboraciones institucionales.

¿Quién lo hace?  
(Responsables)

CEO/Director del Proyecto: Coordinación general y toma de decisiones.  
Equipo de Desarrollo: Responsables del diseño, desarrollo y mantenimiento de la plataforma.  
Equipo de Contenidos: Creación de los cursos y materiales educativos.  
Equipo de Marketing: Estrategias de promoción y captación de usuarios.  
Equipo de Soporte: Atención al cliente y resolución de problemas técnicos.  
Consultores Externos: Especialistas en educación y tecnología para asesoramiento y validación del contenido.

