

FICHA DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O DEL TRABAJO DE GRADO							
Título:	Realización de un modelo de negocio basado en el desarrollo de una tienda virtual						
Subtítulo:							
Autor (es)							
Apellidos Completos				Nombres Completos			
Correa Martinez				Luis Carlos			
Director (es) y/o Asesor (es)							
Apellidos Completos				Nombres Completos			
Herrera Cuartas				Jorge Aurelio			
Trabajo de grado o tesis para optar al título de:							
Magister en Ingeniería de la Gestión							
Facultad	Ciencias Naturales e Ingeniería						
Programa	Maestría en Ingeniería de la gestión						
Ciudad	Bogotá	Año:	2018	Páginas:	13		
Ilustraciones (marque con una X el tipo de ilustraciones que contiene su trabajo de grado)							
Mapas:	Retratos:	Tablas: 1	Gráficos: 11	Diagramas:	Planos:	Láminas:	Fotos:
Material Anexo (video, audio, multimedia o producción electrónica)							
Duración:		Otro:		Descripción:			
PREMIO O DISTINCIÓN (en caso de ser laureada o tener una mención especial):							
Descriptorios o Palabras Clave (términos que definen los temas que identifican el contenido)							
Español				Inglés			
Modelo de negocio Canvas				Model Business Canvas			
Diseño de producto				Product Design			
Comercio Electrónico				e-Commerce			
Experiencia de Usuario				UX			
Personalización				Customization			
Resumen del Contenido Español e Inglés (Máximo 250 palabras)							
<p>El presente artículo tiene como objetivo realizar un modelo de negocio aplicando la metodología Canvas en el desarrollo de una tienda virtual, se presenta un estado del arte del E-commerce, dónde se identifica una brecha entre lo que desea el consumidor y lo que ofrecen las tiendas virtuales; la propuesta es el desarrollo de un emprendimiento, una tienda de camisetas online, la cual da una respuesta a la brecha mencionada anteriormente y, paralelamente, se muestra y justifica el uso del modelo de negocio Canvas. Por medio de un aprendizaje empírico que parte de unos supuestos, que se van validando a través de la realización del proyecto con características específicas para suministrar al emprendedor datos que permitan encontrar un modelo de negocio viable e iniciar un nuevo paso para la construcción de empresa. Adicionalmente, se presentan las conclusiones de la experiencia y los resultados de una encuesta que funcionó como sondeo sobre la aceptación y la viabilidad del proyecto en una muestra de público, reduciendo el temor que tienen los emprendedores a la hora de hacer sus ideas realidad.</p> <p>This study aims at create a business model applying the Canvas Metodology in the development of a virtual store, presents a State-of-Art of E-commerce, where a gap is identified between what a consumer wants and what virtual stores offer; proposal is the development of an enterprise, an online t-shirt shop, which gives an answer to the gap mentioned above and, simultaneously, the use of the Business Model</p>							

Canvas is shown and justified. Through an empirical learning that starts from some assumptions, which are validated through the realization of the project with specific characteristics to provide the entrepreneur data to find a viable business model and start a new step in the construction company. In addition, the conclusions of this experience and the results of a survey are presented, which worked as an acceptance and viability of the project in a sample of the public, reducing the fear that entrepreneurs have when making their ideas come true.