



# PROTOTIPO DE APLICACIÓN MÓVIL PARA IMPLEMENTAR LA METODOLOGÍA DE ADMINISTRACIÓN 3.0

Pablo Antonio Castellanos Duarte<sup>1</sup>, José Antonio Romero García<sup>1</sup>,  
Itzel Lourdes García Ramírez<sup>2</sup>, Dra. Martha Jiménez García<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Politécnico Nacional, Maestría en Administración, LGAC2, [pcastellanosd2000@alumno.ipn.mx](mailto:pcastellanosd2000@alumno.ipn.mx)

<sup>2</sup> Instituto Politécnico Nacional, Maestría en Ciencias en Estudios Interdisciplinarios para Pequeñas y Medianas Empresas

## I. Introducción

El Banco Mundial fomenta el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en los países en desarrollo para impulsar la innovación, el aumento de la productividad, mejorar la competitividad y fomentar el crecimiento económico. Incluso, en México el Banco Mundial asistió al Gobierno en la creación de MéxicoFIRST, una institución destinada a cerrar la brecha entre la demanda y la oferta de trabajadores capacitados en la cambiante industria de TI.



La metodología de administración 3.0 se enfoca en crear un ambiente de trabajo óptimo para que todas las partes interesadas de la organización logren con eficiencia sus objetivos establecidos. Por medio de una serie de herramientas dinámicas busca facilitar la absorción de los principios de la administración 3.0 en la organización por medio de la práctica continua.

El objetivo es desarrollar una aplicación móvil para la práctica de herramientas de administración 3.0.

## II. Metodología

En el desarrollo del proyecto se realiza en 3 fases

- Investigación teórica para recopilar los conceptos, funcionamiento y diseño de 3 herramientas de la metodología de administración 3.0.
  - Caja Kudo
  - Tablero de delegación
  - Tablero de celebración
- Desarrollo de prototipo y pruebas de la aplicación móvil
- Mejora continua de aplicación

## III. Resultados preliminares

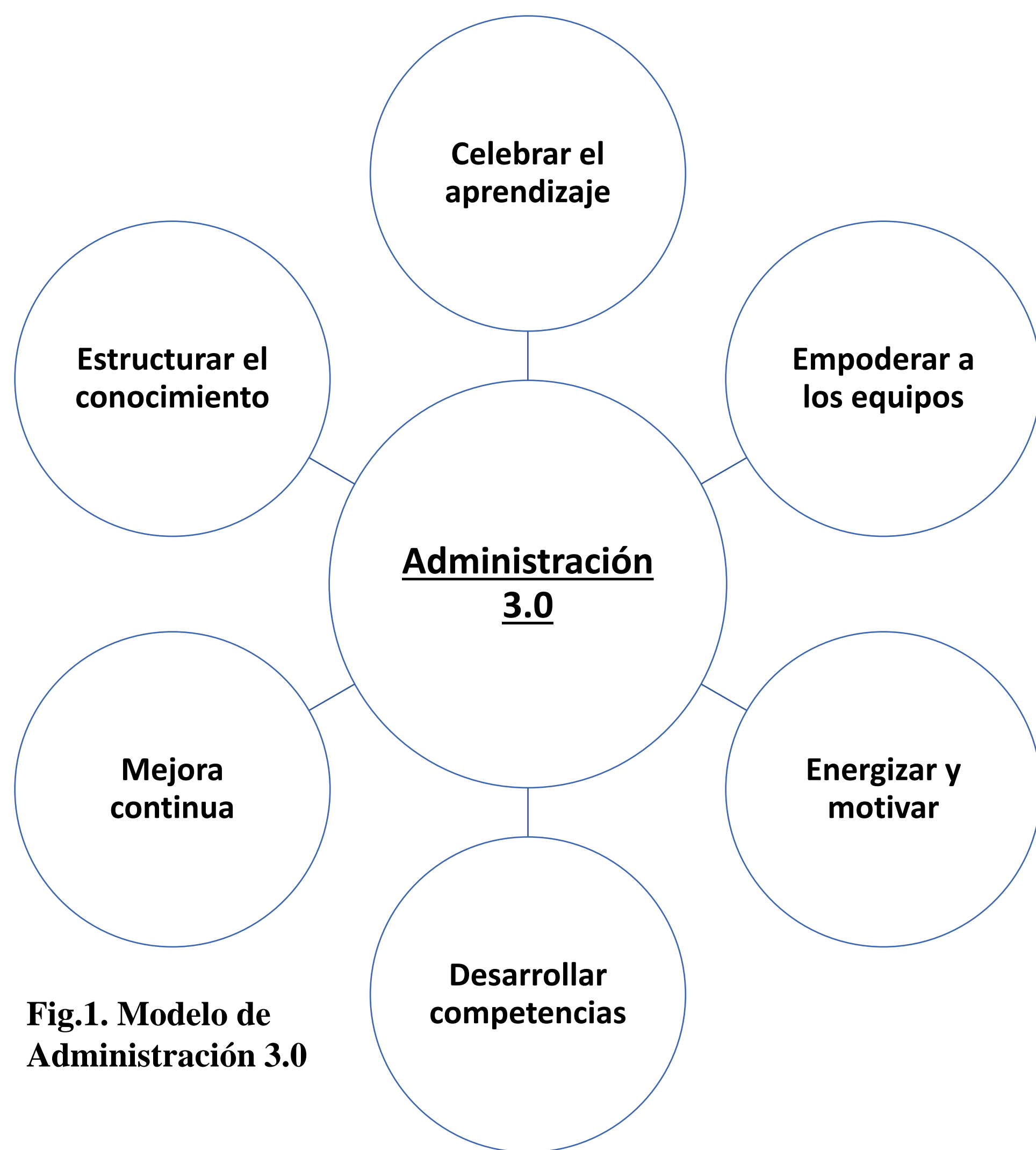


Fig.1. Modelo de Administración 3.0

### MENÚ PRINCIPAL

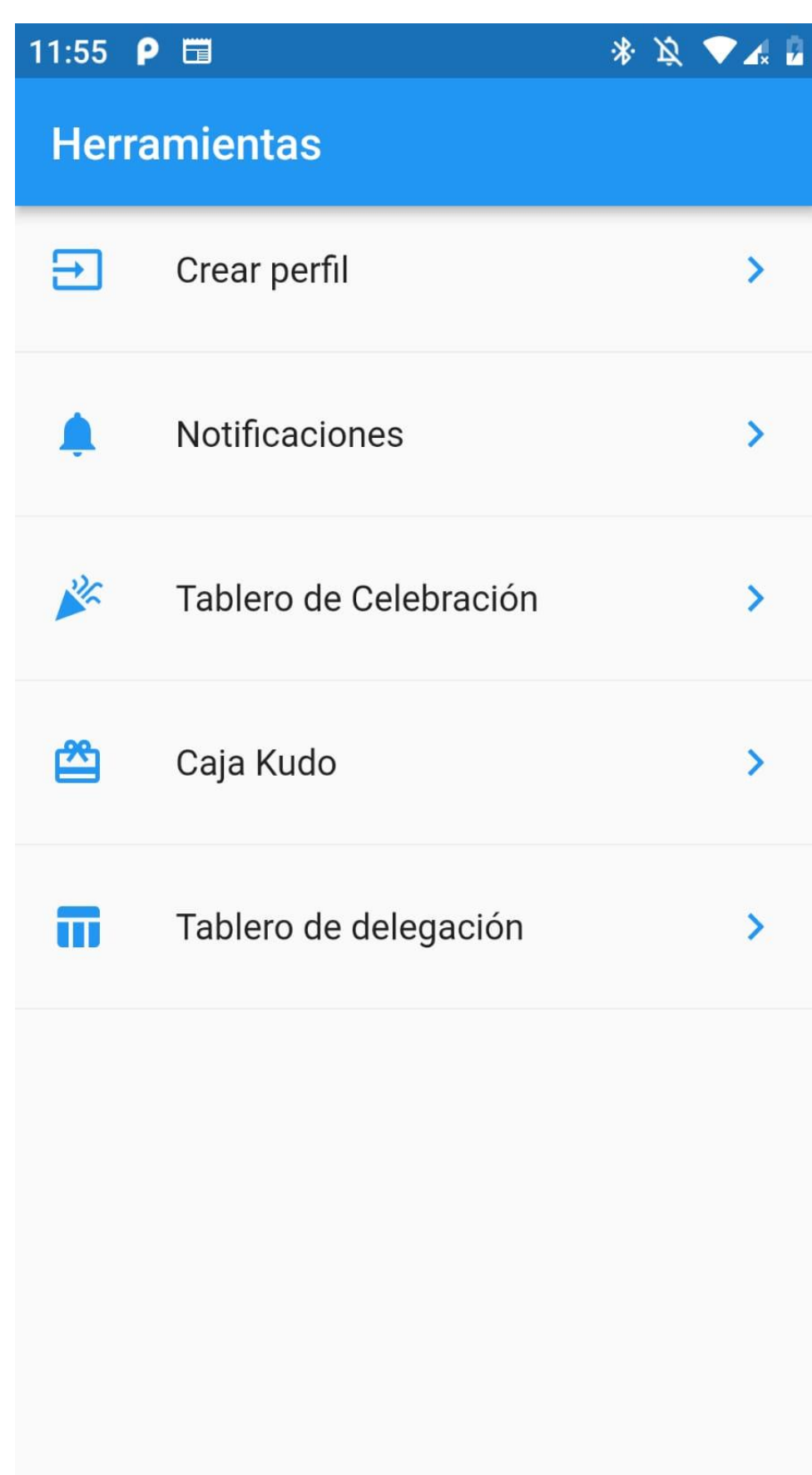


Fig.2. Pantalla principal

### CREAR PERFIL

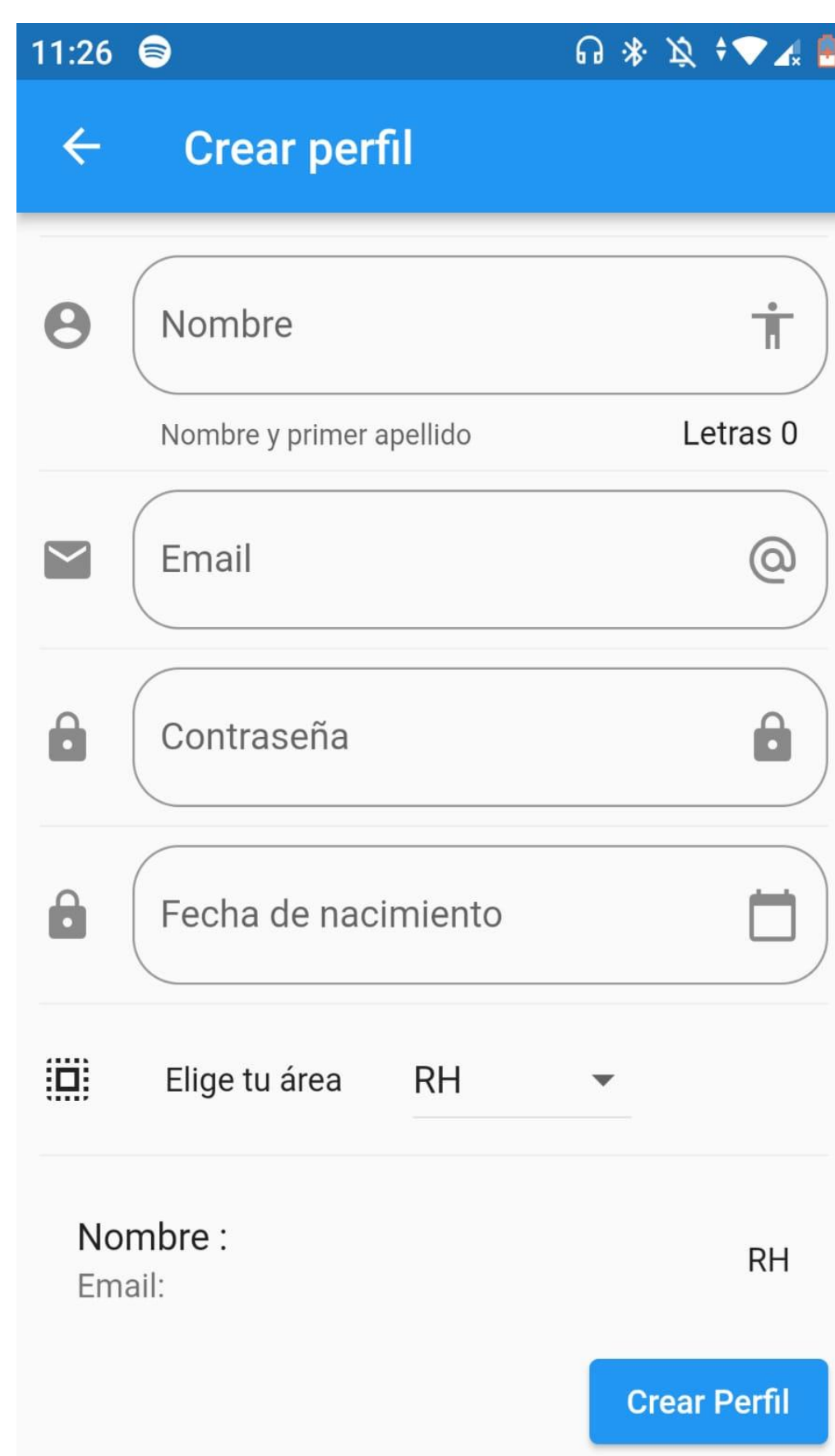


Fig.3. Pantalla creación de perfil

### CAJA KUDO

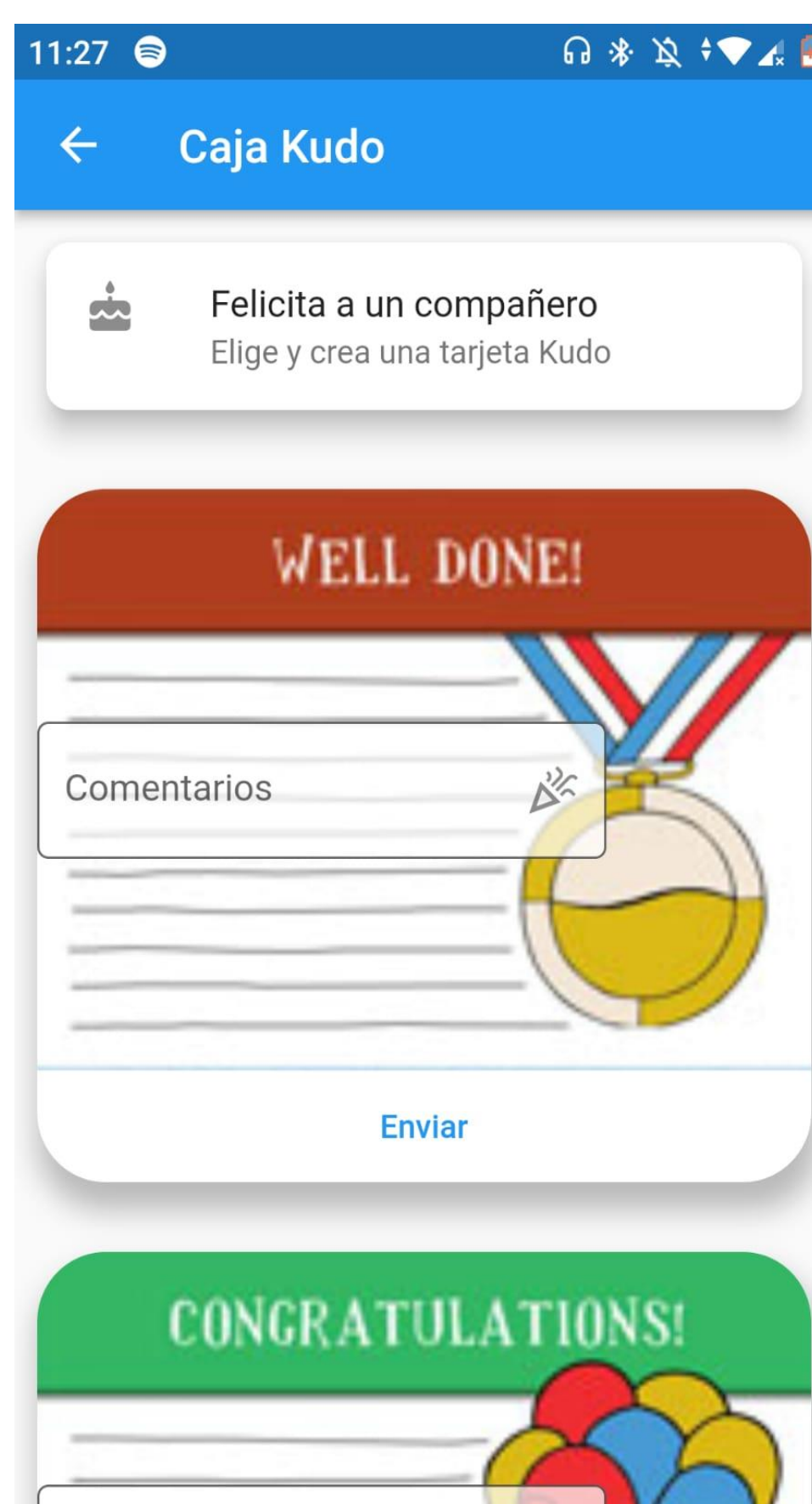


Fig.4. Pantalla de caja Kudo

### TABLERO DE DELEGACIÓN

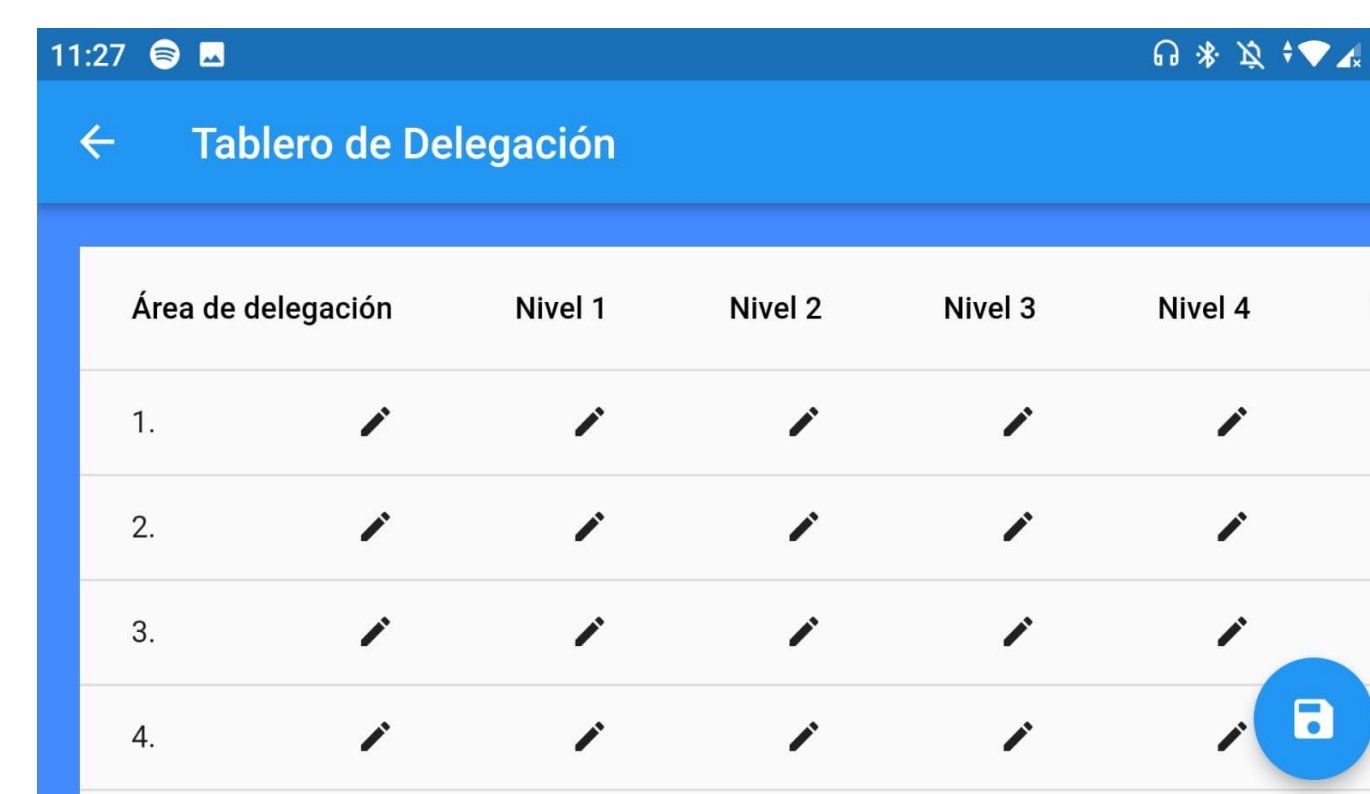


Fig.5. Pantalla de tablero de delegación

### TABLERO DE CELEBRACIÓN



Fig.6. Tablero de Celebración

### NOTIFICACIONES

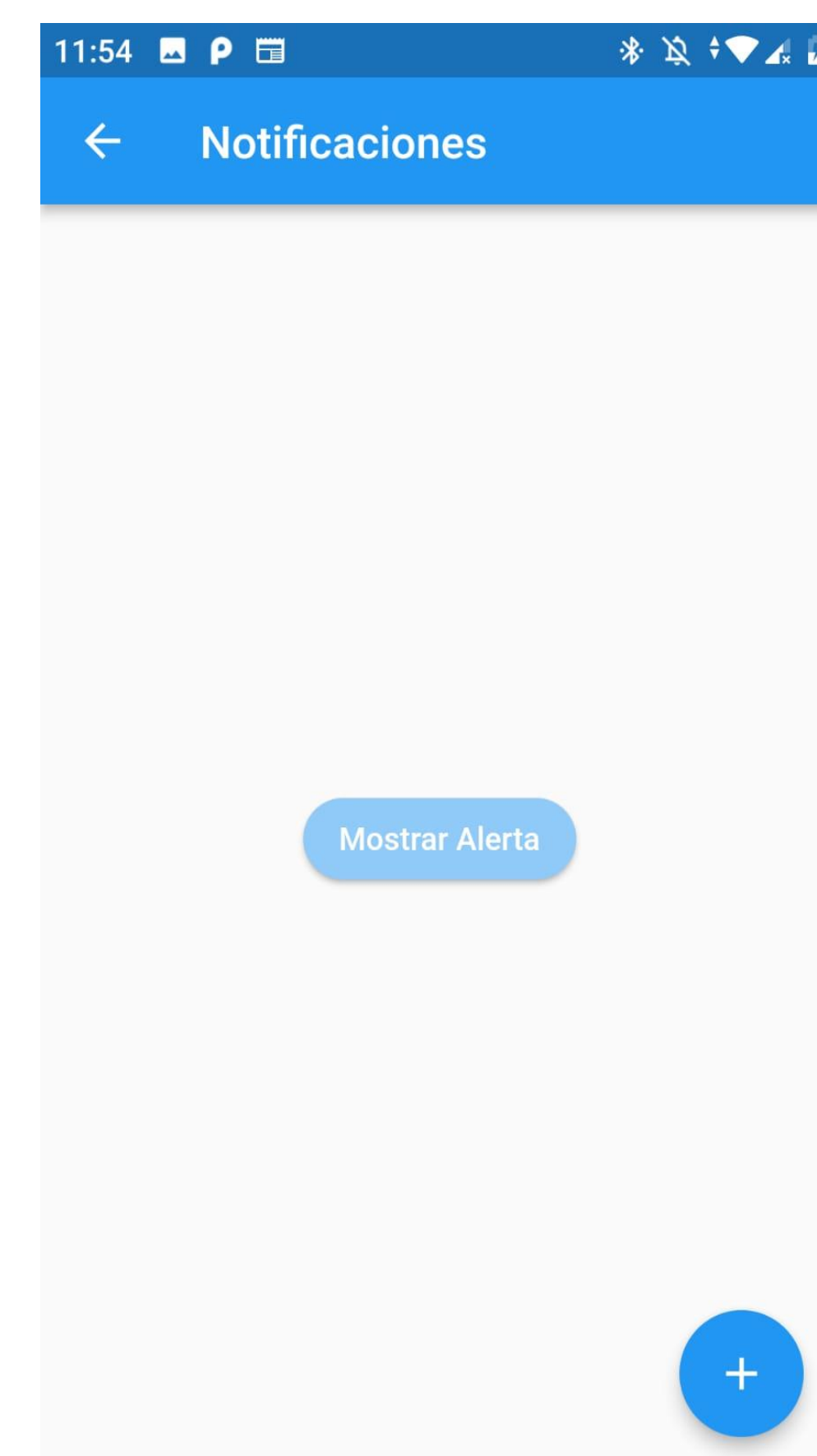


Fig.7. Pantalla de notificaciones

## IV. Conclusiones

Se realizó una aplicación móvil consistente en herramientas para facilitar la adopción de principios y prácticas de la metodología de administración 3.0 por medio de la práctica continua de sus herramientas.

Se espera comprobar que las aplicaciones móviles utilizadas en el proceso de capacitación contribuyen de forma positiva a los resultados de la educación como herramienta complementaria. De igual forma, es interesante realizar trabajos de investigación para recabar evidencia que sugiera que el aumento del uso de las TIC en el campo de la capacitación laboral pueden ser fuente clave del aumento de productividad y por lo tanto crecimiento económico.

## V. Referencias

Appelo, J. (2016). *Managing for Happiness: Games, Tools, and Practices to Motivate Any Team* (Wiley; Edición Illustrated (ed.)). Wiley; Edición Illustrated.

Banco Mundial. (2014). *Proyectos y operaciones Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: Resultados del sector*. *Proyectos y Operaciones*. <https://www.bancomundial.org/es/results/2013/04/13/ict-results-profile>

Jiménez, M., & Martínez, M. (2017). El uso de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Lectura. *Información Tecnológica*, 28(1), 151-160. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642017000100015>