

CESOFT Colombia

Avanza con nosotros



2004 – 2024



<https://cesoft.co/>

Consultoría Estratégica Soft Colombia

En 20 años hemos tenido un intenso proceso de aprendizaje, de innovación y de crecimiento académico. Iniciamos desarrollando modelos de software para apoyar ejercicios de consultoría en Estrategia y Mercadeo. En el 2006 conocimos los mapas conceptuales y a partir del 2008 avanzamos hacia la Gestión del Conocimiento y de la Innovación mediante la realización de 14 congresos internacionales¹ que facilitaron el desarrollo de modelos, metodologías, talleres² y tecnologías sobre estas materias.

A continuación, presentamos un resumen de los desarrollos realizados:

1. **VER - Modelo Sistémico de Planeamiento Estratégico**³. Aplicación de software que, con referencia a la matriz FODA⁴, considera 360 factores de gestión, Controlables y No controlables, para diseñar la estrategia de una empresa con base en la evaluación, cualitativa y cuantitativa del software, que permite ponderar el estado actual de la empresa tanto en competitividad (controlable) como en incertidumbre (oportunidades y amenazas).

La evaluación cuantitativa permitió identificar el *área de incertidumbre* del modelo FODA, el cual se encuentra alrededor del punto de cruce de los ejes, y además, encontrar que es una situación muy común. También a resolverla mediante la evaluación de la tendencia de la incertidumbre, a mediano y largo plazo.

2. **Blue Soft Strategic Marketing Model**⁵. Inspirado en la Estrategia del Océano Azul⁶ y realizado con la colaboración del Ing. Rafael Isidro Rodríguez, este modelo de software, que inicia con la identificación de los Elementos de Valor del Producto Genérico, permite calificar los elementos pertinentes para la empresa y los 3 primeros competidores; para diseñar la nueva Propuesta de Valor del producto o servicio, al adicionar, eliminar, reducir, crear o conservar cada Elemento de Valor y desarrollar el Plan de Trabajo para la ejecución correspondiente.
3. **STPV. Seminario - Taller Propuesta de Valor**⁷. Blue Soft condujo al diseño del Seminario Taller Propuesta de Valor STPV, en donde los participantes con ayuda del software y en equipo, realizan la evaluación y definen la nueva Propuesta de Valor para el Producto o Servicio, en un proceso que incluye elementos de Gestión del Conocimiento Social.

¹ Entre 2008 y 2019 realizamos 12 congresos internacionales de Gestión de Conocimiento, uno de innovación y uno de Neuro Management

² TODAS las actividades exigen **Participación Presencial**, en vivo y en directo. Para diferenciarlas utilizamos los términos **Personna** para eventos tradicionales y **LiveOnline**[®] para la participación virtual, por internet. (La observación diferida carece de sentido)

³ VER Modelo Sistémico de Planeamiento Estratégico. DNDA 13-11-366 Fredy Trujillo © 2004

⁴ Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas. Albert Humphrey - 1960

⁵ ING BS - Propuesta de Valor. DNDA 13-23-260. Fredy Trujillo © 2009

⁶ W. Chan Kim y Renée Mauborgne. Harvard Business Publishing. 2005

⁷ STPV. Seminario - Taller Propuesta de Valor. Guía del facilitador. DNDA 10-262-254. Fredy Trujillo © 2010

4. **World Café Cmaps**⁸. El método WCC, para investigar paneles de consumidores y clientes de un producto o servicio, a través de un taller The World Café™⁹. El conocimiento colectivo es capturado en mapas conceptuales con ayuda del software CmapTools® de IHMC¹⁰ lo cual permite compartir, evaluar y complementar los resultados *online*, en cualquier momento.
5. **Modelo Gestión Integral del Conocimiento**¹¹. En organizaciones y comunidades, incorpora el conocimiento, la experiencia, la creatividad y los talentos naturales de los seres humanos (Conocimiento Social), a la Gestión del Conocimiento Organizacional, que en principio enfoca solo el conocimiento experto. La premisa es: “para aprender basta ser humano”.
6. **Modelo de Transformación Cultural con base en la Innovación**. Plantea que la innovación se desprende de los talentos y capacidades de los seres humanos, cuando, en equipo, se desarrollan procesos empáticos, creativos y estructurados.
7. **Metodología de Aprendizaje EmoActivo**. Impulsa procesos de aprendizaje sobre un asunto de conocimiento, a partir de la estimulación de los participantes, con base en su inteligencia emocional, creatividad, experiencia y conocimiento.
8. **Taller Café de CoCreación**[®]. Inspirado en The World Café™ y fundamentado en el Aprendizaje EmoActivo, permite realizar experiencias profundas para **hacer explícito el conocimiento colectivo** frente a un problema o reto común, con base en un proceso que incluye requerimientos, procedimientos, logística, tecnologías de información y comunicaciones, así como Prácticas (tecnologías) Sociales. Cada Café de CoCreación[®] requiere investigación y diseño preliminar, académico y logístico; se desarrolla en las siguientes fases:
 - Conferencia EmoActivadora
 - *Storytelling*
 - Emoactivación artística
 - 3 rondas de Discernimiento
 - Pregunta Movilizadora
 - Meditación de 1 minuto
 - Discernimiento CoCreativo
 - Compartir hallazgos
 - Emerger del Conocimiento Explícito
 - Conclusiones.
9. **Sistema TESEO**¹². Variante del Café de Conocimiento en Espacio Abierto que captura el conocimiento colectivo en mapas conceptuales con ayuda del software CmapTools® de IHMC. Esta metodología social, que inspiró el desarrollo del Modelo de Integración de Grupos de Interés -mIGI[®], facilita el abordaje de procesos de Planeación Estratégica y de asuntos sociales como los ODS, Prospectos ESG, Procesos de paz, Proyectos públicos o de

⁸ World Café Cmaps. Método de investigación de grupos. DNDA 10-299-320. Fredy Trujillo © 2011

⁹ Shaping Our Futures Through Conversations that Matter. Juanita Brown and David Isaacs with the World Café Community of Practice. 2005

¹⁰ <https://cmap.ihmc.us/>

¹¹ KMi *evolution* - Gestión Integral del Conocimiento. DNDA 10-553-112. Fredy Trujillo © 2016

¹² Open Space Café. Café de Conocimiento en Espacio Abierto. DNDA 10-563-103. Fredy Trujillo © 2016

intervención social y actividades para la participación e integración de los miembros de *clusters, stakeholders*, gremios y asociaciones y comunidades.

10. **mIGI**[®] - **Metodología de Integración de Grupos de Interés**¹³ (*stakeholders*), Integra los modelos, metodologías y talleres mencionados, para optimizar el relacionamiento con clientes, proveedores, aliados, entidades de apoyo y comunidades; con el fin de generar alternativas de solución a problemas y retos comunes y de apoyar procesos de Planeación Estratégica, de Innovación y de Transformación Social.
11. **Programa NEO**¹⁴. Propuesta de formación en Innovación a través de 18 Unidades de Conocimiento y Arte, en donde se utilizan las Metodologías de Aprendizaje EmoActivo[®], el Café de CoCreación[®], el Sistema TESEO[®] y *Design Feelin' Café*[®], complementadas con TIC y con Metodologías y Tecnologías Sociales. En la estructura se integran 53 niveles de profundización y 19 áreas de funcionalidad. Cada nivel, o módulo, tiene 8 horas, que se ofrecen en forma presencial a través de Cafés de CoCreación[®] de 4/8 horas, como también de manera virtual - *LiveOnLine*[®], en sesiones de 3 horas. Cada Unidad de Conocimiento cuenta con al menos 2 Facilitadores EmoActivadores.
12. **Libro Innovación Sustentable**¹⁵ “Como Transformar empresas tradicionales en Organizaciones Permanentemente Innovadoras”, <https://amzn.to/3OZjYeq>, incluye los desarrollos y hallazgos realizados hasta el año 2019. Se encuentra en proceso de escritura el volumen 2, que destaca los desarrollos posteriores, todos con énfasis digital y en participación *LiveOnLine*[®].
13. **Sinéctica Workshop**¹⁶. Taller de creación colectiva que Integra el Método de la Locura¹⁷ con enfoque irracional y emocional y técnicas de *Storytelling* para abordar, en equipo, elementos aparentemente irrelevantes con el fin de crear soluciones viables a problemas complejos.
14. **Storytelling**¹⁸. *Contar historias* es la práctica ancestral que ha permitido la transferencia del conocimiento, de pueblo en pueblo y de generación en generación. Hoy integrada a la Gestión del Conocimiento como una Tecnología Social que facilita el aprendizaje en forma simple y profunda. “Así es la historia” es la guía que facilita la creación de historias de aprendizaje organizacional, sobre casos reales o ficticios, y promueve el desarrollo de las **historiotecas** que permiten conservar la memoria del conocimiento corporativo, a través de historias escritas que pueden ser recreadas en diferentes formas y medios.
15. **Design Feelin' Café**¹⁹. *Design Thinking* es la reconocida metodología centrada en las personas que utiliza herramientas del ámbito del diseño para la resolución de problemas complejos.

¹³ mIGI - Metodología de Integración de Grupos de Interés DNDA 10-932-75 Fredy Trujillo © 2020

¹⁴ Programa NEO. Prepárese para Innovar. DNDA 10-656-463. Fredy Trujillo © 2017

¹⁵ Innovación Sustentable. Modelo de Transformación Cultural Basada en la Innovación. DNDA 10-848-115. Fredy Trujillo © 2020

¹⁶ Sinéctica Workshop. DNDA 10-1125-67. Fredy Trujillo, Francisco J. Gómez Cadavid © 2023

¹⁷ Ps. William J. Gordon. 1961

¹⁸ Así es la Historia. *Storytelling*. DNDA 10-1125-68. Fredy Trujillo © 2023

¹⁹ Design Feelin' Café. DNDA 10-1131-83. Fredy Trujillo © 2023

Design Feelin' Café es su adaptación al formato de Café de CoCreación[®] que incorpora Inteligencia Emocional, elementos de Aprendizaje EmoActivo[®] y *Storytelling* al proceso: Empatizar – Definir – Idear – Prototipar – Evaluar, para crear una historia como referencia de la experiencia creativa con el fin de validar, en una sola sesión, propuestas de innovación de productos, servicios, procesos y mercados, para diversas organizaciones, como también para equipos de trabajo de diferentes áreas de una misma empresa.

16. **Taller de Innovación EmoActiva.** Integra los talleres Café de CoCreación[®], Sinéctica Workshop[®] y *Design Feelin' Cafe*[®], para enfrentar **Situaciones Reales** con ayuda de modelos, metodologías, tecnologías y herramientas de Gestión del Conocimiento y Mercadeo Estratégico, soportadas con Inteligencia Emocional, con el fin de desarrollar, en forma simultánea, múltiples²⁰ propuestas de innovación.
17. **Libro EGE – Enfoque de Gerencia Estratégica.** Viaje traslacional por el Universo Gerencial. Prologado por el doctor José Manuel Restrepo Abondano²¹, incorpora 82 Preguntas PEC que facilitan el aprendizaje de los lectores, lo cual inspiró BAG Auto *Learning*. Dos ediciones: Vol. 1: Gerencia Esencial²². Vol.2: Alta Gerencia²³.
18. **Bolsa de Aprendizaje General - BAG Auto *Learning***²⁴- Sistema de Conocimiento personal e íntimo, para toda la vida. El esquema incluye alternativas para responder, preguntar, consultar, compartir y actualizar conocimiento sobre el contenido de la obra. Incluye los siguientes elementos:
 - ✓ Librería BAG Auto *Learning*. Al integrar Preguntas PEC, cualquier libro didáctico puede acceder a los beneficios del Sistema.
 - ✓ BAGNET. Por defecto, todos los lectores, de todos los títulos de la Librería, pertenecen a esta red.
 - ✓ BAG online. Negocio editorial online. Los títulos de la librería se comercializan a través de la plataforma.
 - ✓ BAG SYS²⁵. Plataforma interactiva en la Web. Incluye las siguientes funciones:
 - Incorporar nuevos títulos a la Librería.
 - Insertar al sistema las Preguntas PEC de cada título.
 - Publicar y promocionar los títulos de la librería.
 - Publicar y promocionar eventos de aprendizaje y conocimiento, relacionados con los temas de aprendizaje de la librería.
 - Controlar el sistema de comercialización *online*.
 - Administrar las respuestas y otros datos de cada lector

²⁰ Para varias organizaciones o para diferentes áreas de una organización o comunidad. Después de una sesión de 18 horas, es posible contar 5, 10 o más propuestas **creativas**, debidamente **evaluadas**, para viabilizar proyectos de innovación en la organización.

²¹ Ex rector de la Universidad del Rosario, ex ministro de Comercio, ex ministro de Hacienda y actual rector de la Escuela de Ingeniería de Antioquia (2024).

²² En procesos de registro y publicación. Radicado DNDA 1-2024-15376

²³ En procesos de registro y publicación. Radicado DNDA 1-2024-15392

²⁴ BAG. Bolsa De Aprendizaje General. sistema de conocimiento personal e íntimo, para toda la vida. DNDA 10-1178-82 Fredy Trujillo © 2024

²⁵ La plataforma básica se encuentra diseñada. Esperamos desarrollarla en el proceso de lanzamiento de EGE.

- Descargar el conocimiento personal acumulado, en tablas de datos, documentos diagramados y audiolibros.
- Coordinar funciones de interacción social para cada miembro de BAGNET.

PROYECCIÓN ACTUAL

A estos desarrollos adicionamos los siguientes proyectos.

19. **PIRS**²⁶. **People Initiatives Research System**[®] Modelo de investigación, desarrollado con base en iniciativa del Ing. Rafael Rodríguez Umaña, que tiene como objetivos incitar el conocimiento y la experiencia, como también la creatividad, de la Gente (*Stakeholders*), para obtener ideas e iniciativas sobre diversos Temas de Gestión, con el fin de apoyar procesos de consultoría en innovación y planeación estratégica.
20. **PMC matrix**²⁷. Modelo que permite cualificar segmentos de clientes frente a la perspectiva Producto-Mercado y que, con base en algoritmo de inteligencia artificial, ayuda a optimizar la Estrategia de Comunicaciones para diversas duplas Producto-Mercado.
21. **INN - Escuela de Innovación**. Planteamiento para desarrollar entidad académica, a mediano plazo, con el fin de integrar los conocimientos y desarrollos realizados para apoyar y estimular procesos de emprendimiento y de innovación, y de estructuración del Programa NEO. Esta iniciativa requiere desarrollar las condiciones para crear una entidad sin ánimo de lucro y de fortalecer la capacidad académica y financiera.

Fredy A. Trujillo C.
director@cesoft.co

26.02.24

²⁶ El esquema de software se encuentra desarrollado y en proceso de realización.

²⁷ En proceso de desarrollo.