

<b>RETO</b>	
<p><b>Crear un mundo virtual para clientes asociados menores de edad que se conecte con nuestro Core de negocio, con el objetivo principal de incentivar la cultura del ahorro, enseñar los principios de la economía solidaria y aumentar su participación en nuestro mercado de tal manera que se generen relaciones de largo plazo con nuestra cooperativa</b></p>	
<p><b>OBJETIVO ESTRATÉGICO</b>  <i>(¿A qué le apuesta la Compañía? ¿Cuál es el objetivo estratégico que enmarca el reto?: ¿Cómo se alinea con la estrategia empresarial?)</i></p>	
<p>Brindar nuevas experiencias a nuevas generaciones dentro del sector solidario garantizando la fidelización en el largo plazo.            Crear e implementar portafolios de acuerdo a los nichos de mercado y desarrollar una estrategia de innovación y transformación digital.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ANTECEDENTES</b>  <i>(¿Qué ha sucedido que se está generando un problema?            ¿Qué se ha realizado previamente en la compañía, hay algún proyecto en curso?            Detalla las iniciativas ya realizadas que dan información de éxitos y fracasos)</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA U OPORTUNIDAD</b>  <i>(Explicar con detalles la situación, para que sea muy evidente que el problema realmente es un problema y que hay una gran oportunidad si se soluciona. Datos, cifras, porcentajes, que le dan relevancia para invertir en la situación. )</i></p>
<p>Se tiene poca participación de menores de edad en la base social de la Cooperativa, con productos poco atractivos para este nicho de mercado, con baja participación y escaso conocimiento de los productos, servicios y del sector solidario.</p>	<p>Actualmente se cuenta dentro de la base con 1.852 asociados menores de edad, con una participación social de 2,55%, donde solo 180 tienen productos de ahorro vigentes que representan un saldo total de \$43.174.858 millones de pesos. A través de la tendencia que ha generado el mundo Gaming donde 9 de cada 10 niños juegan con consolas o videojuegos en línea, se tiene la oportunidad a través de la implementación del juego de aumentar la participación de este mercado en la organización de una manera innovadora.</p>
<p style="text-align: center;"><b>PÚBLICO OBJETIVO</b>  <i>¿Quién es el destinatario de la solución?</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>IMPACTO ESPERADO CON LA SOLUCIÓN</b>  <i>(Qué resultados espero obtener?, datos cuantitativos y cualitativos que ayuden a entender lo que se espera para el público objetivo y para la empresa)</i></p>
<p>Menores de 18 años</p>	<p>1.Llegar a un 10% de la base social de asociados menores de edad, con una mayor participación en el mercado de ahorros            2.Mostrar una cooperativa moderna, digital , disruptiva, alineada a las necesidades de mercado y tendencias de industria 4.0</p>
<p style="text-align: center;"><b>RESTRICCIONES</b>  <i>(En la implementación de la solución cuáles barreras que se puedan identificar para el desarrollo e i)</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>REQUISITOS</b>  <i>(Aspectos mínimos a tener en cuenta en la solución: Técnicos, económicos, de uso, entre otros. ). ¿Cuál es el alcance de la solución? Define lo que está incluido en el proyecto .</i></p>
<p>1. Integración del Core de negocio con el juego con relación a los saldos de los productos y servicio que los menores de edad presenten con la Cooperativa.            2. Ausencia de mecanismos tecnológicos, recursos humanos y conocimientos técnicos para el desarrollo, la implementación y la administración del juego.            3. Garantizar el cumplimiento legal frente al tratamiento y la protección de datos los niños niñas y adolescentes.</p>	<p>Desarrollo sencillo, buena usabilidad, seguro, con control parental, dinámico, de código simple y comercial.</p>