

Edición Online

Domingo, 17 de Jun de 2012

Última Actualización: 11:23 am

ELESPECTADOR.COM

Negocios

[DOWNTOWN](#) [OFERTAS](#)
[INICIO](#) | [NOTICIAS](#) | [OPINIÓN](#) | [ECONOMÍA](#) | [DEPORTES](#) | [CULTURA](#) | [ENTRETENIMIENTO](#) | [TECNOLOGÍA](#) | [BLOGS](#) | [MULTIMEDIA](#)
¿Dónde estoy? [▶](#) [Lunes](#)
Negocios | 16 Jun 2012 - 9:02 pm

Hay más de 700 desarrolladores en Colombia

Emprendimiento digital de alto vuelo

Por: Laura Villamil Barrera

La industria de contenidos digitales movió aproximadamente US\$280 millones en 2011 y está creciendo a una tasa de 8% para 2012.
[Me gusta](#)
[Opiniones](#)

1

[Enviar](#)
[Imprimir](#)
[Promedio:](#)

 Nota 29 de 30 en **Negocios**
[« Anterior nota](#)
[Siguiente nota »](#)

Publicidad

Videos que valen millones de clics



“No sabemos si el éxito de nuestro canal hable muy bien de nosotros o hable muy mal del país”, comentó Edwin Mejía, emprendedor digital e integrante de Internautismo Crónico, una productora de contenidos de video para la web que se ganó el título del segundo canal de Youtube más visto en Colombia.

Humor político, parodias sobre temas actuales y sketches musicales conforman el portafolio de Internautismo en internet. Esta empresa de Medellín, conformada por un equipo de comunicadores audiovisuales y diseñadores, también produce videos institucionales y recientemente incursionó en la televisión con microprogramas de humor en el canal regional Teleantioquia.

Entre sus producciones más conocidas y reproducidas está La loca política, una serie que se burla de la coyuntura política presentada en un noticiero nacional. Sus inicios como empresa se remontan a 2007, año en el que empezaron a generar contenidos con fines de entretenimiento para sus amigos, pero terminaron descubriendo un gran potencial de emprendimiento que los llevó hasta donde están hoy.

Desarrolladores en cifras

Paute Fácil

[Enlaces relacionados](#)
[ANUNCIE AQUI](#)

¡UN Incca de Colombia!



Matrículas abiertas hasta 30 de junio. ¡Ver Info!

unincca.edu.co

Expo miPyme Digital 2012



Una gran oportunidad de negocios. ¡Vea info AQUÍ!

www.paginasamarillas.com.co

Viaje a México con Copa Airlines

Bogotá-México desde USD 689.16.

 ¡Reserve y Compre Online! [CLIC AQUÍ](#)
copa.com

Más noticias de Negocios

16 Jun 2012

Una nueva Unión Europea

16 Jun 2012

Renovando la imagen

15 Jun 2012

En 2011 el país tuvo un crecimiento del 8% en el sector software y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo que representó ventas superiores a los US\$280 millones, reportados por las casi 730 empresas registradas en este campo, de acuerdo con las cifras de la Federación Colombiana de la Industria del Software y Tecnologías Informáticas.

“Actualmente el compromiso de las empresas del software del país es alto, y contando con el valioso respaldo del Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicaciones, Mintic y del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, se está trabajando en promover el desarrollo de la industria, generar nuevas iniciativas y tener mayor presencia en los ámbitos nacional e internacional”, cuenta William Corredor, presidente de la junta directiva de Fedesoft.

Experiencias emprendedoras

Alrededor de 50.733 personas siguen el canal de Internautismo Crónico. Su incursión en las redes sociales impulsó los videos hechos por diversión en los momentos libres que dejaban los trabajos de sus integrantes. “Desde el principio, cuando estábamos trabajando en otras cosas y lo teníamos como hobby, nos daba más pereza ir a nuestros empleos reales. Ya que estamos dedicados completamente a esto. Tenemos la aceptación de la gente y vemos que el mercado audiovisual en internet está prosperando, nos da mucho entusiasmo para seguir”, relata Mejía.

Otro caso de emprendimiento digital que confirma el crecimiento de esta industria es el de Diego Martínez, fundador de la empresa Kwim (Know what i mean). Ésta se dedica a la elaboración de soluciones móviles para aumentar la productividad de las compañías por medio de la utilización de Smartphones y tabletas. Específicamente potencializan las herramientas y aplicaciones para agilizar procedimientos empresariales.

Martínez está inmerso en el mundo tecnológico hace 20 años, 17 de ellos vivió en el exterior realizando estudios y trabajando para grandes compañías de la industria. Con esto adquirió la experiencia que lo llevó a fundar Kwim hace un año y medio. Los prototipos de aplicativos los piensa con un equipo de ocho personas, pero en Rumania realizan los códigos de los mismos, haciendo que esta empresa tenga un refuerzo de desarrolladores en el exterior y sea más competitiva.

Y al otro lado del computador está Eibar Rojas, quien inició con tres socios la compañía Efectos Studio, desarrollando juegos para iPhone, iPad y diferentes consolas de videojuegos. En este momento realizan prototipos para Sony PlayStation 3 y desarrollan un proyecto para Televisa, el conglomerado de telecomunicaciones mexicano. “Llevo 12 años haciendo esto y creo que en Colombia es posible vivir de esto”, explica Rojas.

Ocho premios Hétores, una mención en una muestra audiovisual universitaria y un galardón como el “Mejor canal de video” en los BOB Awards, de la cadena alemana de televisión Deutsche Welle, son algunos de los reconocimientos que ha recibido Internautismo en su experiencia como emprendedores. “Ganamos la del público, que me parece el más significativo”, dice Pablo Pabón, integrante de su equipo creativo y emprendedor por naturaleza.

¿Cómo se monetiza el negocio?

En el caso de Internautismo Crónico, los emprendedores digitales reciben sus ingresos por medio de la publicidad que venden en el canal oficial de Youtube. Los ‘banners’ y los avisos dentro de los videos generan una gran parte de las ganancias de este creativo.

A la espera de las elecciones en Grecia

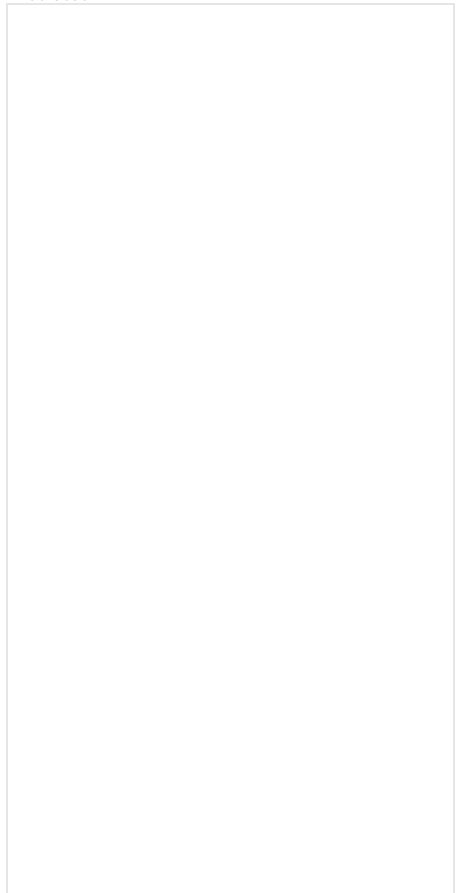
14 Jun 2012

Un país desanimado

14 Jun 2012

La pesadilla de los cigarrillos

Publicidad



Suscripciones El Espectador

Edición impresa

Suscríbete



ACTIVE LA LLAVE DE SUS PRIVILEGIOS
Beneficios para suscriptores

CONÓZCALOS

Además, las publicaciones en Facebook y Twitter y la elaboración de contenidos de video institucionales, comerciales y promocionales, son otra forma de establecer entradas económicas. “Muchas empresas no quieren un video cualquiera, sino uno hecho por nosotros, con nuestro estilo. Ese es un mecanismo de financiación importante para nosotros”, dice Pablo Pabón, integrante del equipo de Internautismo. Por su parte, Edwin Mejía dice que “hemos sabido aprovechar las plataformas en las que hacemos presencia, para vender nuestro concepto”.

¿Pero está la investigación digital rezagada?

A pesar de la innovación digital que surge en el país, hay quienes afirman que falta mucho por avanzar en este tema. Es el caso de Andrés Gómez, vicepresidente de la comisión de capacitación y educación de la Cámara Colombiana de Comercio Electrónico, quien dice que “el emprendimiento digital en Colombia está en general muy rezagado.

Aunque en el tema del desarrollo de software, hay algunas empresas reconocidas a nivel mundial, esto es más la excepción que la regla”. Además, afirma que pocas veces se hace algo para mostrar, debido a que no existen plataformas o desarrollos que den reconocimiento al país nivel internacional, “aunque sí hay colombianos que han hecho esto desde otras latitudes, por ejemplo, Andrés Barreto, el creador de Gooveshark”.

García también habla sobre la competitividad del talento humano colombiano. “El material humano es bueno pero faltan proyectos de investigación en universidades y en el Gobierno”, ratifica.

Un sector a la velocidad de un tren bala

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Mintic) impulsa una cultura de emprendimiento virtual, a través de su programa Vive Digital. En éste se reúnen diferentes estrategias para promover la capacitación y la investigación del sector tecnológico. El desarrollo de software y aplicaciones para teléfonos inteligentes, juegos de video, publicidad y animaciones digitales, hacen parte de los focos de interés de este organismo.

“Después de muchos estudios nos dimos cuenta de que la barrera para que las pymes se monten a internet es la falta de aplicaciones. No las hay y por eso tenemos programas para incentivar este desarrollo. Es el talento colombiano el que debe desarrollar estas aplicaciones y la industria software. Hay que incentivar más la capacitación del talento colombiano”, explicó el ministro de las TIC, Diego Molano.

Laura Villamil Barrera | Elespectador.com

Tags de esta nota: [Emprendimiento](#)

Promedio:

Su votación:

 Opinar |  Enviar |  Imprimir |  AGREGAR

1 Opinión

Este es un espacio para la construcción de ideas y la generación de opinión.

Este espacio busca crear un foro constructivo de convivencia y reflexión, no un escenario de ataques al pensamiento contrario.

Para opinar en esta nota usted debe ser un usuario registrado.

Regístrese o ingrese **aquí**

Opciones de visualización de opiniones

Seleccione la forma que prefiera para mostrar las opiniones y haga clic en «Guardar» para activar los cambios.

Date - newest first



50 comments per page



Opinión por:

constantinokavafis

Dom, 06/17/2012 - 11:22

www.anivission.com en facebook www.facebook.com/anivission en youtube

www.youtube.com/anivission
ELESPECTADOR.COM**SECCIONES:**

Política	Bogotá
Judicial	Actualidad
Paz	Opinión
Economía	Deportes
Salud	Cultura
El Mundo	Entretenimiento
Nacional	Soy periodista
Tecnología	Educación
Multimedia	

RECURSOS:

Imágenes
Audio
Videos
Especiales

RED DE PORTALES:

caracoltv.com
noticiascaracol.com
golcaracol.com
cromos.com.co
shock.com.co
Tecno.elespectador.com
ojubi.com
soyperiodista.com
linkempleo.com
dataifx.com
downtown.com.co
clicporlalibertad.com.co
Paute con nosotros

EDICIONES:

On-line
últimas noticias
Mapa de noticias

SERVICIOS:

Contáctenos
Quiénes Somos
Ayudas
Registro
Suscripciones RSS
Suscripciones impresas
Círculo de experiencias
Mapa del sitio
Móvil
EE.com su página de inicio
Foros El Espectador

El uso de este sitio web implica la aceptación de los **Términos y Condiciones** de COMUNICAN S.A. Todos los Derechos Reservados D.R.A. Prohibida su reproducción total o parcial, así como su traducción a cualquier idioma sin autorización escrita de su titular. Reproduction in whole or in part, or translation without written permission is prohibited. All rights reserved 2012