

Universidad de Monterrey
Escuela de Ingeniería y Tecnologías
Gestión de Tecnología

Plataforma digital para la búsqueda de trabajos para estudiantes

LEIRD 2023

Entrepreneurship and Innovation Student Competition (E&I23)

Karen Garza Treviño

Sofía Guadalupe Montoya Chavarría

Mauricio A. González Campos

Jesús Ángel Gálvez Elizondo

María Fernanda Vázquez

Alejandro León Hernández

25 de septiembre de 2023

Índice

Resumen	3
Definición del problema	3
Modelo de negocio CANVAS	4
Ajuste del producto al mercado	5
Perfil de usuario	5
Funcionalidades del producto	6
Producto mínimo viable	7
Referencias	8

Resumen

La búsqueda del primer trabajo puede resultar en un proceso difícil y preocupante para los estudiantes universitarios al no tener experiencia previa. Para ayudar con esta problemática, se desarrollará el prototipo de una aplicación dedicada a la búsqueda de trabajo dirigida a estudiantes. Dentro de esta plataforma, los estudiantes pueden crear su perfil y tener su propio CV. De igual manera, estará conectada su información académica en la aplicación, de manera que las empresas pueden ver de qué universidad y qué calificación tiene el estudiante, algunos aspectos destacados como la participación en eventos, qué cursos han tomado, así como qué habilidades tienen los estudiantes. Todo esto, para facilitar el proceso de búsqueda de empleos para universitarios.

Definición del problema

Los estudiantes son miembros de la sociedad con muchas cualidades: alto nivel de conocimiento académico, ánimos de superación, energía, juventud, su información es la más actualizada, conocen muchas herramientas, ofrecen una perspectiva más actualizada y moderna, rápido aprendizaje, entre otros. Sin embargo, también son personas en situación de vulnerabilidad en algunos aspectos. La escuela consume mucho de su tiempo, sus horarios suelen estar fuera de su control, problemas económicos, poca o nula experiencia laboral, dificultad para encontrar trabajo, sus capacidades suelen estar subestimadas, exigencias fuera de su control, entre otros.

Los motivos por los que los estudiantes quieren trabajar son variados y las situaciones de los estudiantes son igual de diversas. HSBC (2018) indica que, en México, 92% de los estudiantes universitarios trabajan en empleos pagados mientras estudian. El 65% de los estudiantes trabajan por necesidad financiera, el 45% por experiencia laboral, el 12% por networking, el 7% por prácticas laborales y 8% no trabaja.

Además, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Egresados (2019), “45% de los encuestados considera que obtener su primer empleo fue difícil o muy difícil, (36% considera que fue difícil y 9% muy difícil)”. Dicha encuesta también indica que los

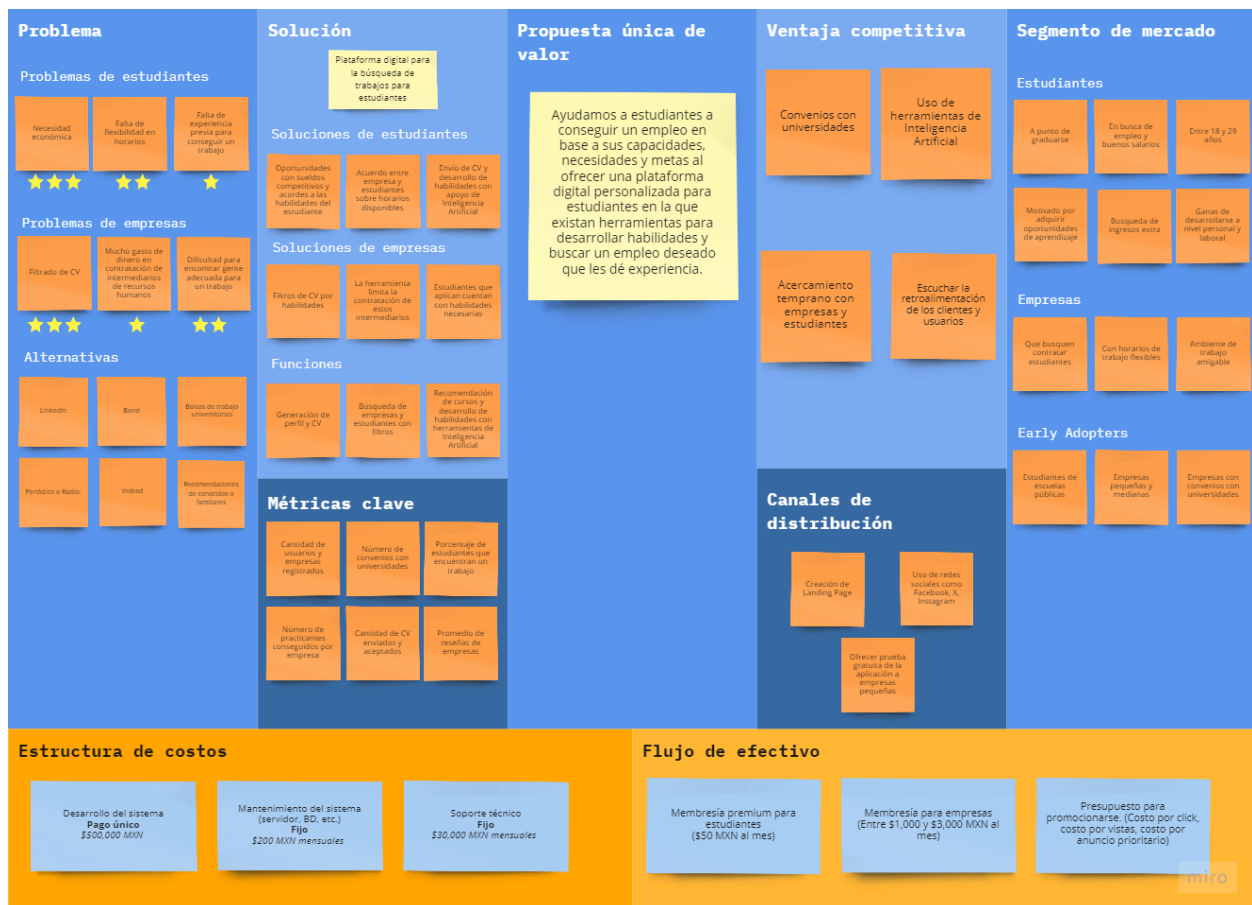
obstáculos principales para encontrar empleo son la falta de experiencia previa, la falta de vacantes en su área, el salario bajo y pocas prestaciones.

Como se puede observar, existe una demanda muy grande en cuanto a la búsqueda de empleos. Actualmente, no es un proceso sencillo con lo cual, a través de este proyecto, se busca satisfacer la necesidad de la calidad de trabajo de los estudiantes, tanto en beneficio de los estudiantes como de las empresas.

Modelo de negocio CANVAS

A continuación, se muestra un *Lean Canva* utilizado para planear un modelo de negocio que permita asentar las ideas que se tienen sobre la aplicación a desarrollar.

En la siguiente liga se puede observar el modelo con mayor tamaño: https://miro.com/app/board/uXjVMj4MqHo=?share_link_id=870027934179.



Ajuste del producto al mercado

Como se puede observar en el modelo de negocio definido anteriormente, el mayor flujo de efectivo proviene de **membresías para empresas**. Por lo tanto, para el análisis de mercado potencial, se implementó la técnica de **TAM, SAM, SOM**. En el proceso de determinar el Total Addressable Market (TAM), se realizó una investigación detallada sobre el número de empresas que operan en Nuevo León. Con ayuda del DENUE, una herramienta proporcionada por el INEGI, se identificó la cantidad de empresas en Nuevo León, proporcionando que se enfocan en estas áreas. Los resultados fueron los siguientes: Tecnología de la Información (427), Finanzas (8,060), Manufactura (8,618), Educación (5,098), Bienes de Consumo (17,450), Medios y Comunicación (10,650) y Retail (72,280). La suma de estos sectores proporcionó un total de **122,583 empresas**, siendo este el tamaño del TAM.

Con el TAM debidamente establecido, el siguiente paso fue la determinación del Serviceable Addressable Market (SAM). Para este propósito, se tomó en consideración la cuota de mercado que distintos portales de búsqueda de empleo presentaban, encontrando un rango que oscilaba entre el 45% y el 36%. Basándonos en estos datos y considerando las particularidades del emprendimiento a desarrollar, se decidió conservadoramente optar por un 40% de cuota de mercado, situando el SAM en un aproximado de **49,033 empresas**.

Finalmente, el cálculo del Serviceable Obtainable Market (SOM) se basó en una evaluación detallada de la capacidad de los servidores de la plataforma a desarrollar. Se determinó que la plataforma a desarrollar estaría óptimamente preparada para atender y servir de manera eficiente a un máximo de **35,000 empresas** ubicadas en Nuevo León. Esta cifra representa el alcance de la plataforma que se desarrollará.

Perfil de usuario

A continuación, se muestra un *User Persona* que ejemplifica el tipo de usuario que se busca dentro de la aplicación. En general, el producto a desarrollar se centrará en

jóvenes de entre 18 y 29 años, los cuales estén estudiando una carrera universitaria y se encuentren buscando activamente un trabajo.



Funcionalidades del producto

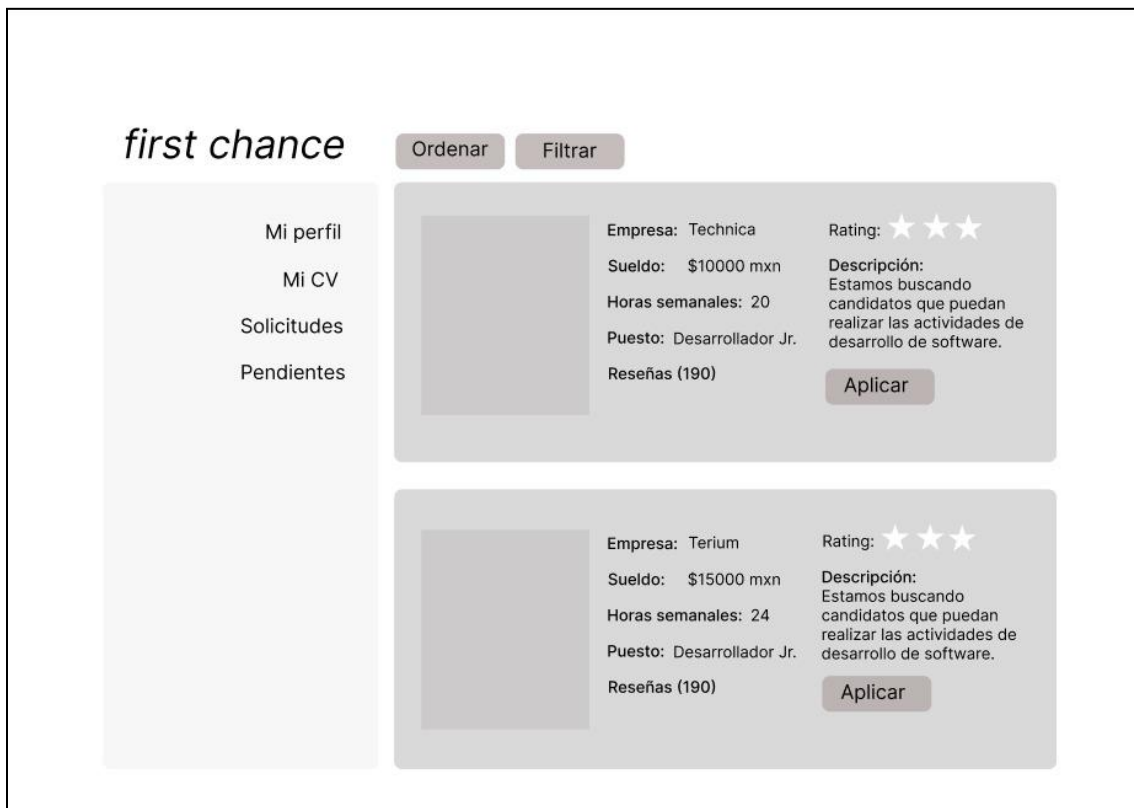
El producto a desarrollar, el cual será una plataforma web, contará con las siguientes funcionalidades principales:

- **Estudiantes**
 - Creación de currículum vitae (CV)
 - Búsqueda con filtros de vacantes
 - Envío de solicitudes a empresas
 - Chat directo con empresas
 - Descripción del empleo e información de empres
 - Gestión de perfil (publicación de eventos del estudiante, actualización de información, horarios, etc.)
 - Reseñas de empresas
 - Recomendación de cursos y desarrollo de habilidades con herramientas de Inteligencia Artificial

- **Empresas**
 - Publicación de vacantes
 - Filtros de búsqueda de CVs y estudiantes
 - Visualización de solicitudes y perfiles de estudiantes
 - Chat directo con estudiantes

Producto mínimo viable

El prototipo del producto se encuentra actualmente en construcción, y estará finalizado para el **14 de noviembre**. Sin embargo, a continuación se muestra un pretotipo realizado para medir la deseabilidad inicial de la idea, con la cual se entrevistó a estudiantes universitarios. Esto ayudó en la definición de las funcionalidades del producto y el modelo de negocio.



Referencias

- Centro de Opinión Pública (2019). *Encuesta Nacional de Egresados*.
<https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/ENE-2019-digital.pdf>.
- HSBC (2018). *El Valor de la Educación | El precio del éxito*.
https://www.hsbc.com.mx/content/dam/hsbc/mx/documents/seguros/el_valordel_a_educacion.pdf.
- INEGI (s.f.). Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE). Consultado el 19 de septiembre de 2023.
<https://www.inegi.org.mx/app/mapa/denue/default.aspx>.