



ARte

# Objetivo

La aplicación busca ofrecer una experiencia educativa y entretenida, permitiendo a los usuarios apreciar el arte desde una perspectiva única y accesible, combinando la tecnología de realidad aumentada con la historia del arte, al mismo tiempo que busca promover la cultura a las personas.



# Temática:

La aplicación de realidad aumentada es una especie de galería de arte digital que permite a los usuarios explorar y apreciar obras de arte en un entorno de realidad aumentada.  
(Entretenimiento)

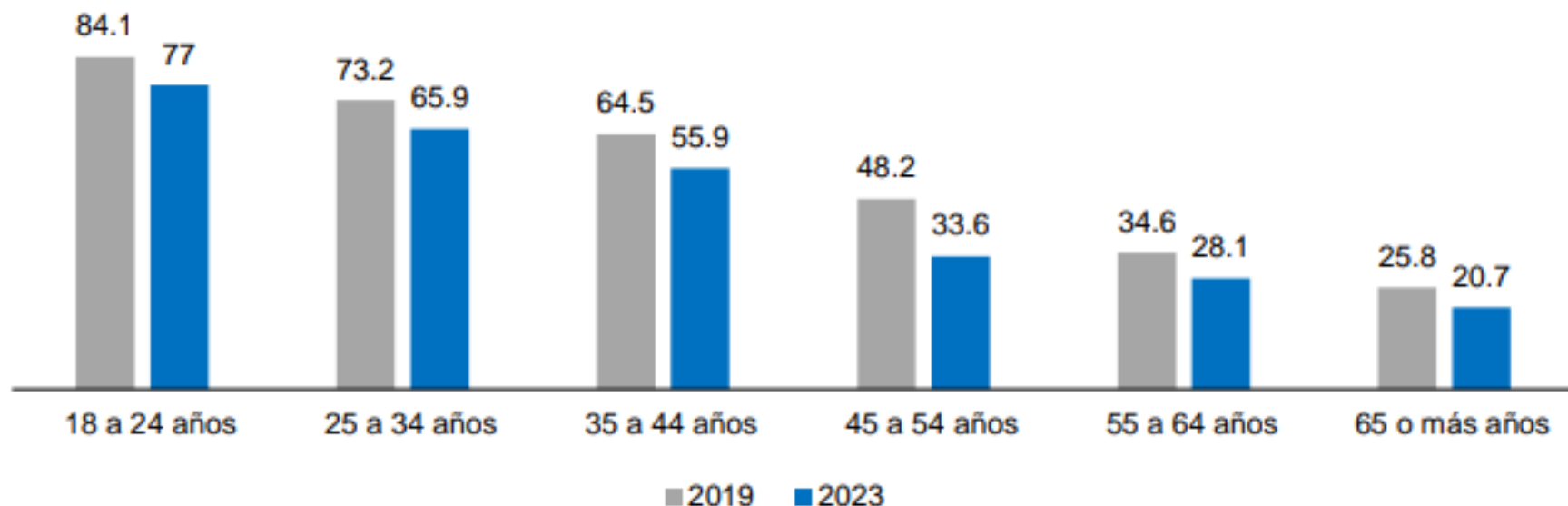


# Mercado objetivo:



- Estudiantes: Desde primaria hasta universidad, para complementar la educación artística.
- Aficionados al arte: Amantes del arte y personas interesadas en aprender más sobre historia del arte.
- Público general: Personas curiosas y con interés en nuevas tecnologías y experiencias culturales

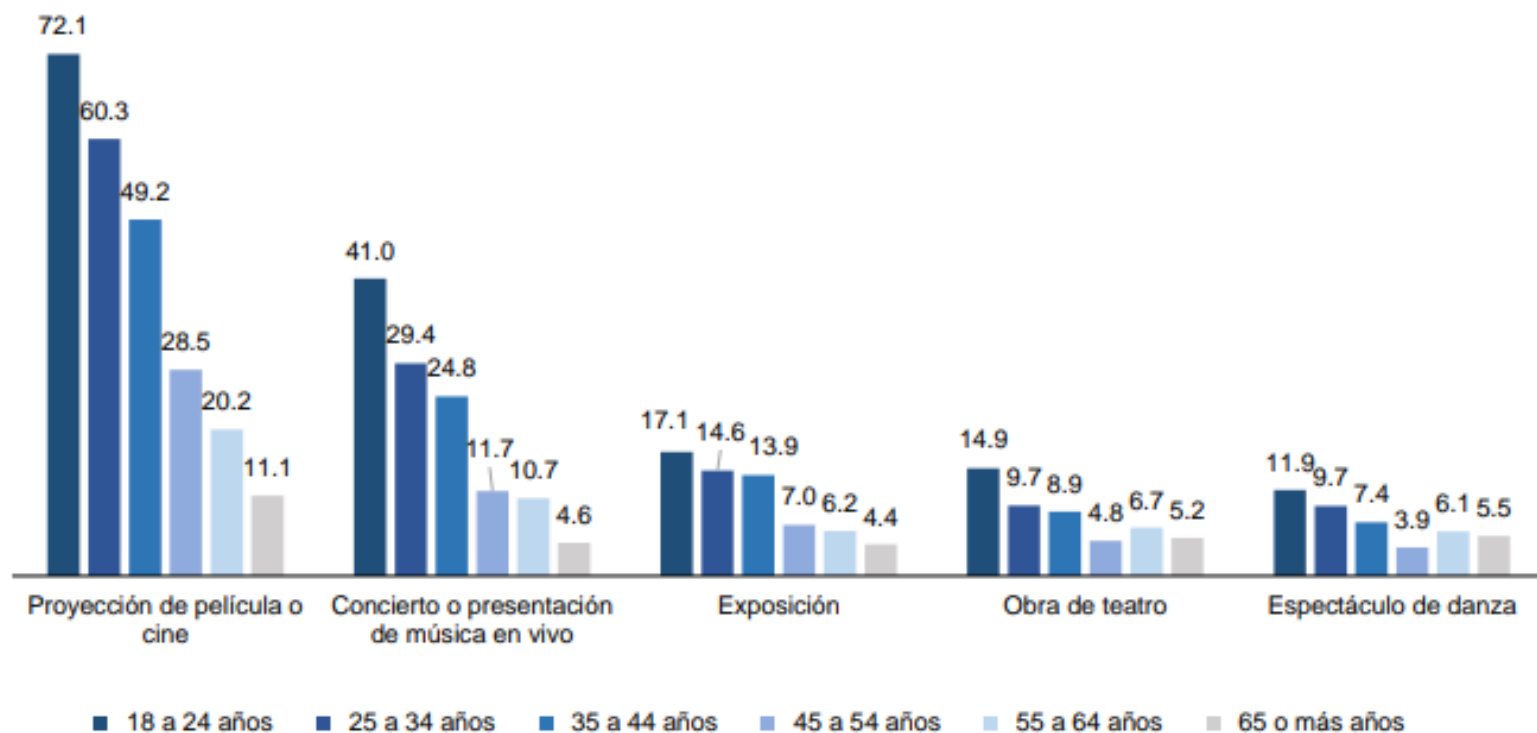
Gráfica 3  
**POBLACIÓN DE 18 AÑOS Y MÁS QUE ASISTIÓ A EVENTOS CULTURALES SELECCIONADOS,  
SEGÚN GRUPOS DE EDAD**  
(Porcentaje)



Fuente: INEGI. Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT), 2019 y 2023

Gráfica 5

**POBLACIÓN DE 18 AÑOS Y MÁS, SEGÚN GRUPOS DE EDAD POR TIPO DE EVENTO CULTURAL AL QUE ASISTIÓ**  
(Porcentaje)

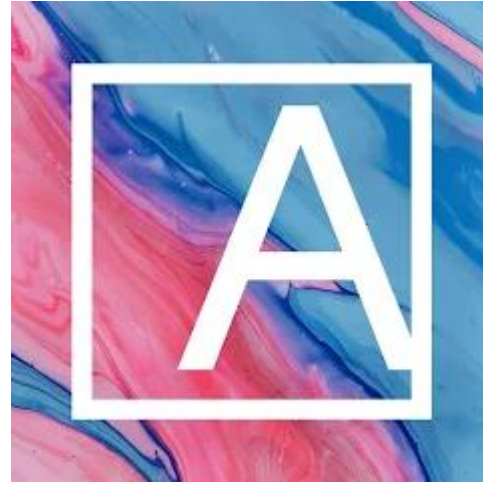


Fuente: INEGI. Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT), 2023

# Competencia:



**Art Gallery AR**  
(Promoción de arte digital)



**Artive**  
(Experiencia aumentada)

# Competencia:



**ART.AUGMENTED**  
(Compra de arte)



**Art World - AR Art Gallery**  
(Venta de replicas)



## ¿En que se diferencia de las otras?



ARte no está enfocada en vender arte, si no en poder apreciar obras de arte desde el teléfono usando tecnología de realidad aumentada y promover la cultura al buscar incitar a que visiten las obras reales, además, no se limita a pinturas como en los ejemplos mostrados ya que incluye esculturas.

# ¿Cuánto nos costaría el proyecto?

\$64,050 USD (aproximadamente  
\$1,294,797 MXN)



# ¿A cuanto venderíamos la aplicación?

\$97,000 USD anuales basado en un modelo Freemium donde se tenga que desbloquear ciertos modelos pagando \$1 USD, ingresos por anuncios dentro de la app



# ROI Estimado y Proyección a Largo Plazo

- 51% aproximadamente en el primer año.
- Se espera que la cantidad de usuarios aumenten el ingreso por anuncios y por desbloquear los modelos.



# KPI

- Número de Usuarios Activos: Objetivo de 15,000 usuarios activos mensuales en el primer año.
- Tasa de Retención de Usuarios: Mantener una tasa de retención del 50% después del primer mes.
- Número de Descargas: Alcanzar 50,000 descargas en el primer año.
- Ingresos Freemium: Que al menos 5% de los usuarios paguen por desbloquear más modelos.

**Gracias por su  
atención**