



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)

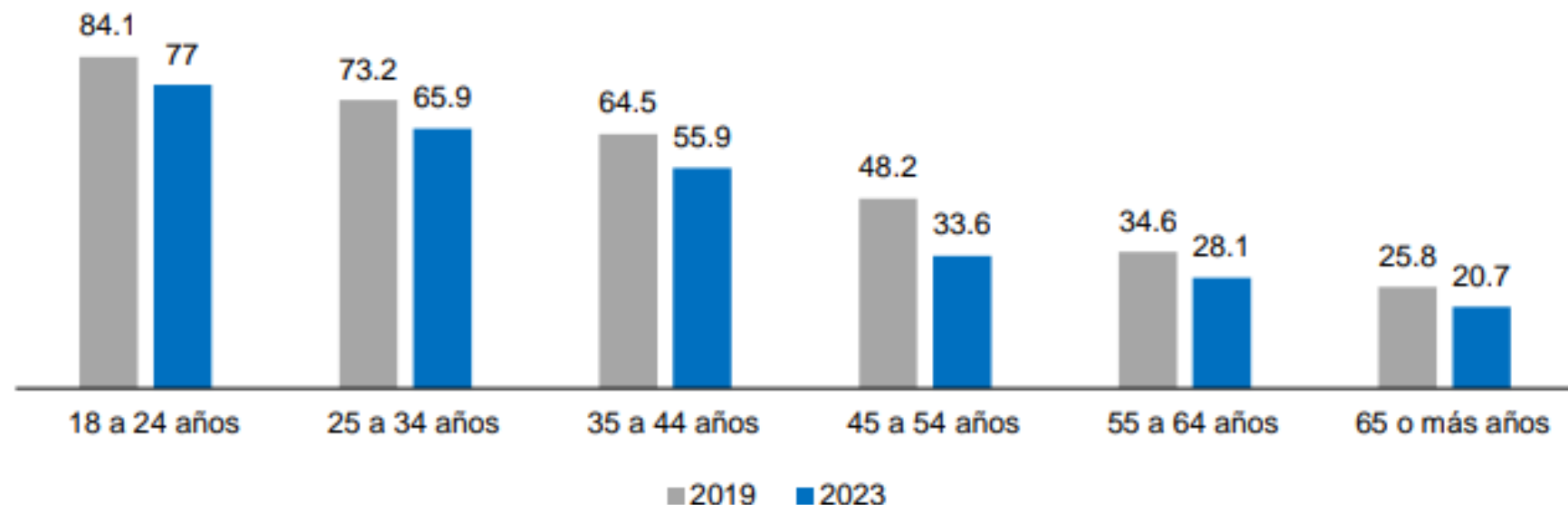


Mercado objetivo:



- 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

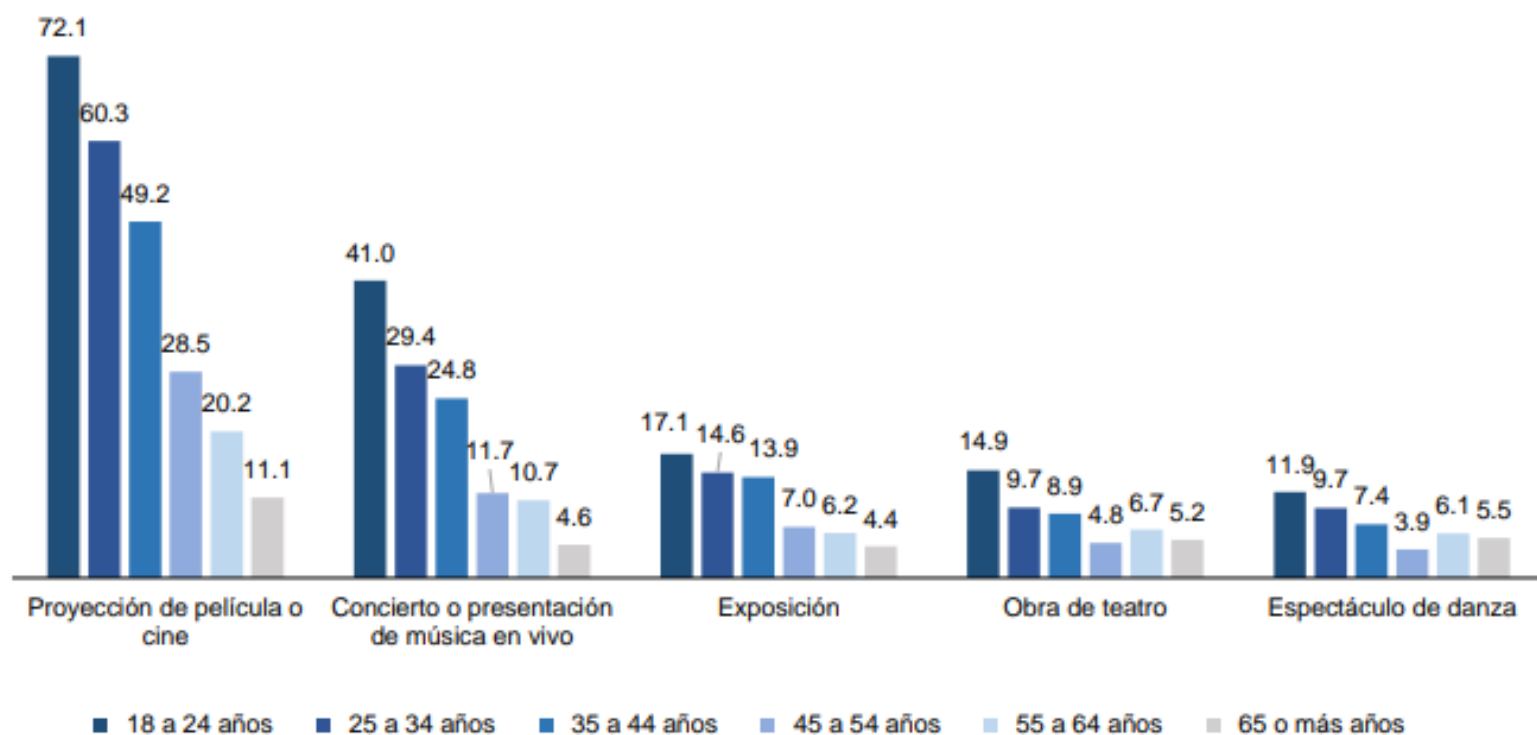
Gráfica 3
**POBLACIÓN DE 18 AÑOS Y MÁS QUE ASISTIÓ A EVENTOS CULTURALES SELECCIONADOS,
SEGÚN GRUPOS DE EDAD**
(Porcentaje)



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)

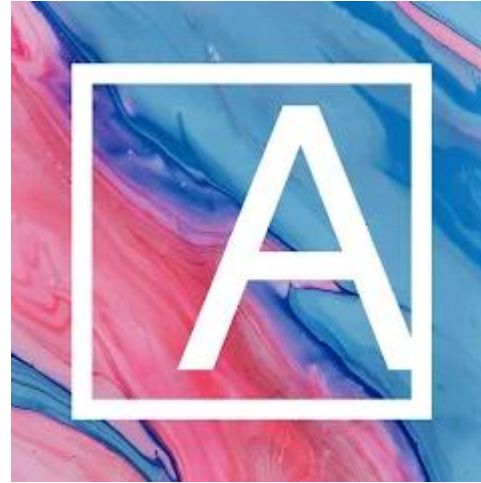


Fuente: INEGI. Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT), 2023

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, colaboraciones y patrocinios



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. Además de que más usuarios se animen a visitar las obras reservando en los hoteles con los que se hayan interesado en patrocinarnos



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.
- Colaboraciones y patrocinios: Conseguir patrocinio o colaboración con al menos 10 hoteles cercanos a las obras.

**Gracias por su
atención**