



Instituto **Tecnológico**  
de Aguascalientes



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO

# INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIONES

NEGOCIOS ELECTRONICOS I

## DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Profesor: REYES ACOSTA RICARDO EMMANUEL

Alumno: GONZÁLEZ PALACIOS CARLOS MANUEL 20151670

ESPINOSA MARTÍNEZ ANTONIO ALEJANDRO 18151676

ALVAREZ RODRIGUEZ ANGEL ULISES 20151679

GARCÍA SÁNCHEZ CHRISTOPHER DOMINIC 20151689

ARREOLA LUCIO ANGEL DARIO 20151604

Fecha: 24 DE JUNIO DE 2024



**INGENIERÍA**  
EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
Y COMUNICACIONES

## INTRODUCCIÓN

Nuestro proyecto se enfoca en armar computadoras personalizadas, ya sea con partes nuevas o usadas, adaptadas al presupuesto y necesidades específicas de cada cliente. Este proyecto nace de la necesidad de resolver un problema común: la dificultad que muchas personas enfrentan al intentar comprar una computadora que satisfaga sus necesidades sin exceder su presupuesto, especialmente cuando no están familiarizadas con los detalles técnicos de los componentes.

Para abordar este problema, hemos desarrollado una innovación clave: un cuestionario sencillo y accesible que guía a los clientes a través de preguntas sobre el uso previsto de la computadora, sus preferencias y su presupuesto. Este cuestionario está diseñado para ayudar a los usuarios a identificar sus necesidades sin sentirse abrumados por la información técnica, permitiéndonos crear una configuración personalizada que maximice el valor y el rendimiento.

Queremos que el proyecto tenga un alcance amplio, dirigido a una variada gama de clientes de clase media, baja y alta. Independientemente de su situación económica, todos pueden beneficiarse de una computadora que cumpla con sus expectativas y limitaciones financieras. Ya sea que necesiten un equipo básico para tareas cotidianas, una máquina robusta para trabajos intensivos o una configuración de alto rendimiento para juegos y diseño, estamos preparados para ofrecer soluciones adaptadas a cada segmento del mercado.

Las funcionalidades de nuestro proyecto incluyen personalización completa, transparencia y seguridad en la selección de componentes, asesoramiento experto y garantía de calidad y confiabilidad. Basándonos en las respuestas al cuestionario, armamos computadoras que se ajusten perfectamente a las necesidades y el presupuesto del cliente, utilizando componentes nuevos, usados o una combinación de ambos. Proporcionamos descripciones detalladas de los componentes seleccionados, el costo y el rendimiento esperado, asegurando que se cumplan las expectativas del cliente. Además, ofrecemos asesoramiento personalizado para ayudar a tomar decisiones informadas sobre la compra de componentes y la configuración de sus sistemas, garantizando que todos los componentes sean cuidadosamente seleccionados y probados para asegurar su calidad y confiabilidad.

## **OBJETIVO GENERAL:**

Uno de nuestros objetivos principales es contribuir a la lucha contra el cambio climático al reducir la cantidad de residuos electrónicos que terminan en los vertederos, prolongamos la vida útil de las computadoras, esto reduce el impacto ambiental de la fabricación y el transporte de los componentes necesarios para crear nuevos dispositivos. Además, apoyamos en ser una guía completa y confiable para usuarios que, algunas ocasiones no están muy especializados en conocimientos sobre partes de computadoras, pero aún así busquen una opción confiable y económica para poder reparar o armar sus computadoras.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Reducir residuos electrónicos: Implementar programas de recolección y reciclaje de componentes electrónicos para disminuir la cantidad de desechos electrónicos que terminan en los vertederos.
2. Prolongar la vida útil de las computadoras: Ofrecer servicios de reparación y actualización de computadoras para extender su vida útil y minimizar la necesidad de adquirir dispositivos nuevos.
3. Minimizar el impacto ambiental: Reducir la demanda de fabricación y transporte de nuevos componentes al fomentar la reutilización y reciclaje de partes de computadoras existentes.
4. Educar a usuarios sobre hardware: Crear guías y recursos educativos accesibles y comprensibles para usuarios con poco conocimiento sobre partes de computadoras, facilitando la reparación y ensamblaje de sus propios dispositivos.
5. Proveer opciones confiables y económicas: Desarrollar y mantener una plataforma que ofrezca recomendaciones y productos accesibles y de confianza para usuarios que buscan reparar o armar sus computadoras sin necesidad de conocimientos avanzados.
6. Promover la sostenibilidad tecnológica: Fomentar prácticas sostenibles en el uso y mantenimiento de dispositivos tecnológicos entre nuestros usuarios y la comunidad en general.

## **JUSTIFICACIÓN**

La justificación de nuestro proyecto se basa en una observación clave del mercado actual de computadoras y componentes: los precios elevados. En un contexto donde la economía no permite a muchas personas hacer grandes inversiones, tener acceso a una computadora potente, ya sea para tareas exigentes o para gaming, se ha convertido en un lujo que pocos pueden permitirse. Esta situación crea una barrera significativa para aquellos que necesitan herramientas de alto rendimiento para el trabajo, el estudio o el entretenimiento, y que no pueden acceder a ellas debido a los costos prohibitivos.

Nuestro proyecto se centra en la creación de soluciones accesibles a través del armado, reparación y venta de componentes de computación a precios más asequibles. Esto se logrará mediante la venta de partes que ya han sido usadas pero que aún están en buen estado, así como de componentes reacondicionados de fábrica. Estas piezas, aunque no sean completamente nuevas, pueden ofrecer un rendimiento excelente y cumplir con las necesidades de nuestros clientes, permitiéndoles obtener equipos de alto rendimiento sin gastar grandes sumas de dinero.

Además, garantizamos la calidad y funcionalidad de todos los productos que ofrecemos. Sabemos que la confianza del cliente es fundamental, por lo que cada componente o equipo que vendemos pasa por un riguroso proceso de evaluación y reacondicionamiento para asegurar que cumpla con las expectativas del usuario. Nos comprometemos a proporcionar equipos y piezas que no solo sean asequibles, sino también confiables y capaces de satisfacer las demandas de uso intensivo.

De esta manera, nuestro proyecto no solo ayuda a reducir el gasto para los consumidores, sino que también contribuye a la sostenibilidad ambiental. Al reutilizar y reacondicionar componentes, reducimos el desperdicio electrónico y promovemos una economía más circular. Así, nuestro enfoque no solo tiene beneficios económicos, sino también ecológicos.

# INNOVACIÓN

Como innovación hemos diseñado un cuestionario para los clientes que tiene como objetivo ayudar a determinar las características de la computadora que se desea armar o adquirir, teniendo en cuenta los elementos base y mas importantes a la hora de estructurar el equipo para el uso que se le va dar.

## 1. Presupuesto

¿Cuál es tu presupuesto aproximado para la computadora?

Menos de \$5,000 MXN

\$5,000 - \$10,000 MXN

\$10,000 - \$15,000 MXN

\$15,000 - \$20,000 MXN

Más de \$20,000 MXN

## 2. Tamaño

¿Qué tamaño prefieres para tu computadora?

Compacta (pequeña y fácil de mover)

Mediana (equilibrio entre tamaño y funcionalidad)

Grande (más espacio para componentes y expansión)

## 3. Tipo de Uso

¿Para qué planeas usar principalmente la computadora?

Uso Estándar (navegar por internet, ver videos, uso de aplicaciones básicas)

Gaming (juegos de alta calidad y gráficos intensivos)

Trabajo de Oficina (procesamiento de textos, hojas de cálculo, presentaciones)

Educación (tareas escolares, investigación, aplicaciones educativas)

Uso Especializado (diseño gráfico, edición de video, programación, etc.)

## 4. Tarjeta Gráfica

¿Qué tipo de tarjeta gráfica prefieres?

Básica (para uso estándar y tareas básicas)

Intermedia (para juegos moderados y aplicaciones de diseño ligero)

Avanzada (para juegos de alta calidad y aplicaciones de diseño avanzado)

## 5. Memoria RAM

¿Cuánta memoria RAM necesitas?

4 GB (uso muy básico)

8 GB (uso estándar)

16 GB (juegos moderados y multitarea)

32 GB o más (juegos de alta calidad y aplicaciones especializadas)

## 6. Disco Duro

¿Qué tipo de almacenamiento prefieres?

HDD (mayor capacidad, menor velocidad, más económico)

SSD (menor capacidad, mayor velocidad, más costoso)

Combinación de HDD y SSD (equilibrio entre capacidad y velocidad)

## 7. Programas y Aplicaciones

¿Qué tipo de programas utilizarás principalmente?

Estándar (navegadores web, aplicaciones de oficina, multimedia)

Gaming (juegos, software de streaming)

Trabajo (software de oficina, aplicaciones de productividad)

Especializados (diseño gráfico, edición de video, desarrollo de software)

## 8. Usuarios

¿La computadora será utilizada por uno o varios usuarios?

Solo por mí

Por varias personas (familia, compañeros de trabajo, etc.)

## **ALCANCES Y LIMITACIONES DEL PROYECTO**

### **Tipo de Aplicación**

- **Aplicación Web:** La plataforma está diseñada como una aplicación web accesible a través de navegadores de internet. Esto permite una mayor accesibilidad desde cualquier dispositivo con acceso a internet, incluyendo computadoras de escritorio, laptops, tablets y smartphones.

### **Extensión Territorial**

- **Cobertura Estatal:** Inicialmente, el proyecto está dirigido a cubrir el mercado estatal. Esto implica que todos los servicios, incluidos los envíos de componentes y computadoras ensambladas, se limitarán al territorio del país de origen del proyecto



# Modelo canvas de negocios

A continuación se explican los 9 bloques del modelo de negocios Canvas.



## KEY PARTNERS

Proveedores de componentes

Técnicos

Proveedores de Software

Proveedores de piezas

## KEY ACTIVITIES

Desarrollar página web

Contratar personal



## VALUE PROPOSITION

Computadoras armables entorno a la mejor opción con respecto a las necesidades y presupuesto del usuario

## CUSTOMER RELATIONSHIPS

Chat de atención al cliente



## CUSTOMER SEGMENTS

Estudiantes

Desarrolladores

Comunidad Gamer

Ambos sexos

Trabajadores de Home Office

## KEY RESOURCES

Mayoristas

Redes sociales

Envíos

## CHANELS

Comunidad de Reddit

Redes Sociales



## COST STRUCTURE

Servicios básicos, salarios, materia prima, dominio, renta del local, servidores



## REVENUE STREAMS

Venta del producto

## **DESCRIPCION DE FUNCIONALIDADES**

Funcionalidades Contempladas para la Fecha de Lanzamiento

1. Configurador de Computadoras:
  - a. Selección de Componentes: Posibilidad de elegir entre diversas opciones de componentes (procesadores, tarjetas gráficas, memoria RAM, etc.).
  - b. Recomendaciones Basadas en el Presupuesto: El sistema sugiere componentes basados en el presupuesto ingresado por el usuario.
  - c. Recomendaciones Basadas en Tareas: Opciones sugeridas según las tareas que el usuario desea realizar (gaming, edición de video, trabajo de oficina, etc.).
2. Sistema de Cuentas de Usuario:
  - a. Registro e Inicio de Sesión: Funcionalidad para crear cuentas de usuario y acceder mediante inicio de sesión.
3. Información Detallada de Productos:
  - a. Descripciones y Especificaciones: Información técnica detallada sobre cada componente.
  - b. Reseñas y Calificaciones: Reseñas y calificaciones de otros usuarios para guiar las decisiones de compra.
4. Soporte y Asistencia:
  - a. Centro de Ayuda: Base de conocimientos con respuestas a preguntas frecuentes y guías de uso.