# DOCUMENTOS DE DISEÑO PROYECTO **Organización Vida Virtual OVV.COM**



### **RESUMEN EJECUTIVO (BORRADOR)**

Presentado por: Anthonny Steve Quemba

Marzo, 1999

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

### TABLA DE CONTENIDOS

1. FILOSOFIA E INTRODUCCION
2. ANTECEDENTES
3. MISION
4. VISION
5. PRINCIPIO ETICOS, MORALES Y VALORES
6. RESUMEN EJECUTIVO
<ul> <li>6.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO</li> <li>6.1.1. OBJETIVOS ESPECIFICOS Y SERVICIOS</li> <li>6.1.2. OBJETIVOS ESTRATEGICOS</li> </ul>
6.2. DESCRIPCION Y ALCANCES DEL PROYECTO
6.2.1 ESTRATEGIAS
6.3. DURACION DEL PROYECTO
6.4. EQUIPO DEL PROYECTO
6.5. PROYECCION ECONOMICA
7. DESCRIPCION DE LA SOLUCION PROPUESTA
7.1. INFRAESTRUCTURA
<ul> <li>7.1.1. INFRAESTRUCTURA DE SERVIDORES Y PLATAFORMA</li> <li>7.1.2. MODELO DE SEGURIDAD</li> </ul>
7.2. DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES
<ul> <li>7.2.1. METOLOGIA PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES</li> <li>7.2.2. FASES DEL DESARROLLO</li> <li>7.2.3. ENTREGABLES</li> </ul>
• 7.2.4. ASPECTOS TECNICOS
<ul> <li>7.2.5. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO</li> <li>7.2.6. CARACTERISITICAS GENERALES DE LAS APLICACIONES</li> </ul>
7.3. EQUIPO DEL PROYECTO
<ul> <li>7.3.1. ORGANIGRAMA DEL EQUIPO DE PROYECTO</li> <li>7.3.2. RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO DE PROYECTO</li> <li>7.4. METODOLOGIA DE TRABAJO Y PLAN DE CALIDAD</li> </ul>
7.5. DURACION DE ACTIVIDADES

BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAL
7.6. IMPLANTACIÓN Y PUESTA EN MARCHA
7.7. PLAN DE IMPACTO CULTURAL
• 7.7.1. PLAN DE CAPACITACION
7.8. PLAN DE MITIGACION DE RIESGOS
7.9. SEGURIDAD Y CONFIDENCIALIDAD EN INFORMACION
7.10.PLAN ECONOMICO
8. ANEXOS

- Cronogramas y Agendas
- Listas de inversionistas básicos
- Documento de investigación
- Proyección económica Organización Mundo Virtual Etapa Prototipo Desarrollo de proyecto
- Plan de mercadeo maestro
- Documentos de presentación a Asociados
- Documentos de presentación a usuarios
- Documentos de presentación a Inversionistas
- Documentos de presentación a Aliados y Alianzas estratégicas
- Documentos de presentación a Patrocinadores
- Documentos de proyección internacional

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAI	

### 1. Marco Teórico, Histórico y Filosofía

Dadas las circunstancias presentadas en el mundo actual en los campos, económico, comercial, cultural y otros, basadas en los procesos tecnológicos que permiten el desarrollo y transformación de los procesos de las organizaciones y la transformación de las organizaciones mismas (evolución), veo la necesidad de la aplicación real de la tecnología a los procesos cotidianos de los individuos comunes (no vinculados directamente a la Tecnología) en el mundo, pero a la vez adaptada a la realidad de cada sociedad, cumpliendo con sus normas, reglas o leyes particulares.

Las aplicaciones de las nuevas tecnologías o del desarrollo informatico y sus bondades expresadas en los antecedentes de este documento, dan paso a la necesidad del individuo de verse involucrado y por ende recibir los beneficios económicos, sociales, profesionales, culturales de este fenómeno llamado tecnología, usando como escalera el Internet y como peldaños herramientas tecnológicas como el E-commerce, el Workflow, las Intranet,las Extranet etc. Pero contemplando como lineamiento el factor cultural y económico del mismo individuo, Es decir involucrar a individuos cuyo core business (núcleo del negocio), ósea actividad económica, producto o servicio del cual subsiste y que necesariamente no esta involucrado o asociado a la informática o las telecomunicaci0ones.

Por otra parte, como lo han mencionado en varias ocasiones hombres y mujeres destacadas del mundo de los negocios, la prestación de servicios es el negocio de este siglo y basado en el hecho de que existe una necesidad real actualmente por parte de las pequeñas, medianas y grandes empresas de aprovechar y optimizar sus recursos a nivel tecnológico y poder evolucionar sus negocios para ser más competitivos, pero esta fuera de su alcance económico, creo que es necesario ofrecer un conjunto de servicios integrales, sistematizados, soportados y proyectados a través del desarrollo tecnológico, permita que el cliente o asociado, reciba de manera tangible los beneficios de estos servicios y sin descuidar o desviarse de su Core business (núcleo de negocio o razón de ser) y sin importar su perfil o actividad económica se sienta apoyado en su propio negocio, permitiéndole una evolución constante en su actividad económica, manejándole y administrándoles esta evolución de manera que no este fuera de su comprensión, expandir su nicho de mercado, llegar a clientes o usuarios finales ubicados geográficamente en sitios a donde nuestro asociado no podría llegar por sus propios medios, el proyecto que se plantea a continuación, propone una serie de connotaciones en la vida del individuo, de la comunidad, de la sociedad, de cada país, las cuales deberán ser bien comprendidas por separado, basándose en principios y fenómenos de tipo cultural, social, tecnológicos y económicos.

Uno de los hechos mas contundentes en el proyecto es el de las fronteras geográficas, las cuales antes de la aparición del Internet eran limites para el desarrollo humano, pero que actualmente el Internet aunque limitado es un puente para practicar o participar en el

fenómeno de la globalización. Parte esencial de este proyecto es permitir la participación, involucrar y soportar al individuo en este proceso global, permitiendo su integración directa al proceso y su interacción con los demás individuos o individuo en particular de acuerdo a su necesidad. Por medio de herramientas que a su alcance, le permitan la comunicación de forma personal, en cualquier parte del globo terráqueo.

Otro de los fenómenos o hechos que nos atañen en la actualidad de forma directa o indirecta, pero en el que todos estamos involucrados es el de la contaminación ambiental y destrucción de elementos tan indispensables para la vida humana como la capa de ozono, hecho que en gran parte es resultado del alto nivel de contaminación producida por los vehículos automotores que desprenden una serie de gases contaminantes, pero que a la vez son indispensables para el desarrollo de nuestra vida cotidiana y que según nuestro planteamiento se puede reducir y controlar su trafico diario el cual en una pequeña parte por cada integrante del colectivo social, causaría un efecto a nivel macro en el índice de contaminación y en algo tan sencillo como la cantidad de trafico en las grandes ciudades, influyendo de forma positiva en el aspecto de efectividad y anímico de cada individuo, lo cual retorna en armonía y productividad social.

Entonces, según el planteamiento, la aplicación de las tecnologías a la vida del individuo (entiéndase por individuo cada hombre o mujer parte de la sociedad), a su cultura y sistematizando procesos y actividades cotidianas, puede significar un cambio hacia la evolución colectiva mundial en todo aspecto y por ende hacia la productividad en masa, lo cual retorna a cada país en resultados tangibles e intangibles ósea económicos y culturales.

Por otra parte y dentro del mismo planteamiento de los fenómenos que inciden en el proyecto esta el de la ley de oferta y demanda en el área comercial, la cual se ha visto afectada de forma radical en los últimos años por el fenómeno de mercados muy maduros, obteniendo como producto un cliente con criterio, mas maduro y exigente, el cual al saber que dispone de varias ofertas casi con los mismos costos económicos empieza a evaluar los valores agregados que pueda obtener de sus oferentes, creando una competencia por la excelencia en el servicio, produciendo un cambio en la fundamentacion de las organizaciones en cuanto a su forma de operación y trato o servicio al cliente, dando paso a la aplicación de modelos basados en la atención al cliente como primer y mas importante eslabón en su cadena de desarrollo como el Client Firts, con la atención personalizada del account Managment o ECR (efficient consumer response), basado en el trabajo en conjunto para satisfacer con la mayor rapidez los deseos del consumidor, este cambio o evolución aplicado a los modelos organizacionales para la atención o servicio al cliente ha sido acompañado de la aplicación de metodologías de mercadeo segmentadas hacia las necesidades especificas del cliente como las de micromarketing, estudiando y creando perfiles específicos según la formación, el criterio y las necesidades percibidas de los clientes.

Este ultimo hecho a sido tan contundente en la actualidad que inclusive se a aplicado al Internet permitiendo ambientes como ciertos portales totalmente personalizados de acuerdo a los gustos del afiliado y permitiendo mas allá un análisis de los gustos y criterios de este afiliado, ofreciéndole de manera automática los productos o servicios que pudiese requerir este por medio de tecnologías como Datamining y Datawarehouse.

Por otra parte los lineamientos de trabajo para la organización Mundo Virtual, implementaran de manera permanente dentro de sus esquema de trabajo la prestación de los servicios a los asociados con la metodología especifica de perfiles.

Otro de los fenómenos que influyen en el proyecto y que a sido, a mi parecer mal manejado, es el concerniente a el ya famoso e-commerce, dentro de lo cual también creo necesario estructurar una nueva forma de pago por servicios y/o productos dado que fenómenos como el de B2R (back to reality) demuestra que el pequeño porcentaje de la comunidad mundial que conoce y a creído en el pasado en Internet, esta dejando de creer, pues una parte de ese porcentaje no comprende los fenómenos y mucho menos las tecnologías, metodologías o protocolos de seguridad implementados que son parte del argot de los expertos en la informatica y telecomunicaciones, ni como son violentadas las transacciones electrónicas por los ya famoso Hackers, Krakers o piratas del ciberespacio, a través de Internet y otra gran parte de este porcentaje no posee tarjeta de crédito, de debito( en algunos países) o simplemente no entiende los formularios a llenar a través de Internet, es por esta razón que también creo en la implantación de un nuevo sistema de pago mas fácil de usar, mas directo y con mas seguridad, para absorber el riesgo de las transacciones electrónicas, evitándole a la comunidad que sus procesos a través del Internet les causen inseguridad.

Este tipo de hechos también serán contemplados e integrados dentro de las premisas del proyecto con el fin especifico de crear una organización que no solo venda los principios y el desarrollo tecnológico y económico, sino que los aplique a si misma, hecho que no ocurre en la actualidad en la gran mayoría de organizaciones dentro de esta actividad.

El proyecto denominado Organización Mundo Virtual, persigue objetivos como permitir que cada individuo pueda reducir su necesidad de salir a la calle exponiéndose al trafico, la inseguridad social etc. Por gestiones o procesos tan sencillos como ir al trabajo un mismo día o a una misma hora, lo cual junto con otros individuos que van los mismos días a las mismas horas causa trafico, contaminación, estrés, tiempos muertos, costos indirectos y ocultos etc. A sus economías personales, cuando una gran parte si no toda de la gestión puede ser desarrollada desde su hogar o sitio donde tenga una línea telefónica y un equipo con Modem o por ir a cambiar un cheque a la sucursal del banco donde labora su amigo personal e inclusive salir a buscar el mejor precio sobre una materia prima para el producto que vende o elabora, por lo cual podría solo acceder Organización Mundo Virtual y obtener precios de las cuatro tiendas en su cuadra, urbanización o barrio como de su ciudad, país o continente, donde entraría a evaluar al costo de una llamada local las ofertas de tiendas y los fletes en otros países.

Por otra parte, el uso de tecnologías de punta, la aplicación de conceptos basados en esta como los procesos virtuales denominados así dado que son realizados a través de las grandes redes informáticas y no físicamente como se desempeñan convencionalmente, es decir se pretende la aplicación real al desempeño cotidiano de conceptos tales como: Comunidad Virtual, Sociedad Virtual, Empresa Virtual, Telé trabajo, Cultura Virtual entre otros. Permitiendo un impacto de índole básico en las actividades de los individuos en la sociedad, es decir, a la vez que el empresario mediante el concepto de empresa virtual y tele trabajo consigue disminuir u optimizar sus costes en la organización dado que no requiere de grandes infraestructuras, pues sus telé trabajadores no están físicamente en sus instalaciones y además puede contratar varios telé trabajadores por el costo de un empleado convencional, además se ahorra costos ocultos como el café matutino o el papel mal gastado en impresiones erróneas etc. El individuo también se ve beneficiado por el telé trabajo al no afectar su economía personal e individual con los gastos de transporte diarios o almuerzos incómodos fuera de su hogar y además puede obtener varios ingresos en vez de uno, dado que según su productividad personal, podría cumplir con varias tareas en el mismo día, haciendo uso de los tiempos muertos o de ocio como los que se emplean en traslados de un sitio a otro y al no tener que cumplir con tiempos específicos u horarios laborales en instalaciones físicas, puede cumplir con varios patrones o empleadores.

Este tipo de proyectos cuyo objetivo es aplicar tecnologías de punta para generar beneficios a todos los involucrados, que comprenden aspectos como la cultura, educación, comunidad, la contaminación ambiental entre otros y que su nicho de mercado es todo individuo, organización o empresa que comercialice o venda un servicios o producto en el mundo, requieren de una gran inversión de recurso económico, patrocinio y respaldo para llegar a las masas y aceptación por parte del colectivo. Este aspecto del proyecto ha sido estructurado y contemplado de acuerdo al desarrollo del mismo, es decir a medida que se implementen las diferentes fases del proyecto se demostrara la rentabilidad del proyecto (Quick Wins), dentro de lo cual se ha contemplado roles de inversionistas primarios (cuando el capital de inversión no cubre la proyección básica) y los básicos(capital de inversión que cubre la proyección económica básica) y se han contemplado los pilares que describimos a continuación y como lo explicamos en el punto 6.2.1 estrategias.

Para obtener los beneficios económicos, sociales, comunitarios, políticos, individuales que hemos establecido como objetivos globales, existen cuatro pilares fundamentales:

- Los Inversionistas
- Los Patrocinadores o Aliados
- El equipo de trabajo de la Organización Mundo Virtual
- Los ciudadanos o los clientes.

El primer pilar del proyecto esta conformado por los inversionistas, los cuales serán los encargados de inyectar el recurso económico necesario para el desarrollo del proyecto contemplado en el punto 6.2.1 fase 2, y a los cuales se les demostrara la rentabilidad del proyecto por medio del retorno que nos causara en la fase 0 y fase 1 explicadas también el punto 6.2.1.

Conciente de la gran necesidad y la relevancia del impacto cultural pre y post que debe ser contemplado para el desarrollo optimo de este proyecto en el colectivo social, incluyo como uno de los pilares fundamentales del mismo al gobierno de cada país, dentro del segundo pilar, dada la relevancia que este, puede proveer al proyecto ante las masa sociales mediante su alianza y/o patrocinio, además de suministrar información contundente sobre proyectos sociales acerca del fin común y recibir colaboración de parte de la organización, otro componente de este pilar es el grupo de patrocinadores o aliados, mediante los cuales será desarrollado el proyecto, es decir siendo un punto estratégico a su favor y dado el impacto que puede causar un proyecto de esta envergadura, se le propondrá a un grupo importante de empresas el rol de Patrocinadores, desarrollando el proyecto mediante sus productos, serán seleccionadas unas de las casa mas importantes de software y hardware para dicho fin, así como empresas multinacionales del sector de consumo masivo con el fin de impactar positivamente y llegar al conglomerado o multitudes.

El equipo o team de trabajo de Organización Mundo Virtual, conformado por todas aquellas personas que formaran parte de los principios, diseño, planeación, desarrollo e implantación de este proyecto, conforma el tercer pilar.

El cuarto pilar y con la misma importancia de los otros tres esta conformado por el asociado o cliente, es decir, la Organización Mundo Virtual considera a todo cliente visible o afiliado a Organización Mundo Virtual un asociado y a todo usuario que accede para usar los servicios o comprar productos a través de Organización Mundo Virtual un Usuario final. Por ser este un proyecto con alto impacto cultural y social, depende de los ciudadanos de cada país del mundo de su aceptación y asimilación, como nueva forma de vida.

Este proyecto estará soportado por las tecnologías existentes y preparado para integrar y asumir toda nueva solución o tecnología que sea desarrollada para el mercado, las cuales serán mencionadas y explicadas mas adelante.

Por otra parte y también de relevancia dentro de este proyecto, Organización Mundo Virtual será estructurado, diseñado, desarrollado e implementado siempre con base a los parámetros y objetivos expresados en este documento, de sistematizar las actividades mas comunes de los individuos de la comunidad mundial, pero con el fin de optimizar la vida real y sus actividades como el contacto personal, es decir teniendo virtualizadas ciertas actividades que despejarían el campo físico de congestiones, permitirían un mejor desempeño y disfrute de la vida física de los individuos, optimizando el desplazamiento y contacto en las actividades de los individuos en los diferentes campos como social, cultural, etc, que requieran siempre de contacto físico.

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAL	

#### 2. Antecedentes

En el mundo actual, existen diversas tecnologías basadas en principios informaticos: desde los servicios mas básico conocidos por un gran porcentaje mundial de personas que puede brindar un computador, pasando por el también conocido por otro porcentaje de población mundial Internet, el cual les permite a través de tecnologías como: HTTP, FTP, HTML, TCP/IP y hoy en día el Java con sus Applet, XML o el WAP, llegar a mas usuarios o clientes sin importar su ubicación geográfica con el mensaje adecuado y atractivo, hasta las soluciones tecnológicas de punta, conocidas por un menor porcentaje, como la automatización de los servicios internos de una organización con el Workflow, basado en la sistematización de procesos internos o externos en muchos casos combinando Bases de Datos que interactúan además tanto con contenidos gráficos como documentos escaneados con instrucciones y datos de los involucrados en cada proceso.

El porcentaje de la población mundial que conoce y usa los servicios del Internet el cual desplazándonos en grado de complejidad desde la búsqueda de temas hasta un pago electrónico para adquirir un producto o servicio también forma parte del hoy en día, pero con la situación de la reducción creciente de usuarios complejos y el crecimiento de usuarios básicos de servicios como E-mail o Chat, en este proceso se encuentran situaciones como:

la presencia empresarial en Internet cada vez es mayor, pero la presencia del individuo es limitada y asociada en la mayoría de los casos a tener una dirección e-mail o usar el chat. Las bondades obtenidas por las aplicación de la informática y tecnología a los negocios, relaciones sociales, etc. Son ilimitadas y conocidas en su mayoría, por este pequeño porcentaje de usuarios, pero el enfoque a estado limitado hasta el momento por lo anteriormente expuesto, es por este motivo que se debe realizar una aplicación mayor y real de la tecnología a las actividades cotidianas de cualquier individuo de la sociedad, involucrándole directamente al proceso cultural y tecnológico y a la vez invitándole a participar en un mercado global donde puede obtener propuestas mas allá de los limites geográficos de su ciudad o país, pero no a través de la forma convencional de visitar su home page si no que además pueda visitar específicamente la sucursal e inclusive establecer contacto visual, auditivo y ambiental con el individuo con quien desea hacer la gestión y no por medio de un email cuando los tiempos de repuesta dependen del factor humano lo cual va en contradicho con la automatización para efectividad, sino que pueda establecer la comunicación en línea.

Por otra parte también están presentes, el ya conocido por un sector de la población mundial e-commerce y las transacciones comerciales o pagos electrónicos, que están sufriendo un revés desde hace algún tiempo, reflejados en el denominado recientemente B2R (back to reality), conocido como el fenómeno de regreso a la realidad, donde en índices mundiales como las bolsas de acciones como Nasdaq se han visto bajas, perdidas y quiebras de empresas y organizaciones .com mundialmente conocidas, todo esto debido a mi parecer a un factor común, el que el usuario final o el ciudadano común no use el Internet con frecuencia, no encuentre en el utilidad real y mas aun no realice transacciones a través de el y por un factor intrínsico como el de el mal manejo del impacto cultural.

El fomento de sitios en Internet basados en modelos definidos como portales: generales, verticales, horizontales, de servicios como: hosting (alojamiento), registro de dominio etc. Los de E-commerce B2b, B2c, C2c, forman parte también del hoy en día tecnológico y de negocios, dando paso a la nueva denominada E-economía, o una economía basada en el E-commerce y los negocios por Internet, pero que también están segmentados y sectorizados de tal manera que solo un porcentaje de empresas y usuarios en el mundo pueden verse beneficiados por sus bondades, dado que el uso de estos servicios requieren de un grado de comprensión y asimilación cultural y de poseer un estatus económico mínimo como usar tarjeta de crédito o en su defecto en algunos países de debito, lo cual causa desconcierto y desconfianza en el individuo al no saber como y a donde viaja esta información, además de complicaciones y retardos en tiempos. Por otra parte las posibilidades de tener presencia en Internet, acceso o realizar alianzas o negocios se ve nublada y entorpecida cuando estos servicios le hablan al usuario final en lenguaje técnico, ofreciéndole servicios de hosting en MB, conexiones RDSI o B2b con un proveedor, obligando al usuarios a aprender un argot que no forma parte de su núcleo de negocio y para lo cual tal vez en la mayoría de casos no tiene tiempo ni quien lo oriente, es así como se ven finalizadas antes de tiempo las enormes posibilidades de hacer negocios a través de Internet para este individuo común.

Por otra parte, existen en la actualidad en culturas y sociedades desarrolladas, la aplicación de conceptos basados en la tecnología, para aprovechar la misma en pro del desarrollo individual, comunitario, social, profesional y cultural del individuo de la sociedad como los conceptos de la cultura virtual, la sociedad virtual, la empresa virtual, el tele-trabajo etc. Estos conceptos están revolucionando las culturas de países desarrollados como España, Francia o Estados Unidos, países en los cuales se ha implementado el tele-trabajo: el cual es ejecutado por el individuo desde su casa o donde se encuentre geográficamente hablando con un Microprocesador y un modem, evitando desplazamientos, los cuales causan costos, gasto de tiempo, tiempo de ocio al individuo y causacion de trafico al colectivo, exposición a la inseguridad social y contaminación ambiental. Es por estas razones que los gobiernos de países industrializados están apoyando estas iniciativas de algunas organizaciones en realizar labores virtuales.

Uno de los puntos que se ha nombrado en cuanto a la vida actual con respecto a la tecnología y su desarrollo y quizás el mas importante es que tanto el Internet como otras soluciones tecnológicas, están siendo de uso exclusivo de una porción o sector de las sociedades mundiales ósea solo un grupo de individuos están haciendo uso y aplicación de estos servicios y por mas esfuerzos que intentan realizar las grandes organizaciones por aumentar y extender el uso de estos al resto de los ciudadanos del mundo avanza muy poco, dado que estos en sus estados mas básicos o sin poseer muchos conocimientos ven el uso de estos servicios como un lujo o como diversión sin lograr percibir la real aplicación de estos a su economía o ingresos personales, dando por nulo el uso de estos servicios.

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAL	

#### 3. Introducción

Organización Mundo Virtual es un proyecto que persigue el objetivo general de virtualizar la realidad, es decir, permitir que a través de un Organización Mundo Virtual situado en Internet, y totalmente igual al mundo físico real, se puedan realizar actividades como: ofrecer, comercializar, contratar, comprar, brindar y entregar, servicios y/o productos, que formen parte de la actividad económica formal o informal, dentro del ámbito empresarial o personal, desde cualquier parte del globo terráqueo a cualquier parte del mismo, por cualquier individuo de la sociedad con cualquier criterio personal.

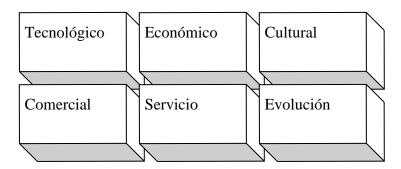
Dicho en otras palabras todo individuo de cada sociedad de cada país del mundo debe ejercer, fabricar o vender, productos o servicios para subsistir y cubrir así sus necesidades básicas y las de los suyos, comprobadas ya y nombradas anteriormente los enormes beneficios de la tecnologías no solo económicos si no culturales y sociales, puede de manera controlada a nivel cultural involucrar y hacer participes a todos estos individuos comunes (no vinculados a la tecnología), segmentando sus perfiles culturales, para que reciban estos beneficios al realizar sus actividades económicas bien conocidas por ellos y sin desviar su atención, tiempo y esfuerzo de la misma, a un nicho de mercado global, con una accesoria total, mediante un proceso controlado y administrado por quienes si conocen las materias involucradas y al alcance de su economía o presupuesto personal.

Por otra parte permitiendo la generación automática de valores agregados del proceso constantemente, como el crecimiento cultural intrínseco, el crecimiento económico personal e individual el cual desde un individuo sumado al de sus vecinos propiciaría un crecimiento común en cada barrio, ciudad y país, otros valores agregados son al expansión de ese pequeño porcentaje que usa y disfruta la tecnología en el mundo y todos los servicios comunitarios y sociales que se derivarían de la aplicación tecnológica a las comunidades como la seguridad comunitaria, reducción de costos en las comunicaciones y muchos otros. Organización Mundo Virtual, es un proyecto que persigue el objetivo general de masificar el uso de la tecnología, automatizando la mayoría de las actividades o procesos cotidianos de cualquier individuo que realice una actividad económica, es decir que cualquier individuo sin importar su ubicación geográfica, situación social o cultural, pueda acceder los servicios y recibir los beneficios directos, indirectos y valor agregado que genera la aplicación de la tecnología a los procesos cotidianos.

Organización Mundo Virtual se basa y comprende 6 componentes o áreas esenciales (grafica 2), dentro de las cuales se manejaran las diferentes variables que rodean al individuo y al proyecto y que es necesario comprender y controlar para poder desarrollar, comercializar e involucrar todo el proceso.

A través de estos componentes que se explicaran en detalle mas adelante, se le proveerá al individuo una gama de servicios que a nivel comercial buscaran la expansión de su nicho de mercado así como la distribución de sus servicios y/o productos, a través de servicios informaticos conocidos por el individuo así como servicios físicos de publicidad y mercadeo convencionales, de tal forma que pueda asimilar y percibir la utilidad de la organización, sin que el participar de la misma signifique nuevos paradigmas para ellos, estos servicios estarán soportados por una plataforma tecnológica de avanzada y

provistos de forma evolutiva de manera que el negocio del individuo pueda ir evolucionando de acuerdo a la propuesta de Organización Mundo Virtual a través del tiempo y de la implementación de los nuevos servicios.



#### Grafica 2.

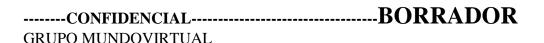
Los servicios de la Organización Mundo Virtual, serán comercializados y ofrecidos como una empresa de representación tanto de productos como de servicios ante los clientes que puedan ofrecer un producto o servicio a través de Organización Mundo Virtual, presentando una serie de servicios como la publicidad y comercialización tanto física como por el Web de su actividad económica en todo el mundo, sin presentarle al cliente denominado asociado, ningún tipo de paradigma tecnológico ni logístico absorbiendo por medio de un proceso tipo outsourcing todas las actividades implicadas para que el proceso funcione correctamente, y a un costo estimado al alcance de cualquier individuo por mas básica o pecunia que sea su actividad económica. Realmente en el proceso nombrado anteriormente se esta tomando en cuenta, los componentes: Económicos, Culturales, Comercial, de Servicio del cliente o asociado, el componente Tecnológico del proyecto esta en la plataforma tecnológica que se implementará y desarrollara para poder soportar todas las transacciones mundiales que se requieran hacer para publicitar, comercializar, vender y entregar el servicio o producto de cada asociado, plataforma tecnológica que permitirá a la organización el retorno sobre inversión y disminución de costos como beneficio de la aplicación de la tecnología, finalmente el componente de evolución es dado cuando la forma de prestación de servicios de comercialización o entrega de productos va desarrollándose hacia nuevas formas mediante la plataforma.

Los servicios y/o productos que ofrecen los asociados así como los servicios comunitarios, sociales y de valor agregado que ofrecerá Organización Mundo Virtual, serán accedidos y usados fundamentalmente a través de una dirección muy fácil de memorizar en Internet, lo cual permitirá que desde cualquier punto como: hogar, oficina, sitios públicos de acceso, cafés Internet, sitios de gobierno (producto de alianza con el 2 pilar) y centros gratuitos de Organización Mundo Virtual. Estos asegurara el acceso y uso de la solución por parte de uno de los perfiles de individuos contemplados en este proyecto y que se explicara en detalle en este documento, la interface de acceso será también contemplada como prioritaria y de proyección también se describirá en los alcances del proyecto, a través de esta interfase los

individuos considerados como usuarios finales (no asociados o en busca de un servicio o producto), realizaran un viaje virtual a través de cualquier país, ciudad o barrio en el mundo según el desarrollo de Organización Mundo Virtual, logrando así una sensación de desplazamiento geográfico a través de imágenes que reflejan la realidad y conseguir el servicio, producto o individuo con quien se desea establecer comunicación en línea, en el caso de demandar un servicio o producto, el usuario final sin ningún tipo de costo por parte de Organización Mundo Virtual (cuestión que encarecería estos) podrá, contratar, disfrutar, recibir y pagar el servicio y/o producto en su moneda local y en su ciudad sin tramites o procesos engorrosos que solo pueden ser realizados con tarjeta de crédito y en muy pequeños casos debito, este podrá pagar hasta en efectivo si es su necesidad.

Además de ser una solución que permita que asociados y usuarios comercien a través de Internet, pero de una manera controlada, administrada en su totalidad por la Organización Organización Mundo Virtual, permitirá comenzar a generar y producir valores agregados constantes durante todo el proceso y para todos los involucrados que constituyen uno de los objetivos principales del proyecto.

Dada la magnitud y los alcances de este proyecto, será desarrollado en fases dentro de las cuales, se contemplarán, las ciudades principales de ciertos países para su inicio, con la prestación de los denominados servicios básicos, descritos en los objetivos específicos, lo cual permitirá que el proyecto se vaya desarrollando progresivamente y en secuencia, creando necesidades en otras ciudades y países, para su posterior expansión hacia estos y la implementación de nuevos servicios, explicados en las estrategias punto 66.2.1 de este documento.



#### 3. Misión

Proveerle al individuo común, las herramientas tecnológicas que le permitan beneficiarse y beneficiar por ende el desarrollo de la comunidad, sociedad y país al cual pertenece, A través de un desarrollo cultural, social y económico, basado en la aplicación en tiempo real de las tecnologías de las comunicaciones e informáticas, a sus actividades y procesos cotidianos, sin disminuir o afectar sus actividades básicas o nucleares y que requieran de contacto físico, logrando una automatización de tareas cotidianas a través de Organización Mundo Virtual para poder disfrutar el mundo real.

#### 4. Visión

Lograr un impacto permanente, en el contorno de cada individuo en la comunidad mundial, permitiendo un proceso de evolución global, influyendo en aspectos como las relaciones Comunitarias, sociales, el desarrollo económico de los países, la contaminación ambiental, sonica e integrando de manera permanente todo tipo de herramienta o solución informática y tecnológica de software o hardware a los servicios prestados por Organización Mundo Virtual.

### 5. PRINCIPIOS ETICOS, MORALES y VALORES

Organización Mundo Virtual como cultura, impulsara y respetara en todo momento las actividades de los individuos que en pro de la vida normal sean de naturaleza de contacto físico.

Los servicios prestados a través de Organización Mundo Virtual, estarán en soporte tecnológico para la evolución de las actividades económicas del mundo y no serán usados para reemplazar dichas actividades afectando a sus representantes tradicionales.

Mundo Vigilara y controlara en todo momento el modo de aplicación de sus tecnologías derivadas o creadas a las actividades físicas de los individuos en la sociedad, de manera que en ningún momento los servicios prestados a través de Organización Mundo Virtual puedan afectar, reemplazar o disminuir el necesario contacto físico de los individuos en la vida normal, automatizando únicamente las actividades o procesos que a través de su sistematización permitan que el individuo perciba beneficios.

### **BORRADOR**

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAL	

### 6. RESUMEN EJECUTIVO

### 6.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO

### 6.1.1 Objetivos Generales

- Masificar el uso y los alcances de la tecnología
- Ampliar el porcentaje de usuarios de las tecnologías a nivel mundial
- Controlar y administrar el proceso tecnológico que le permita a los individuo alcanzar los objetivos específicos de este proyecto
- Controlar el proceso cultural que permita los objetivos específicos de este proyecto

### 6.1.2. Objetivos Específicos y servicios

- Proveer al individuo común las herramientas tecnológicas, para sistematizar sus actividades cotidianas que no requieren realmente de contacto físico.
- Lograr el impacto cultural necesario para transformar el uso de Organización Mundo Virtual en una nueva forma de vida.
- Sistematizar y agilizar las actividades mas triviales de los individuos en al sociedad, con el fin de lograr una mayor productividad para si mismos.
- Integrar la productividad individual del colectivo, para lograr una sociedad y un país mas productivo y desarrollado.
- Beneficiar a cada eslabón del proceso desde el usuario final, los asociados, los inversionistas, los aliados, los patrocinadores, la organización mundovirtual, y demás componentes.
- Proveer un servicio de participación en mercados globales o mundiales, de tal forma que permita a los individuos verse beneficiados por mercados mas desarrollados.
- Permitir que cada individuo que forme parte de Organización Mundo Virtual se vea beneficiado por el uso de las tecnologías de vanguardia que se vayan implementando.
- Disminuir y optimizar los costos de los individuos y organizaciones así como su propia cadena de costes, por medio de la contratación de servicios virtuales y modalidades como teletrabajo.
- Disminuir las necesidades de desplazamiento de los individuos con el fin de impactar positivamente en el trafico diario de las ciudades y en la contaminación ambiental.
- Lograr mayor confianza en tecnologías como internet, demostrándole al individuo común su real aplicación, uso y beneficios.
- Implantar un nuevo sistema de pago sin riesgo para el usuario final que le permita tener plena confianza en las transacciones que realice a través de mundovirtual.
- Proveer una misma plataforma tecnológica de vanguardia que soporte, proyecte y
  evolucione las actividades económicas de nuestros asociados, sin que estos incurran en
  inversiones individuales.
- Proveer una misma plataforma tecnológica que soporte procesos de soluciones tecnológicas de punta como worlflow, Datawarehouse, Intranet, Extranet, VPN, e-commerce y muchas otras. Para nuestros asociados, sin inversiones individuales.

### 6.1.2.1 Servicios de la OVV:

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAI	

Los servicios serán divididos, según su implementación, es decir, dada la gran necesidad de inversión, será necesario ir implementando los servicios partiendo de los básicos y a través de el retorno a nivel económico o la consecución de los recursos económicos ir implementando los servicios mas avanzados, **los tiempos y fechas de implementación están explicados en las estrategias punto 6.2.**1, la división será de la siguiente manera:

Servicios básicos: (estos servicios se implementaran de inmediato)

1. MERCADEOV (mercadeo virtual)

### Se compone de:

- ☐ Mercadeo y publicidad, convencional y sectorizada:

  Consiste en aprovechar la publicidad que será necesaria para la nueva forma de cultura de OVV, compuesta de específicamente en el caso de publicidad física: Volantes, afiches, Pancartas, Pautas televisivas y radiales, en mencionar a nuestros asociados, caso en el cual será sectorizada por barrios o sectores la publicidad a repartir ejemplo: Chapinero, Mazuren etc., Mencionando según la estrategia del director de mercadeo a nuestros asociados(afiliados) del barrio o sector, de tal forma que sus interesados visiten OVV para contratar o conocer sus servicios con descuentos reales.
- □ Presencia en Internet con presencia física a nivel mundial:

  Consiste en los servicios de publicidad y mercadeo tecnológicos o presencia WEB,

  OVV, le creara al asociado un sitio WEB (bajo los lineamientos de OVV), orientado

  hacia una presencia virtual o de tercera dimensión y general dentro del portal,

  basándonos en los servicios y/o productos que ofrece el asociado, ubicándolo

  geográficamente según su empresa, negocio, casa o punto de trabajo.

  Por otra parte se le ofrecerá el servicio del contacto nacional e internacional por

  medio de las sucursales físicas de OVV en el resto de su país o del mundo.
- □ Absorción actividades y gastos tecnológicos (Outsourcing): OVV, realizara toda la inversión tecnológica, logística y cultural de tiempo y otros factores, para permitir que el asociado disponga de una plataforma tecnológica de punta con recursos físicos, humanos y logísticos, para poder lograr la comercialización, venta, facturación y cobro de sus productos y/o servicios sin desviar su atención de su negocio.
- □ Reglas de Seguridad y confidencialidad en la información expuesta:

  Toda la información que se exponga y publique por medio de los servicios de OVV, obedecerá a los lineamientos tanto de la organización como de su propietario, la cual será clasificada y publicada según la conveniencia del miso, si esta es publica es decir en el caso de nombres reales, direcciones, etc. Si se publicaran estos datos o por medio de códigos generados por la organización.

### **2. INTERFASE V** (Interfase virtual)

- Desplazamiento geográfico y en detalle nivel mundial:

  La interfase de acceso a Vida virtual a través de Internet, será un globo terráqueo, basado en tercera dimensión, este evolucionara a través de las diferentes fases del proyecto para poder brindar la sensación de una realidad virtual, en la cual de manera intuitiva y lógica, el usuario final sin ningún tipo de conocimientos tecnológicos podrá desplazarse y realizar sus operaciones o buscar información en el portal de negocios virtuales, a través de las fases del proyecto se buscara la integración de diversos efectos de tercera dimensión que involucren al usuario con el sistema.
- □ Ubicación de cualquier producto y/o servicio a nivel mundial: Se crearan agentes de búsqueda y/o asistentes totalmente personalizados con imagen e idioma personalizado según los datos del usuario final, para que este guíe, enseñe y soporte la búsqueda, el desplazamiento o cualquier operación que el usuario final quiera hacer, desde la ubicación de un sitio hasta la adquisición, pago y lugar de pago en caso de efectivo de cualquier articulo en su ciudad o país.

### **3. ALIANZAS** (Alianzas virtuales)

□ Beneficios generados por alianzas con Fabricantes de hardware, software, centros de capacitación entre otros:

OVV, realizara convenios y alianzas estratégicas con fabricantes de Hardware, software, Academias, Institutos etc, con el fin de brindarle a los asociados beneficios económicos, culturales, sociales de valor agregado, etc, por el hecho de ser asociados de OVV, estos beneficios redundaran en consultaría, asesoria y orientación, para que el asociado conozca y entienda como puede aprovechar mejor estos beneficios para el y su familia.

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAI	

Servicios a medios o a mediano plazo: (estos servicios se implementaran en la primera fase y segunda)

### **4. PRESENCIA** (Presencia virtual)

#### Se compone de:

□ Comunicación en línea de voz y video:

Dentro de la nueva cultura que quiere implantar OVV, se hay masificar el uso de la voz y el video, proyectos como INTERNET2, buscan soportar este gran trafico, pero aun esta desantentido el factor cultural, del cual se ocupara OVV, desarrollando e implementando tanto las plataformas para soportar este trafico como sistemas que permitan sin paradigmas como los actuales el uso de la transmisión de voz y video por parte de cualquier individuo sin vinculaciones o conocimientos tecnológicos, por otra parte dentro de la visión para la siguiente fase de este servicio esta el proporcionar una presencia o imagen virtual del usuario, que navege, se desplace, negocie, etc. dentro del portal de negocios en tercera dimensión, compuesta de un cuerpo virtual, pero con al posibilidad de un rostro semejante o real del individuo según sus deseos.

### **5. NEGOCIOS** (Presencia virtual)

#### Se compone de:

□ Ecommerce(soportando las transacciones mundiales, sin paradigma cultural para el individuo final):

OVV, será creada con el fin de simplificar al máximo todo tipo de paradigma tecnológico, con el fin de que todo individuo pueda recibir los beneficios derivados de la tecnología, de acuerdo a esto, se creara una plataforma de negocios reales con interfase virtual, es decir un plataforma basada en la realidad mundial como por ejemplo: usuarios con o sin tarjeta de crédito, con o sin debito, efectivo etc. Que puedan pagar desde su localidad en su moneda (en siguiente fase), sin complicaciones y seguridad, a través de nuestros ejecutivos de cuentas (en el caso de no poseer computador o no querer realizar la transacción) o por ellos mismo a través de una interfase lógica, intuitiva y fácil de negociación y pago.

□ Seguridad en infraestructura, transacciones realizadas y confidencialidad: OVV, implantara la infraestructura de seguridad interna y externa para asegurar y asumir la inviolabilidad de la información comercial de las transacciones realizadas a través de nuestra plataforma, basada en políticas internas de recursos humano, previendo la piratería, sistemas de protección como claves y encriptamientos de paquetes y firewalls y VPNs.

□ Pago electrónico, derivado y dependiente de las posibilidades del usuario:

Este servicio se refiere específicamente a la posibilidad que se le brindará al usuario final deque además de no poseer o tener que aprender a manejar interfases complicadas, pueda realizar compras y pagos de acuerdo a sus posibilidades reales, es decir dependiendo del perfil del usuario, podrá o bien ser atendido durante su necesidad por un ejecutivo de cuenta quien realizara la transacción por el o realizar la transacción el directamente con diversos medios de pago: Tarjetas de crédito, debito, efectivo, moneda local, etc.

### **6. ASESORIA** (Asesorias virtual)

#### Se compone de:

□ Ejecutivos de cuentas, personalizados:

El fin de este servicio, es reducir el nivel de impacto cultural, principal enemigo en el desarrollo tecnológico, facilitar la mayor parte de l agestión al asociado y al usuario final, consistirá en recurso humano de OVV, encargo de realizar una labor constante de control, análisis y generación de negocios para nuestros eslabones, estas personas, establecerán contacto por teléfono, fax o visitas personales a los asociados, según estrictas agendas sectorizadas, evacuando de forma logística por barrios o zonas las peticiones, el ejecutivo de cuenta establecerá la periodicidad de visita al asociado dependiendo de la petición de negocios o consultas que tenga este y de la zona donde esta ubicado.

Servicios avanzados o a largo plazo: (estos servicios se implementaran en la tercera fase)

### **6. PRESENCIA** (Presencia virtual 2)

#### Se compone de:

Desplazamiento virtual por cada sector del globo terráqueo:

La segunda parte de este servicio, persigue le fin de evolucionar el servicio inicial, es decir acoplar parámetros nuevos, sectores y tecnologías que permitan la percepción de tercera dimensión dentro del sistema por parte del usuario. La posibilidad de obtener diferentes plano o vistas del sector, ciudad o país que se esta visitando.

□ Presencia virtual con voz, video e imagen real o virtual:

Al igual que el servicio anterior, este también persigue el objetivo de complementar una presencia o imagen virtual del usuario, que navege, se desplace, negocie, etc. dentro del portal de negocios en tercera dimensión, compuesta de un cuerpo virtual, pero con la posibilidad de un rostro semejante o real del individuo según sus deseos.

### 7. **NEGOCIOS** (Negocios virtuales)

#### Se compone de:

□ Telé trabajo, soportado e implementado por OVV:

OVV, con el fin de proveer un desarrollo y evolución constante a cada componente de esta nueva forma de vida, proveerá dentro de sus servicios, la asesoria, implementación y soporte necesario para imponer en los países y ciudades donde aun no existe o se desconoce la cultura del telé trabajo, dándole así la posibilidad a nuestros asociados de conocer esta forma de vida y participar de ella, contactándose con empresas virtuales interesadas en teletrabajdores y conseguir así la evolución económica, cultural y social del individuo, evitándole salidas a la calle, causando trafico automotor a horas especificas e indirectamente contribuyendo a la disminución en la contaminación ambiental.

#### □ Pago en moneda local:

En esta fase se tendrá la infraestructura física, logística y en recursos humanos, necesaria para soportar un servicio de esta naturaleza que impulsara de manera fuerte las compras y el pago a través del Internet, el cual consiste en aceptar pagos en efectivo y en moneda local de cada país, por productos o servicios adquiridos a través de OVV, estas transacciones será soportadas en las fases iniciales mediante convenios con casas de cambios y giros internacionales y posteriormente será asumida por OVV, logrando un Spinoff o intra creación de empresas, para generara la línea de ingresos derivados.

**8. TECNOLOGIA** (Tecnología virtual)

#### Se compone de:

□ Servicios de Intranet, Extranet, Datawarehouse, Workflow, Balance Score Card etc, a organizaciones a costos de arriendos básicos:

Este servicio estará basado en el fin de masificar el uso de las tecnologías, se le prestara a los individuos, microempresarios, Pymes y grandes empresas, que requieran de soluciones tecnológicas, para proveer evolución, desarrollo económico, etc. a su organización, los costos de este servicio serán calculados con base en los parámetros de pagos mensuales ya usados por OVV, pero de acuerdo al sector, alcances y requerimientos del servicio que se le preste al asociado, es decir, los individuos antes mencionados no tendrán que incurrir en costos económicos, inversiones de tiempo, recurso humano y otros, para poder obtener los beneficios de una Intranet con su personal interno, Extranet con sus asociados etc, dado que todos los servicios de estas soluciones tecnológicas serán prestadas mediante la plataforma de OVV, realizando un proceso de Outsourcing y brindándole el servicio al asociado como si la plataforma fuese interna de su organización, a cambio de un pago mensual que equivale aproximadamente a menos del 8% del costo total de la implementación de una solución para su organización.

### **9. EVOLUCION** (Evolución virtual)

#### Se compone de:

- Derivaciones de negocios (spin off-intra creación), según OVV: OVV, tendrá una área especifica conformada por especialista atentos a la generación de nuevos negocios para la organización y sus asociados, de esta manera según las probabilidades de beneficios económicos, OVV creara de ser necesario por medio del modelo SpinOff, empresas derivadas y dependientes de OVV, que se encargaran de otras actividades, que serán sus actividades básicas, es decir se encargaran de procesos que puedan generar utilidades a la empresa y a sus asociados como por ejemplo: la creación de una empresa de entrega domicilio para apoyar los negocios de asociados en cierto sector , ciudad o país y que a la vez produzca ingresos a al organización, otro ejemplo es una empresa de courrier.
- □ Centros de uso gratuito de Mundo Virtual:
  Una vez que OVV, se implante como forma de cultura y dependiendo de la
  evolución del negocio, se instalaran centros de uso gratuito, es decir salas para que
  tanto usuarios finales como asociados puedan usar los servicios únicamente de
  OVV de manera gratuita por sectores, zonas o ciudades.

- ☐ Análisis y evolución de permanente de cada asociado: Los ejecutivos de cuentas en dependencia de los especialistas de negocios, proveerán de manera constante ideas de negocios para que nuestros asociados estén en permanente evolución y competencia.
- □ Adición y generación permanente de nuevo servicios: OVV, estará atento a introducir y prestar nuevos servicios constantemente, sin que estos generen costos onerosos o fuertes para nuestros asociados, pero si redunden en beneficios.
- ☐ Generación permanente de valores agregados y servicios para las comunidades, sociedades y club virtuales:

OVV, en su objetivo de transformarse en una nueva forma de vida, podrá a disposición de los usuarios finales, secciones como comunidades virtuales, clubes virtuales, servicios de vigilancia etc, manejados y administrados por personas de su propia comunidad en la realidad, de manera que se maneje la información, se permita el acceso y se implementen los lineamientos de su barrio, sector etc. Generando así una sensación de seguridad y credibilidad en los servicios de OVV, al tener personajes visibles y a su alcance.

### 6.1.3. Objetivos Estratégicos

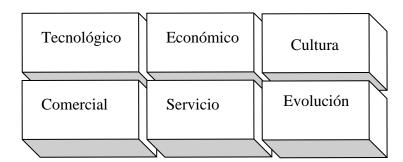
- Proveerle al usuario final, una solución por medio de la cual de la forma mas elemental sin importar raza, cultura, nivel social, pueda encontrar en su entorno geográfico o en cualquier parte del mundo, cualquier servicio y/o producto que requiera. establecer contacto en línea con el oferente, negociarlo y cancelarlo si lo desea de la forma mas elemental posible y si lo desea recibirlo en su ubicación geográfica.
- Proveerle al asociado, un servicio integral que soportado tecnológicamente, le provea publicidad, mercadeo, nuevas modalidades de negociación, nuevos servicios a su propio negocio, ingreso a nuevos mercados en su entorno y fuera de el geográficamente y sin tener la carga ni operativa ni económica de dichos servicios.
- Brindarle a los individuos comunes, herramientas a su alcance para conseguir un mayor desarrollo cultural, social por ende económico.
- Brindar servicios a la comunidad según sus parámetros y normas particulares.
- Integración al trabajo en sociedad de sectores convencionalmente desplazados como la tercera edad, los jubilados, pensionados, discapacitados y otros.
- Beneficios económicos y culturales como múltiples actividades económicas o múltiples labores contratadas a través del teletrabajo e ingreso a nuevas culturas e idiomas a través del aprendizaje a distancia.
- Reducción y optimización de cotos de las organizaciones al no percibir en sus economías algunos cotos directos, indirectos y ocultos por medio del teletrabajo.
- Optimización de los tiempos de producción de los individuos al no percibir tiempos de ocio y tiempos muertos en traslados físicos innecesarios.
- Impulso a nuevos desarrollos tecnológicos como dispositivos de hardware, electrónicos y de software para prestar servicios a distancia.
- Impulso a evolución de negocios y prestación de nuevos servicios para suplir necesidades de la comunidad antes difíciles de alcanzar para algunos componentes de la sociedad.

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAI	

### 6.2. DESCRIPCION Y ALCANCES DEL PROYECTO

Como se explica en el punto 1 de este documento, varios procesos desde diferentes puntos de vista y áreas a nivel mundial ha venido ocurriendo a nivel económico la globalización, para lo cual el internet se presenta como una herramienta vital por sus alcances, a nivel de servicio al cliente la maduración del cliente final el cual exige mas debido a la proliferación de oferta, en el área comercial se presenta la aplicación de tendencia y conceptos como el micromarketing, estableciendo perfiles específicos para brindar servicios personalizados de acuerdo a las necesidades especificas del individuo de hecho el servicio deberá ser presentado de acuerdo al nivel cultural de los clientes y sin que le quite atención sobre el core o actividad nuclear de su negocio, a nivel tecnológico el desarrollo que se a presentado en los últimos años a dado pie al nacimiento de nuevas soluciones tecnológicas cada día, pero a la vez a la confusión generada en la mala aplicación de los avances tecnológicos y la equivocada interpretación de estos por parte de la población mundial dada por el mal manejo del impacto cultural, a nivel cultural, área que deberá ser manejada de manera estricta y cuidadosa, dada su importancia en un proceso de esta magnitud y finalmente el componente de evolución el cual esta marcado por un cambio constante, haciéndolo un componente esencial de Organización Mundo Virtual dada la gran capacidad de evolución que puede proveerle al negocio o la manera de prestarlo de cada asociado de Organización Mundo Virtual a través de la tecnología.

El proyecto Organización Mundo Virtual tiene 6 grandes componentes básicos:



Cada un de estos componentes están íntimamente relacionados entre si, de tal manera que no se pueden implementar o brindar los servicios del proyecto sin que se tome en cuenta cada componente básicos, como se explica a continuación por cada componente o área básica:

#### Componente o área comercial:

Desde el punto de vista comercial los servicios serán ofrecidos a los asociados y usuarios tomando en cuenta los perfiles específicos de cada individuo y actividad económica, se determinaran perfiles específicos tomando en cuenta variables como: Actividad económica, situación económica, sector social donde habita, sector social donde se desempeña, grado de instrucción. Estas variables serán establecidas, analizadas y aplicadas por profesionales en el área de la economía y mercadeo con el fin de establecer perfiles específicos de los clientes o asociados de Organización Mundo Virtual, para poder ofrecerles los servicios de acuerdo a su tipo de negocio haciendo personalizada la propuesta y a la vez colectivo al determinar un perfil específico con modalidades según las actividades económicas y demás variables.

Toda la información respectiva a los puntos mencionados será consignada y presentada en los documentos anexos denominado "Plan maestro de mercadeo"

#### Componente de Servicio al cliente:

Basados en los perfiles específicos de los clientes o asociados, se establecerán diversos mecanismos de atención al cliente, como prioridad del proceso, es decir, según el perfil del cliente o asociado se le prestaran los servicios de Organización Mundo Virtual, sin que estos signifiquen descuidar su negocio básico, por medio de ejecutivo(a)s de cuentas o Account manager, en el caso de perfiles básico, quienes serán dedicados según ubicación geográfica de los asociados, en el caso de perfiles medios o superiores se les suministrará la información necesaria y capacitación para que puedan acceder y usar los servicios por si mismos siempre y cuando esta sea una variable de su perfil es decir que le guste la informática y quieran realizar los procesos por si mismos.

Es importante mencionar el hecho d e que estos encargados de cuentas entraran dentro del proceso en la fase 1 descrita en las estrategias de este documento.

#### Componente Cultural:

Siendo este uno de los componentes o áreas mas importantes, sobre todo en la implantación del proceso, será contemplada como prioritaria, dada la situación que describimos en los puntos 1,2 y 3 de este documento vinculados al impacto cultural de las tecnologías el cual no ha sido manejado de manera adecuada. Se manejara un plan de impacto cultural, estructurado y detallado en el cual se contemplarán nuevamente los factores y variables de los perfiles definidos por cliente o asociado para poder controlar y administrar la información y el modo de uso que se le suministrara a cada componente del proyecto tanto externo como los asociados (clientes), usuarios finales como los internos como los inversionistas, los aliados o patrocinadores y el equipo Organización Mundo Virtual definidos como pilares en el punto 1. En este punto y en la fase básica, se dividirá la información que se le suministrara a los asociados o clientes, haciendo énfasis en los servicios que brindará la organización y los beneficios económicos, culturales, sociales etc que le proveerán, reflejados en el anexo

" documento de presentación al asociados " en este documento, dejando intrínsico el proceso tecnológico que soporta toda la gestión y el proceso de evolución. Además todo el proceso cultural estará planeado y registrado en el documento anexo " plan de impacto cultural ".

#### Componente Económico:

Con respecto al área económica del proyecto, será manejada en dos partes la parte interna de costos y utilidades del proyecto y la parte externa de costos para los asociados.

En cuanto a la parte interna, los costos serán directamente proporcionales a los servicios que se brindaran según las etapas del proyecto definidas en el punto 6 estrategias, es decir en la etapa 0 o prototipo los costos serán proporcionales a los servicios básicos de creación del globo terráqueo para el alojamiento de los sites y la virtualizacion de las primeras 100 cuentas denominadas (quick Wins) en el documento, como resultados rápidos para demostrar logísticamente que el proyecto es rentable, este proceso que tiene en las estrategias punto 6, una duración de 1 mes, tiene costos administrativos, directos e indirectos, especificados y explicados en detalle en el documento anexo "Proyección Económica", los cuales son iguales a USD xxxxxxxxxx, logrando así con una mínima inversión el inicio del proyecto, posteriormente comienzan según los resultados de esta fase la implementación de las demás fases con su respectiva inversión según servicios a brindar y retorno según numero de cuentas a afiliar como asociados.

En cuanto a la parte económica externa del proyecto, los costos para los asociados están estimados es USD \$10 mensuales, estableciendo una constante para todos los mercados del mundo, en cuanto a los servicios para los usuarios individuales es decir asociados, los cotos corporativos o para empresas serán definidos según las soluciones tecnológicas de las que requieran las organizaciones, pero siempre serán evaluadas con base a las variables geográficas y en mensualidades reduciendo los costos y la carga operativa de las organizaciones interesadas.

El factor económico es uno de los atractivos mas importantes del proyecto y en el cual esta la razón de ser del negocio en cuanto al modo de prestación de servicios es decir, un individuo por si mismo no podría costear ni soportar las actividades de implementar y montar una solución tecnológica para el solo, al igual que una micro empresa e inclusive las Pymes, razón por la cual se sectoriza el uso de las tecnologías de vanguardia, al dividir estos cotos en una masa social los costos de dividen a una cifra mínima y soportable para los individuos y las empresas, pero sigue el factor de la carga operativa, logística, administrativa del proceso tecnológico, por lo cual se maneja la modalidad de Outsourcing. Por otra parte una gran porción de la inversión que se debe realizar en Organización Mundo Virtual deja de ser fija y hay un importante traspaso de costos fijos , por lo cual algunas inversiones solo se realizaran una vez contra lo cual los asociados siempre mantendrán su cuota fija de mensualidad, permitiendo un rápido retorno sobre inversión y utilidad constante para la organización.

#### Componente Tecnológico:

El componente tecnológico y plataforma fundamental del proyecto, es quizás el mas complejo y definitivo, dada su estructuración, el proceso tecnológico pasara también por varias fases como se describe en las estrategias, se estructurar una plataforma propia y de punta para la Organización, descrita y explicada en detalle en las secciones :

#### 7.1 Infraestructura,

7.1.1. infraestructura de servidores y plataforma,

- 7.1.2. modelo de seguridad,
- 7.1.3 diseño y desarrollo de aplicaciones,
- 7.2.1. metodología para el desarrollo de aplicaciones,
- 7.2.2. fases del desarrollo,
- 7.2.3. entregables,
- 7.2.4. aspectos técnicos,
- 7.2.5. herramientas de desarrollo,
- 7.2.6. características generales de las aplicaciones.

Estos aspectos serán desarrollados por profesionales encada una de las áreas pertinentes los cuales son: Ing. de Infraestructura y soluciones tecnológicas, Ing. de desarrollo de aplicaciones para Internet, estos profesionales están contemplados en los cotos internos del proyecto e iniciales.

#### Componente de Evolución:

El componente o factor de evolución del proyecto se da, desde el mismo instante en el que el que todos los involucrados comienzan a cambiar sus procesos y/o actividades al realizarlos por medio de sistemas mas avanzados y sistematizados a los convencionales, es decir cuando el asociado ofrece, comercializa, vende, factura y entrega sus servicios o productos a través de métodos diferentes a como los venia comercializando y el usuario final los encuentra, comercia y compra también de nuevas formas, desde ese momento comienza el componente evolutivo del proyecto.

Por otra parte y como factor principal de los servicios de Organización Mundo Virtual, la organización mantendrá un staff de analistas de negocios, verificando constantemente las nuevas bondades que se le puedan brindar a nuestros asociados y usuarios bien sea en la forma de prestar los servicios o productos o en la forma de hacer el negocio y según el tipo de negocio informal o formal, es decir que Organización Mundo Virtual estará atento para proveer evolución al negocio de nuestros asociados y de esa manera beneficiarles y beneficiar a la organización, sin importar el tipo de negocio.

**BORRADOR** 

CONFIDENCIAL	BORRADOR
GRUPO MUNDOVIRTUAI	

#### 6.2.1 ESTRATEGIAS

Las estrategias a usar para diseñar, desarrollar e implementar el proyecto, tendrán una dependencia total del retorno sobre la inversión del proyecto, es decir, dada la gran necesidad de inversión que se requiere para hacer realidad un proyecto de esta magnitud el cual persigue masificar el uso de la tecnología, ósea permitir que cualquier individuo sin distinción de ubicación geográfica, situación social o cultural, pueda recibir los beneficios directos, indirectos y valor agregado que genera la aplicación de la tecnología a los procesos cotidianos. La estrategia principal será definida por el desarrollo del mismo proyecto es decir, estar dividida en etapas, por medio de las cuales se diseñaran, investigaran, desarrollaran, e implementarán los servicios de Organización Mundo Virtual, a través del tiempo según la estrategia comercial para la consecución de asociados y su divulgación.

Es importante mencionar que por ser quizás el atractivo mas importante para los asociados el hecho de internacionalizar sus servicios o productos, el proyecto deberá iniciar siendo internacional, es decir deberá tener presencia en por lo menos un numero pequeño de países y dentro de estos una ciudad por lo menos, de manera que desde el inicio se pueda ofrecer un servicio Internacional para la practica de la globalización. Siendo este un punto económicamente delicado, por el capital necesario para poder tener operaciones en varios países, también se han diseñado dos estrategias, por medio de las cuales se iniciarían actividades básicas en Colombia (Bogota), Venezuela (Caracas), en paralelo estratégicamente, dada su ubicación geográfica de cercanía mediante la estrategia 1 o mediante la estrategia 2, en cuatro países casi en paralelo como lo son: Colombia (Bogota), Venezuela (Caracas), Santo Domingo, España (León), con una inversión mínima, basándonos en el team básico que se conformaría en cada una de estas ciudades.

#### Estrategia 1.

Esta estrategia será desarrollada en el caso de iniciar el proyecto con capitales inferiores a la inversión básica reflejada en la proyección económica de este documento, en ese caso los inversionistas o aportadores del capital primario serán considerados socios de la Organización Organización Mundo Virtual Colombia, y se proyectara el diseño y desarrollo básico como prototipo hasta la fase 1, descrita mas adelante, en la cual se presentara el proyecto a los inversionistas básicos, para posteriormente recurrir a los inversionistas mayoritarios, las fases a desarrollarse en esta estrategia son las siguientes:

#### 6.2.1.1 Fases

País: Colombia Ciudad: Bogota

#### Fase pre-inversión (estudio y sensibilización de mercado)

Fechas estimadas: de xxxxxx a xxxxxx 2001

El tiempo estimado para el desarrollo de esta fase es de 3 semanas hábiles.

#### **Objetivos específicos:**

Recopilación de datos del tipo de mercado

Establecer interés por parte de los posibles asociados en el proyecto

Definir algunos perfiles

Sensibilizar el publico ante este tipo de herramientas

Inicio del desarrollo del prototipo

#### **Objetivos estratégicos:**

Recopilar datos de posibles asociados, para anexar como mercado ante los inversionistas Iniciar el proceso de micromarketing

Iniciar el proceso del prototipo

#### **Alcances:**

Este proceso será desarrollado, como una fase preinversión con el fin de anexar a los documentos del proyecto el porcentaje de acuerdo a la muestra de los posibles interesados en ser asociados, esta proyectado para realizar como mínimo 400 encuestas, en un tiempo máximo de 1 hora por encuestado, trabajando 8 horas al día por 5 días a la semana con un equipo de 5 personas, de esta muestra deberá ser positivo un mínimo de 100 personas, demostrando la factibilidad del proyecto.

#### Plan de trabajo:

Las actividades a realizar serán divididas en semanas de la siguiente forma:

#### Semana 1:

Conformación del equipo de trabajo

Desarrollo de la logística para la fase

Desarrollo de encuestas con profesional de esa área

Consecución de recursos físicos necesario

Reserva de nombre WEB

Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo

Inicio del desarrollo del prototipo

#### Semana 2:

Inicio de labores en sitios definidos durante la logística Recopilación de datos Sensibilización de mercado Control y auditoria diaria de equipo de trabajo Análisis y confirmación diaria de resultados obtenidos Inicio del desarrollo del prototipo

#### Semana 3:

Finalización de proceso de encuestas Recopilación de datos Sensibilización de mercado Control y auditoria diaria de equipo de trabajo Análisis y confirmación diaria de resultados obtenidos Inicio del desarrollo del prototipo

#### Fase 0 (estructuración y piloto en producción)

Fechas estimadas: de xxxxxx a xxxxxx 2001

El tiempo estimado para el desarrollo de esta fase es de 60 días calendario.

#### **Objetivos específicos:**

- Registro y constitución de la Organización en el país
- Tramitación de patentes y permisos necesarios
- Constitución de team básico, descrito en la sección equipo de trabajo
- Puesta en producción en Internet de prototipo de globo terráqueo
- Ejecución de mercadeo y publicidad básico
- Captación de asociados primarios, mínimo 100 (Quick Wins)
- Consecución de recursos básicos, inversionistas menores, representantes, aliados
- Desarrollo de sección 7 en adelante de los documentos de diseño, anexo plan de impacto cultural, plan maestro de mercadeo, plan financiero.
- Recolección de datos de mercado y establecimiento de perfiles según plan de mercadeo

#### **Objetivos estratégicos:**

- Investigar, Planear, Diseñar y Mitigar riesgos de impacto cultural
- Demostrar la proyección y rentabilidad de Organización Mundo Virtual (Quick Wins)
- Finalizar labores básicas de investigación de los componentes básicos
- Finalizar documentos de diseño
- Estructurar a Organización Mundo Virtual como negocio rentable ante inversionistas y aliados

#### **Alcances:**

La fase de prototipo persigue el objetivo de, conformar el equipo necesario para terminar de los documentos de diseño y las laborse de investigación, para iniciar la planeación formal con recursos reales para el desarrollo y la implantación del proyecto, además de presentarlo como un negocio rentable ante los inversionistas y atractivo ante los aliados y patrocinadores, mediante la captación de los denominados asociados básicos.

#### Plan de trabajo:

Las actividades a realizar serán divididas en semanas de la siguiente forma:

#### Semana 1:

Constitución y registro de la organización en el país Labores de patentes y permisos básicos Estructuración de team primario Consecución de recursos físicos necesarios y Logística Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo básico Puesta en producción en Internet de prototipo de globo terráqueo Determinación de proceso de virtualizacion de asociados

#### Semana 2:

Estructuración de presentación y documentos para asociados básicos Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo básico Lista de prospectos de asociados básicos Presentación a representantes

Ejecución de mercadeo y publicidad básico

Captación de asociados, mínimo 100 (Quick Wins)

Inicio de desarrollo de sección 7 en adelante de los documentos de diseño, anexo plan de impacto cultural, plan maestro de mercadeo, plan financiero.

Recolección de datos de mercado y establecimiento de perfiles según plan de mercadeo

#### Semana 3:

Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo básico Captación de asociados(Quick Wins), Habilitación de sectores de las ciudades por asociados, Estructuración de presentación para inversionistas básicos, Estructuración de presentación a aliados y patrocinadores,

#### Semana 4:

Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo básico Captación de asociados básicos(Quick Wins),
Habilitación de sectores de las ciudades por asociados,
Estructuración de presentación para inversionistas básicos,
Estructuración de presentación a aliados y patrocinadores,
Estructuración de plan de representantes y franquicias,
Preparativos para ejecución de fase pre-inversión en Caracas-Venezuela

#### Semana 5:

Finalización de documentos de diseño, anexos y presentaciones, Planeación y logística de presentaciones Consecución de recursos para presentaciones Captación de asociados básicos, Inicio de fase pre-inversión en Venezuela

#### Semana 6:

Captación de asociados básicos, Finalización de documentos de diseño, anexos y presentaciones, Implementación y control de servicios básicos

#### Semana 7:

Captación de asociados básicos, Implementación y control de servicios básicos Finalización de documentos de diseño, anexos y presentaciones,

#### Semana 8:

Inicio de presentaciones a inversionistas básicos, Consecución de recursos para desarrollo de la fase 1 Consecución de recursos para los servicios básicos y proyección de los medios Alianzas estratégicas, Consecución de Patrocinios,

Establecer contactos gubernamentales para alianzas definidas en pilares básicos

**BORRADOR** 

Fase pre-inversión (estudio y sensibilización de mercado)

País: Venezuela Ciudad: Caracas

Esta fase se ejecutara en paralelo a al fase 0 de Colombia

Fechas estimadas: xxxxxxxx a xxxxxxx2001

La duración de esta fase será de aproximadamente 3 semanas hábiles

#### **Objetivos específicos:**

- Internacionalizar el proyecto desde su inicio,
- Globalizar los servicios y productos de asociados (Quick Wins)
- Recopilación de datos del tipo de mercado
- Establecer interés por parte de los posibles asociados en el proyecto
- Definir algunos perfiles
- Sensibilizar el publico ante este tipo de herramientas

#### **Objetivos estratégicos:**

- Recopilar datos de posibles asociados, para anexar como mercado ante lso inversionistas
- Iniciar el proceso de micromarketing
- Iniciar el proceso de captación de asociados (Quick Wins)
- Iniciar publicidad a asociados (Quick Wins), de Colombia

#### **Alcances:**

Este proceso será desarrollado, de forma similar a la fase pre-inversion de Colombia, pero enfocada a internacionalizar los servicios de los primeros asociados de Colombia para permitirles la percepción del proyecto.

#### Plan de trabajo:

Las actividades a realizar serán divididas en semanas de la siguiente forma:

#### Semana 1:

Conformación del equipo de trabajo Desarrollo de la logística para la fase Desarrollo de encuestas con profesional de esa área Consecución de recursos físicos necesario Entrenamiento y sincronización de equipo de trabajo

Inicio de labores en sitios definidos durante la logística Recopilación de datos Sensibilización de mercado Control y auditoria diaria de equipo de trabajo Análisis y confirmación diaria de resultados obtenidos Inicio del proceso de la captación asociados (Quick Wins)

#### Semana 3:

Finalización de proceso de encuestas Recopilación de datos Sensibilización de mercado Control y auditoria diaria de equipo de trabajo Análisis y confirmación diaria de resultados obtenidos Inicio captación de asociados (Quick Wins)

### Fase1 (Piloto en producción y presentación a pilares básicos) País: Colombia y Venezuela

Fechas estimadas: xxxxxx a xxxxxx 2001

La duración de esta fase será de aproximadamente 2 meses calendario

#### **Objetivos específicos:**

- Consecución de recursos para desarrollo de proyecto, presentaciones a inversionistas mayoritarios, patrocinadores, aliados, aliados estratégicos, representantes, franquiciadores etc.
- Inicio del proceso del plan de mercadeo y captación masiva de asociados
- Inicio del proceso de virtualización en masa de asociados
- Estructuración de Team básico, definido en la sección equipo de trabajo
- Re-estructuración de documentos de diseño, planeación, etc.
- Adquisición de plataforma tecnológica básica
- Adquisición y comprensión de software de punta seleccionado para servicios medio y avanzados
- Implementación de servicios básicos
- Planeación y desarrollo de servicios medio y avanzados
- Establecimiento de relaciones bancarias para métodos de pagos
- Estructuración y formación de equipo de ejecutivos de cuenta
- Proyección de desarrollo de servicios avanzados y valores agregados

#### **Objetivos estratégicos:**

- Publicación de guías: que es Organización Mundo Virtual, como funciona, servicios que prestara, tiempos estimados etc.
- Implementación de servicios medios y publicidad a servicios avanzados
- Introducción de ejecutivos de cuentas

#### **Alcances:**

Durante esta fase se realizaran presentaciones a los denominados pilares básicos con el fin de conseguir los recursos necesarios, para el desarrollo del proyecto total y a nivel mundial, con las herramientas tecnológicas adecuadas y el recurso humano adecuado. Las actividades mas importantes de esta fase son las de presentación a los pilares básicos y la puesta del piloto en producción, para lo cual durante la fase 0 se estructuraría las presentaciones necesarias, por otra parte con la consecución de los recursos económicos necesarios se daría inicio a la estructuración real y necesaria del equipo para el desarrollo del piloto en producción la implementación de los servicios básicos y la proyección de los avanzados. Por otra parte dentro de esta fase se Implementaran un ejemplo de cada actividad económica: personas naturales que trabajan desde su casa o en la calle, diversos profesionales en servicios, independientes o empleados, fabricantes de productos y se estructuraran los servcios y costos a brindar a las organizaciones como comercios, establecimientos, locales, microempresas, pymes, grandes empresas, que deseen obtener beneficios de soluciones tecnológicas tipo Extranet, Intranet, VPNs, Workflow etc. Se estructurara un ejemplo en producción de un modelo de e-commerce funcionando a través de mundovirtual, se proyectaran los centro gratuitos de Organización Mundo Virtual y todo lo relacionado a los denominados servicios avanzados y valores agregados.

Fase2 (Implantación de servicios medios y desarrollo de servicios avanza)

Fechas estimadas: xxxxx a xxxxxxx 2001

La duración de esta fase será de aproximadamente 3 meses calendario

#### **Objetivos específicos:**

- Implementación de servicios medios
- Desarrollo de servicios avanzados y valores agregados
- Presentación ante grandes esferas de inversionistas (mayoritarios), patrocinadores y aliados en países pilotos que serán definidos.
- Consecución de recursos económicos, respaldo gubernamental y de grandes corporaciones para lograr la misión y visión del proyecto, en los países pilotos.
- Desarrollo de plataforma tecnológica según lineamientos de diseño
- Proyección internacional

#### **Objetivos estratégicos:**

Conformación real de estructura en recurso humano y tecnológico necesario para hacer realidad mundovirtual.

Presentación oficial ante medio de comunicación mundiales

Comercializar franquicias con el fin de expandir a ciudades de cada país piloto los servicios del proyecto

#### **Alcances:**

Dentro de los alcances de esta fase esta el real desarrollo del proyecto y de los servicios tecnológicos avanzados y la expansión del proyecto en mercados internacionales.

#### Fase3 (Presentación Mundial e individualización de Organización Mundo Virtual)

Fechas estimadas: xxxxxxxxxx a xxxxxxxxxx 2001

La duración de esta fase será de aproximadamente 3 meses calendario

#### **Objetivos específicos:**

Presentación a nivel mundial de mundovirtual como nueva forma de vida Ejecutar proyecciones de expansión a mercados internacionales Estructuración de organización mundovirtual internacional

#### **Objetivos estratégicos:**

El fomento de presencia de la organización y servicios en otros países Adición de nuevos servicios tecnológicos (avanzados).

#### Estrategia 2.

#### **ALIANZAS ESTRATEGICAS**

#### 6.3. DURACION DEL PROYECTO

El proyecto durante sus fases básicas, fase de pre - inversión, fase 0 estructuración y piloto en producción, fase 1 piloto en producción y presentación a pilares básicos, fase 2 Implantación de servicios medios y desarrollo de servicios avanzados, fase3 presentación mundial e individualización de Organización Mundo Virtual, tiene una duración aproximada de 10 meses 3 semanas calendario, tomando en cuenta que cada fase se desarrolle de forma adecuada y dentro de tiempos, pero es necesario contemplar que este tiempo es estimativo ya que es flexible a sufrir modificaciones a través del mismo. Por otra parte es necesario contemplar también que el proyecto aquí expresado es solo la base tanto tecnológica y cultural para la expansión y sistematización de lo que se expresa en la misión y visión de este documento y que Organización Mundo Virtual deberá seguir en un constante proceso evolutivo, cambiando e integrando nuevas tecnologías y servicios lo cual se convierte en parte ala vez del proyecto Organización Mundo Virtual.

### 6.4. EQUIPO DEL PROYECTO

Para poder diseñar, planear, desarrollar y ejecutar un proyecto de esta naturaleza es necesario integrar un equipo base interdisciplinario compuesto de recurso humano informatico, tecnológico, económico, comercial, administrativo, investigativo de muy alto perfil y un equipo de trabajo también interdisciplinario de perfil alto y medio para el desarrollo y ejecución de los lineamientos del proyecto.

Se describirán a continuación los diferentes equipos de trabajo que deberán conformarse según cada fase del proyecto, por separado para medir al inversión y su retorno.

#### Fase de pre-inversión:

Se estructurara un equipo primario, que continuara posteriormente en el proyecto y participaran algunos recursos humanos de tiempo parcial y temporales, compuesto por:

Recurso Humano	Perfil	Intensidad	Costo \$
Gerente de proyecto	Con amplia experiencia en	tiempo	
	áreas tecnológicas de punta y	completo	
	gerencia de proyectos		
colaborador	en varias áreas	tiempo	
		completo	
diseñador grafico	Con experiencia en free hand,	tiempo	
	photo shop, corel draw,	completo	
	preferible Dream waver, flash		
asesor comercial	con experiencia en	tiempo	
	micromarketing	parcial	
asesor financiero	Conocimientos de tecnologías	tiempo	
	de punta	parcial	
Equipo de 5	Excelente dicción,	Temporal	

### **BORRADOR**

promotores	conocimientos básicos de	
	Internet.	

#### Fase 0 estructuración y piloto en producción

Se estructurara un equipo básico, que continuara posteriormente en el proyecto contemplando los recursos primarios y participaran algunos recursos humanos de tiempo parcial y temporales, compuesto inicialmente por los integrantes abajo descritos, pero con opción de incrementar o disminuir este team dependiendo de las necesidades de los nuevos componentes:

Recurso Humano	Perfil	Intensidad	Costo \$
Gerente de proyecto	Con amplia experiencia en áreas	tiempo	
	tecnológicas de punta y gerencia de	completo	
	proyectos		
colaborador	en varias áreas	tiempo	
		completo	
diseñador grafico	Con experiencia en free hand,	tiempo	
	photo shop, corel draw, preferible	completo	
	Dream waver, flash		
Director Comercial	Con amplia experiencia en	tiempo	
	mercadeo y publicidad,	completo	
	conocimientos micromarketing y		
	preferible mercados internacionales		
Director Financiero	Con amplios conocimientos en el	tiempo	
	área económica y financiera y en	completo	
	tecnologías de punta		
Director de desarrollo	Con amplios conocimientos y	tiempo	
	experiencia en tecnologías de punta	completo	
	y lenguajes de desarrollo de ultima		
	generación con énfasis en Internet		
Director de negocio y	Con experiencia en negociaciones	tiempo	
alianzas	de tecnologías de punta, soluciones	completo	
	tecnológicas y perfil estratégico	ingresa: a	
		mitad de	
		la fase	
Diseñador grafico 2	Perfil medio	tiempo	
		completo	
Ayudante	Con experiencia en tramitaciones	tiempo	
	de documentos, excelente	completo	
	disposición.		
Equipo de promotores	Experiencia en mercadeo, perfil	Tiempo	

### **BORRADOR**

y representantes	alto y conocimientos en internet	parcial y	
	básicos	temporal	

#### Fase1 Piloto en producción y presentación a pilares básicos

Durante esta fase se mantendrá el equipo de trabajo básico y se integraran los recursos humano necesarios y con los perfiles necesarios de acuerdo a cada área del proyecto, es decir, a la gerencia general, la dirección comercial. Financiera, de desarrollo etc.

### 6.5. PROYECCIÓN ECONOMICA

La parte económica del proyecto estará dividida en dos secciones y dos fases: Fase 1 proyección económica (flujo de caja) Fase 2 plan económico

En esta sección del documento de diseño desarrollaremos únicamente la fase 1 y sección 1, dentro de lo cual contemplaremos los costos básicos de los recursos necesarios únicamente para los siguientes procesos:

- Diseño del prototipo
- Desarrollo del prototipo
- Publicación del prototipo
- Comercialización de los servicios básicos en el prototipo
- Diseño de los documentos y lineamientos
- Captación de cuentas

#### Cuadro de recurso humano básico

Recurso	Rol	Costo
Venezuela		
	Líder -Diseñador	
	Lider Proyecto????	
Anthonny Quemba	Gerente Proyecto	
Sub-total Vzla		
Colombia		
Hernando	Líder – Mapas	
Rafael Buitrago	Líder - Desarrollo	
Jaqueline Blanco	Economista invest.	
Anthony Quemba		
Sub-total Col.		
Valor de recurso humano		

Estos cálculos están basados en el numero de recurso humano integrado durante los procesos antes mencionados, es necesario contemplar un presupuesto mínimo de gastos para poder cubrir otros aspectos de la fase 0 como lo son:

- Constitución de empresa
- Papelería, contratos asociados
- Presupuesto para publicidad y mercadeo en los dos países
- Gastos viaje a Colombia

(cubrir un mes calendario, únicamente pasajes y transporte en la ciudad)

#### El presupuesto para la ejecución de la fase 0 será de

Por otra parte haremos una proyección basados en un censo de contacto personal que se realizo en Caracas y Bogota, sobre el retorno de la fase prototipo, basados en un costo por servicios de Bs.333 Bs por día en promedio, es decir Bs.10.000 Bs. Por mes y \$666 pesos en promedio por día en Colombia, es decir \$20.000 pesos por mes. Dado que este es un servicio cuyo nicho de mercado es tan amplio e internacional, es necesario reducir al mínimo el costo del servicio para el asociado o cliente, con el fin de hacerlo mas atractivo. La meta establecida par Caracas y Bogota durante la fase 0 es de 1.000 cuentas de asociados(clientes).Lo cual programado con base a 5 promotores por ocho horas diarias, a razón de una hora (periodo real 15 mint.) por presentación y captación por asociado, estarían cumpliendo la meta en 25 días, lo cual permitiría un ingreso fijo y retorno de inversión de Bs. 10.000.000 de Venezuela y \$ 20.000.000 en Colombia, este ingreso comenzaria a ser persibido en las cuentas de la organización Organización Mundo Virtual a partir de la segunda semana de la fase 1.

Los costos administrativos, directos, indirectos y ocultos, así como el TCO(total cost Owner) y el ROI(Return Over Investment), serán contemplados en la fase de plan económico seccion 2.