



COSTO Y VIABILIDAD MANGA AR EXPERIENCE

18/11/2024

**POR:
JOSHUA LÓPEZ | 317309733**

Análisis de Costos y Viabilidad

Análisis de Costos

1. Recursos Humanos

- Desarrollo Flutter y Unity:
Horas estimadas según cronograma: 200 horas.
Costo por hora: \$2.50 USD.
Total: \$500.00 USD.
- Diseño de Front-End y Recursos AR:
Horas estimadas: 80 horas.
Costo por hora: \$2.00 USD.
Total: \$160.00 USD.
- **Subtotal Recursos Humanos: \$660.00 USD**

2. Herramientas y Licencias

- Licencia de Vuforia Engine: \$24.95 USD.
- Herramientas de diseño (Adobe, Filmora, etc.): \$15.00 USD.
- Licencia de Unity: \$0.00 USD (Versión gratuita utilizada).
- **Subtotal Herramientas y Licencias: \$39.95 USD**

3. Infraestructura y Mobiliario

Dispositivos de prueba:

- Android: \$20.00 USD.
- iOS: \$50.00 USD.
- Servidores para almacenamiento:
 - Mobiliario:
 - Escritorios: \$15.00 USD.
 - Sillas ergonómicas: \$10.00 USD.
 - Equipos de desarrollo:
 - Laptop de desarrollo: \$75.00 USD
 - Monitores externos: \$20.00 USD
 - Cables y accesorios: \$5.00 USD.
- **Subtotal Infraestructura y Mobiliario: \$195.00 USD**

4. Gastos Operativos e Imprevistos

- Electricidad y servicios: \$9.00 USD.
- Internet y servicios de red: \$4.50 USD.
- Imprevistos: \$125.00 USD.

- **Subtotal Gastos Operativos e Imprevistos: \$138.50 USD**

Total General

$\$660.00 + \$39.95 + \$195.00 + \$138.50 = \$1,033.45$ USD

Análisis de Viabilidad

1. Viabilidad Técnica

Compatibilidad: La aplicación está diseñada para ser compatible con dispositivos que tengan al menos Android 7.0, cámaras HD y GPU modernas. Esta compatibilidad es viable dado que los dispositivos móviles actuales en el mercado cuentan con estas características, lo que permite llegar a un amplio público sin limitaciones técnicas significativas.

Dependencias: La integración de Flutter con Unity y el uso de Vuforia para AR requieren configuraciones precisas. Sin embargo, no se prevén limitaciones críticas que impidan el funcionamiento de la aplicación. A medida que la aplicación se actualiza con nuevos paneles de manga y contenido, la infraestructura tecnológica debe mantenerse robusta y eficiente.

2. Viabilidad Económica

Inversión Inicial Estimada:

El costo inicial de desarrollo, licencias, dispositivos de prueba y mobiliario es de \$1094.95 USD. Esto cubre todos los gastos necesarios para la puesta en marcha de la aplicación.

Modelo de Retorno mediante Suscripción: Dado que la aplicación actualiza regularmente los paneles de manga AR, con adiciones de páginas, tomos y franquicias, un modelo de suscripción es adecuado para generar ingresos recurrentes. Esto se puede estructurar de la siguiente manera:

Subscripción mensual: Los usuarios podrían pagar una tarifa mensual para acceder a contenido exclusivo, actualizaciones frecuentes de mangas, o franquicias adicionales.

Subscripción anual: Para fidelizar a los usuarios y generar ingresos más predecibles, se podría ofrecer una opción anual con un descuento en comparación con la mensual.

Modelo freemium: Los usuarios pueden acceder a contenido básico de manga AR de forma gratuita, pero con una suscripción premium para desbloquear contenido adicional o características exclusivas, como tomos completos o contenido especial en AR.

Con un precio de suscripción estimado entre \$3 - \$5 USD al mes, es posible que un número suficiente de usuarios se inscriban, logrando un flujo constante de ingresos. Si se estima que 1,000 usuarios se suscriben, los ingresos mensuales serían de entre \$3,000 - \$5,000 USD, lo que permite recuperar la inversión inicial en un plazo de 1-3 meses, dependiendo de la adquisición de usuarios y la retención a largo plazo.

Proyección de Rentabilidad:

La rentabilidad dependerá de la cantidad de usuarios suscritos y su retención a lo largo del tiempo. Si el número de usuarios aumenta gradualmente con campañas de marketing y mejoras en el contenido, los ingresos pueden escalar significativamente.

3. Viabilidad Operativa

Equipo Disponible: El equipo de desarrollo cuenta con experiencia en Flutter y Unity, lo cual es crucial para garantizar que el desarrollo de la aplicación y la integración con AR sea fluida. Además, se tiene un cronograma claro y realista que permitirá lanzar la aplicación a tiempo.

Cronograma propuesto: El cronograma está alineado con las fechas establecidas en el manual técnico, lo cual facilita la ejecución del proyecto en fases claras, asegurando que la aplicación se mantenga en desarrollo continuo y actualizado con el contenido adicional.

4. Viabilidad de Mercado

Público Objetivo: La aplicación está dirigida a un público de lectores de manga que buscan experiencias innovadoras e interactivas, como la realidad aumentada, para enriquecer su experiencia de lectura. Este nicho tiene un crecimiento constante, especialmente entre los jóvenes adultos y adolescentes, quienes son grandes consumidores de manga y están acostumbrados a la tecnología.

Factores de Éxito:

Calidad Visual: La calidad visual y la experiencia inmersiva de AR serán fundamentales para diferenciar esta aplicación de otros lectores de manga tradicionales.

Facilidad de Uso: La interfaz debe ser intuitiva, permitiendo que los usuarios naveguen fácilmente por el contenido sin complicaciones.

Diferenciación por AR: La incorporación de realidad aumentada en la lectura de manga ofrecerá una propuesta única que atraerá a los usuarios que buscan innovaciones tecnológicas en sus actividades recreativas.

Conclusión

Este análisis de viabilidad con enfoque de retorno mediante suscripción sugiere que el proyecto tiene un alto potencial de éxito, tanto desde el punto de vista técnico como económico. La inversión inicial es razonable y el modelo de suscripción tiene el potencial de generar ingresos recurrentes. Con un buen plan de marketing, una base de usuarios establecida y la capacidad de ofrecer contenido actualizado, la aplicación puede recuperar rápidamente su inversión inicial y comenzar a generar ganancias en el corto plazo.