PLAN DE NEGOCIOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre del proyecto: | Aplicación de escritorio para cotizar ropa en modelado virtual | | |
| Alias del proyecto: | Try Cloches | | |
| Versión: | 2.0 | Fecha última  modificación: | 01/12/2016 |

**Resumen Ejecutivo**

La aplicación que se desarrollara se enfoca a cubrir necesidades dentro de una tienda departamental, en la cual se buscan la agilidad de probarse ropa, visualizando la prenda que se seleccione en la persona que se pare delante de un aparato proyector de imagen, dicha aplicación se realizara en una computadora de escritorio, pensando que en los tiempos actuales están al alcance de todos y son más fáciles de utilizar si se habla de un negocio.

La introducción de una aplicación como la que se propone hará tener al cliente mayores beneficios en lo que concierne las ganancias y bajar las pérdidas del producto que se maneje, entre los beneficios que se tienen el que una persona se pruebe la ropa en una aplicación y no en un probador como lo es la forma normal y actual, hace que las personas se sientan más atraídas a probarse algo virtual, ya que con los avances que hay hoy en día las personas se inclinan más por la tecnología que por los métodos anteriores, otro punto importante es el robo que hay en las tiendas en el cual se cita un párrafo :

A pesar de la gran variedad de medidas antirrobo que se han introducido al sistema, las pérdidas que sufren los comercios por hurtos siempre aumentan a esta altura del año.    
Sin embargo, estas pérdidas festivas son la punta del ovillo porque este delito se está convirtiendo en un serio problema en todas las épocas del año y parece estar alcanzando proporciones epidémicas en diversos países.   
El año pasado, los comerciantes de Estados Unidos perdieron un estimado de 37.400 millones de dólares (19,5 mil millones de libras) en mercaderías, lo cual representa el 1,6 por ciento del total de las ventas. Estas pérdidas son habitualmente conocidas como “shrinkage”.

La aplicación Try Cloches puede ser de mucha utilidad ya que no solo cuenta con la interacción del cliente, sino que además da una vista a las prendas más compradas en la tienda, lo cual puede ayudar a la empresa a realizar compras más inteligentes.

**Definición del proyecto.**

Try Clothes

Try Clothes es una aplicación de escritorio desarrollada en lenguaje C# apoyada con la interacción de un Kinect , el cual captura la imagen de la persona, reconoce los movimientos y voz, se podrá visualizar en una pantalla o proyector dependiendo la forma en que se tome, una imagen de la persona y el catálogo de las prendas que la tienda comercial maneje, esta idea puede ser de utilidad , ya que observando el Mercado de ropa de México, se puede observar que las tiendas pierden ganancias con las personas que se prueban las prendas y en un dado caso las prendas tienen que darse en un precio menor al que se tenía establecido , esta innovación a la forma de probarse ropa en una tienda departamental llamara la atención de más consumidores, la tienda que lo maneje podrá ver que prendas más se utilizan y ayudar a su análisis de adquisiciones de ropa a proveedores, se promoverán accesorios además de la ropa, con esto el cliente se verá animado a comprar otras prendas además de la ropa.

En cuanto el cliente corresponde, las tiendas departamentales que estén interesadas en la adquisición y que quieran llamar la atención de más compradores, esta aplicación les seria de utilidad.

El Proyecto que se está proponiendo ya se encuentra en otras partes del mundo, los cuales son basados en otras tecnologías, pero al ser promovidos en el exterior el aplicarlo en el país la aplicación sería demasiado cara, además de que se están haciendo pruebas y no se tiene algo en concreto, la ventaja de este Proyecto es que en cuanto respecta el precio es menor a lo que se está utilizando en aplicaciones similares, además de que no se tiene conocimiento que una aplicación similar sea puesta en marcha en este país.

Fortalezas

La forma en que se desarrollará la aplicación será más económica que al utilizar otras herramientas que otras aplicaciones similares utilizan y el objetivo sigue siendo el mismo.

Aunque el equipo de trabajo no conoce al 100% el ramo de adquisición de productos como lo es la ropa, se documenta e investiga sobre la forma de cómo se realiza.

El equipo de trabajo se encuentra comprometido a los alcances establecidos, viendo que también se pueden lograr objetivos más allá de lo planeado.

El aplicar una herramienta que auxilie a una empresa como lo es de ropa, ayuda a economizar en presupuestos, adquisiciones e incluso perdidas que se puedan tener.

Debilidades

El decidir los archivos que se generen dependiendo a los roles establecidos, y las aptitudes que tengan los miembros del equipo de trabajo al desempeñar sus actividades.

El horario de las reuniones, no coincide con todos los integrantes, limitando al conocimiento del integrante que falte a la reunión, provocando una falta de entendimiento de los objetivos del proyecto.

Falta de comunicación entre los integrantes, en el cual no se debaten las indiferencia o desacuerdos que surjan.

Oportunidades

La entrada al Mercado de la posible aplicación podrá crecer de forma aceptable, ya que debido a su competencia en países con otros niveles de tecnología, el aplicarlo en este país podrá beneficiar en experiencia al equipo de trabajo y mejorarlo sin la necesidad de ocupar otras tecnologías.

El producto que se está desarrollando puede adaptarse en cierta forma a otros usos

La entrada de nuevas tecnologías en cuanto respecta el Kinect de Xbox, podría ayudar a ser más precisa la aplicación y podría mejorarse ciertos aspectos que con una versión anterior.

Amenazas

El desarrollo de aplicaciones similares e incluso mejores en cuanto a experiencia y diseño, pueden superar la expectativa del que se piensa realizar, puesto que varias empresas al evaluar la tecnología y el desarrollo que esta implica no sea de su conveniencia o agrado.

En cuanto obstáculos legales, lo único seria el permiso de utilizar el dispositivo Kinect

La introducción de una aplicación foránea que sea mejor desarrollada y con otras vistas y perspectivas ya hechas en otros países, pueden poner en riesgo la idea que se está manejando actualmente y puede que no se acepte.

Estudio de Mercado

Los clientes potenciales son aquellas boutiques o tiendas que vendan ropa y otros accesorios vinculados a estas, la aplicación será un atractivo más para los clientes, al tener más gente por el interés de la aplicación, las personas compraran más y por ende la empresa generara más ganancias

Las empresas que han lanzado aplicaciones similares son las siguientes:

CLO3D C-Mirror este es un innovador sistema que utiliza ropa real modelizada en 3D que se incorpora perfectamente y en forma digital sobre el cuerpo de la persona. Esta idea esta implementada en el país de estados unidos, y la tecnología que utilizan es un espejo en el cual se proyectan prendas creadas digitalmente sobre el cuerpo de una persona.

Intel ha lanzado un espejo digital permite a los compradores probar muchas prendas de vestir, ver y comparar las opciones anteriores en el propio espejo usando gestos. Se pueden crear avatares para compartir en **Facebook** y otras redes sociales y que los amigos opinen que prenda queda mejor. Los compradores también pueden guardar sus fotos en la aplicación móvil para después finalizar la compra en casa mediante comercio electrónico.

Las ideas que se presentan son aplicaciones en desarrollo, y que están por implementarse en esos países, nuestra propuesta va dedicada hacia nuestro país, ya que el avance tecnológico tarda tiempo en llegar, el proyecto se irá actualizando conforme a las experiencias del trabajo que se haga.

Producción del producto

Para el desarrollo del producto software se utilizará la manipulación de un dispositivo Kinect el cual podrá visualizar al usuario y pasar la información a la aplicación de escritorio. El software se desarrollará en lenguaje C# y contendrá elementos de reconocimiento de movimientos para el SDK de Kinect.

Costos de producción

Entre los costos que se tienen para el desarrollo de la aplicación son los siguientes:

Un dispositivo Kinect de la versión 1.8 se tiene contemplado que, debido a la versión del dispositivo, año de producción, este tendrá un costo de adquisición de $600

Cable de compatibilidad para pc, el cual se utiliza para el voltaje del puerto USB al dispositivo, y para que este pueda reconocer que está conectado al pc, y poder utilizarlo, el cable tiene un precio en el mercado de $500.

Los artefactos mencionados anteriormente están contemplados en un precio de menudeo, en caso de que el número de adquisión de las piezas sea mayor a un determinado número, el precio pasara a mayoreo, haciendo más factible la adquision para el desarrollo de nuevos softwares del mismo tipo.

Insumos requeridos

Los insumos para la realización del proyecto, se contempla el uso de energía eléctrica, agua y servicio de internet, un estimado por mes, se espera entre un costo de $600 a $700.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | Alternativa 1 |  |  |  | Alternativa 2 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Costo inicial | |  |  |  | 2000 |  |  |  | 1200 |  |  |  |
| Costo mano de obra | |  |  |  | 0 |  |  |  | 0 |  |  |  |
| Gastos de mantenimiento | |  |  |  | 500 |  |  |  | 200 |  |  |  |
| Periodo de vida útil | |  |  |  | 5 |  |  |  | 5 |  |  |  |
| Valor de salvamento | |  |  |  | 300 |  |  |  | 150 |  |  |  |
| TMAR | |  |  |  | 10 |  |  |  | 10 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | Alternativa 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  |
|  | 2000 | + | 500 | + | 500 | + | 500 | + | 500 | + | 500 |  |
|  |  |  | 500 |  | 500 |  | 500 |  | 500 |  | 500 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | - | 300 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 200 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 2000 | + | 500 | + | 500 | + | 500 | + | 500 | + | 200 |  |
|  |  |  | 1.1 |  | (1.10)2 |  | (1.10)3 |  | (1.10)4 |  | (1.10)5 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 2000.00 | + | 454.55 | + | 413.22 | + | 375.66 | + | 341.51 | + | 124.18 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 3709.12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | Alternativa 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  | 0 |  |
|  | 1200 | + | 200 | + | 200 | + | 200 | + | 200 | + | 200 |  |
|  |  |  | 200 |  | 200 |  | 200 |  | 200 |  | 200 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | - | 150 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 50 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 1200 | + | 200 | + | 200 | + | 200 | + | 200 | + | 50 |  |
|  |  |  | 1.1 |  | (1.10)2 |  | (1.10)3 |  | (1.10)4 |  | (1.10)5 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 1200.00 | + | 181.82 | + | 165.29 | + | 150.26 | + | 136.60 | + | 31.05 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VP = | 1865.02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Se utilizó el método de CAUE para analizar las 2 propuestas de las tecnologías diferentes adecuadas para el proyecto, en este caso se elegirá la segunda opción ya que el valor presente es menor comparado a la alternativa 1.

Limitantes del proyecto

Se encuentra que la limitante para el correcto desarrollo de la aplicación es debido que, en otros países, se desarrolla algo similar y con tecnologías implementadas más eficientes y que logran obtener mejores resultados, aplicaciones tales como:

CLO3D C-Mirror este es un innovador sistema que utiliza ropa real modelizada en 3D que se incorpora perfectamente y en forma digital sobre el cuerpo de la persona. Esta idea esta implementada en el país de estados unidos, y la tecnología que utilizan es un espejo en el cual se proyectan prendas creadas digitalmente sobre el cuerpo de una persona.

Su venta aún no se realiza en el mercado, puesto que está sometido a pruebas y correcciones que surgen tras sacar una versión beta del producto, contando también que es en otro país y creada por una empresa de desarrolladores de software.

En cuanto la aceptación del cliente, se denota una gran aceptación, puesto que los usuarios comentan que la forma de probarse, es diferente, innovadora y más practica a la hora de escoger las prendas de vestir que necesitan.

Producción del proyecto

Para poder sostener el desarrollo de la aplicación se han contemplado las dos tipas de versiones del dispositivo que se tiene para interactuar con el usuario, y se ha elegido por medio de un análisis de CAUE la tecnología del dispositivo a correr a la versión 1.8, la producción se verá reflejada dependiendo a la demanda de las tiendas departamentales.

Bibliografía