

# Estudio de factibilidad

## Historial de Versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
4/5/2025	1	Lorenzo Jeremías	HistoriAR	Versión inicial del estudio de factibilidad del proyecto LeyendAR. Incluye todas las secciones preliminares, análisis de factibilidades técnica, económica, legal, de mercado, operativa, de tiempo, y recomendaciones.

## Información del Proyecto

Empresa / Organización	HistoriAR
Proyecto	LeyendAR
Fecha de preparación	3/5/25
Cliente	Público general / Interesados culturales
Patrocinador (Sponsor)	Secretaría de Cultura y Educación
Gerente / Líder de Proyecto	Joaquin Gutti

## Resumen Ejecutivo

El proyecto “leyendAR”, desarrollado por la empresa **historiAR**, propone la creación de un mapa interactivo web de Argentina que permita a los usuarios explorar mitos y leyendas tradicionales organizados por provincia. Se trata de una herramienta educativa y cultural destinada a estudiantes, docentes, turistas y público general interesado en la mitología argentina, profundizando tanto en el ámbito cultural como histórico.

Este estudio de factibilidad, realizado entre el 10 de marzo y el 1 de octubre, evaluó la viabilidad técnica, económica, legal, operativa y de recursos del proyecto. Los resultados indican que el desarrollo del mapa es **técnicamente viable**, utilizando tecnologías web de fácil acceso y mantenimiento. El análisis económico estimó un presupuesto total de **\$2.000.000 ARS**, que será cubierto con fondos propios y aportes

institucionales. No se identificaron impedimentos legales relevantes, y los recursos humanos necesarios están disponibles dentro del equipo de historiAR.

A nivel operativo, se confirmó que el proyecto puede mantenerse con una estructura liviana y actualizaciones periódicas. Además, se identificó una demanda concreta en sectores educativos y culturales, que justifica su implementación. El cronograma establece una duración de seis meses, con entregables definidos por etapa.

En base al análisis FODA y la baja probabilidad de riesgos críticos, se concluye que el proyecto es **altamente recomendable**, tanto por su viabilidad como por su valor cultural y educativo. Se sugiere su aprobación para su ejecución inmediata.

## Antecedentes del proyecto

El proyecto **leyendAR**, impulsado por la empresa **historiAR**, surge de la necesidad de preservar, difundir y hacer accesibles los mitos y leyendas tradicionales de cada provincia de Argentina, especialmente entre las nuevas generaciones. En un contexto donde lo digital es la vía más eficaz de llegada al público, se detectó la falta de una plataforma web accesible, visual e interactiva que organice y comunique este tipo de contenido cultural.

El principal factor que dio origen al proyecto fue la creciente desconexión cultural de los jóvenes con las narrativas tradicionales de sus regiones, sumado al escaso aprovechamiento digital de este patrimonio intangible. La idea de desarrollar un mapa interactivo que muestre, de manera visual y atractiva, los mitos y leyendas provinciales, nació como una solución para fortalecer la identidad nacional, promover la educación cultural y fomentar el turismo digital.

El estudio de factibilidad fue impulsado por el área de contenidos culturales de historiAR, tras una serie de reuniones con docentes, investigadores, estudiantes y guías turísticos que confirmaron la falta de herramientas tecnológicas de este tipo. A partir de allí, se constituyó un equipo interdisciplinario para evaluar la viabilidad técnica, económica, legal y operativa del proyecto.

Los **interesados clave** involucrados en la gestación del proyecto son:

- **Internamente:** El equipo de dirección y contenidos de historiAR, liderado por su fundador.
- **Externamente:** Docentes de nivel primario y secundario, referentes de cultura popular, instituciones educativas, y potenciales usuarios como turistas y estudiantes.

Antes del estudio de factibilidad se realizaron las siguientes **actividades de anteproyecto**:

- Reuniones exploratorias con instituciones educativas.
- Relevamiento de mitos y leyendas por provincia.
- Consultas con desarrolladores sobre herramientas tecnológicas viables.
- Bocetos iniciales del diseño del mapa y los carteles despleables.

## Descripción del proyecto

El proyecto **legendAR** tiene como propósito principal desarrollar un **mapa interactivo web de Argentina** que muestre de forma organizada, clara y atractiva los mitos y leyendas tradicionales de cada provincia. A través de carteles despleables que se activan al interactuar con cada región del mapa, los usuarios podrán acceder a información cultural que promueve la identidad nacional y el conocimiento de las tradiciones populares.

El producto final será un sitio web interactivo, accesible desde dispositivos móviles y de escritorio, con un diseño intuitivo, visualmente atractivo y funcional. Los entregables principales incluyen:

- El **mapa interactivo** con división por provincias.
- **Carteles informativos** despleables con textos curados sobre cada mito o leyenda.
- Diseño gráfico, navegación funcional y compatibilidad web.
- Documentación técnica y cultural de respaldo.

## Objetivos

1. **Desarrollar un sitio web interactivo con mapa de Argentina.**  
*Beneficio:* Proporciona una plataforma centralizada y accesible para explorar el folclore argentino.
2. **Incorporar contenidos narrativos por provincia sobre mitos y leyendas.**  
*Beneficio:* Promueve el conocimiento de las tradiciones culturales locales y fortalece la identidad nacional.
3. **Facilitar el uso de la herramienta por docentes, estudiantes y turistas.**  
*Beneficio:* Apoya la educación y el turismo cultural mediante una experiencia digital

enriquecedora.

#### 4. **Garantizar accesibilidad y navegabilidad amigable para todo público.**

*Beneficio:* Permite que personas de diferentes edades y niveles de conocimiento puedan interactuar fácilmente con el mapa.

### **Contexto del proyecto**

El proyecto se desarrolla en el contexto organizacional de **historiAR**, una empresa dedicada a la divulgación cultural digital en Argentina. Con una misión enfocada en rescatar y compartir el patrimonio intangible del país, historiAR responde a una creciente demanda por herramientas tecnológicas que difundan la identidad local.

En el plano externo, el proyecto se inscribe en un entorno social y cultural donde existe una necesidad evidente de reconexión con las raíces históricas, especialmente entre los jóvenes. La digitalización del conocimiento cultural permite ampliar el acceso y conservar estas narrativas en formatos modernos.

Entre los entes externos interesados se encuentran:

- **Escuelas y docentes**, como usuarios clave del recurso.
- **Turismo cultural**, especialmente agencias y visitantes interesados en la historia popular.
- **Ministerios de Cultura y Educación**, como posibles aliados estratégicos.
- **Comunidades locales** y cuentacuentos, guardianes del saber tradicional.

### **Alcance del estudio de factibilidad**

El estudio de factibilidad del proyecto **legendAR**, desarrollado por la empresa **historiAR**, tiene como objetivo principal determinar si es viable llevar a cabo la creación de un **mapa web interactivo con información cultural** organizada por provincia. Se espera obtener resultados claros sobre los siguientes aspectos:

- **Viabilidad técnica:** Confirmar que existen herramientas y conocimientos disponibles para desarrollar el mapa interactivo funcional, con carteles informativos desplegados por provincia.
- **Viabilidad económica y financiera:** Verificar que los recursos económicos disponibles (o a gestionar) permiten afrontar el desarrollo completo del proyecto con

un presupuesto sostenible.

- **Viabilidad legal:** Confirmar que no existen impedimentos legales relacionados con el uso de contenidos culturales tradicionales, derechos de autor u otros aspectos jurídicos.
- **Identificación de riesgos y tiempos:** Establecer posibles obstáculos, tiempos estimados y planes de contingencia para una correcta ejecución.

### **Actividades Principales Realizadas**

Para elaborar este estudio, se llevaron a cabo las siguientes **actividades**:

1. **Relevamiento de contenidos culturales** por provincia (mitos y leyendas locales).
2. **Consulta con expertos** (docentes y guías turísticos) para validar el enfoque del proyecto.
3. **Definición del alcance** y funcionalidades básicas del mapa interactivo.
4. **Evaluación de herramientas tecnológicas** para el desarrollo del sitio web.
5. **Estimación de costos**, recursos humanos y materiales necesarios.
6. **Identificación de aspectos legales** relevantes para el uso de contenidos culturales.
7. **Reuniones con interesados clave** internos y externos para recopilar opiniones, necesidades y validación de la idea.
8. **Análisis FODA** (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) aplicado a historiAR y al proyecto leyendAR.

### **Aprobaciones y Comité Supervisor**

El estudio de factibilidad fue supervisado y aprobado por el siguiente equipo interno de historiAR:

- **Coordinador del Proyecto:** Responsable de la gestión integral y de la toma de decisiones clave.
- **Especialista en contenidos culturales:** Encargado de validar los textos y asegurar su calidad y pertinencia.
- **Asesor técnico en desarrollo web:** Evaluó las plataformas más adecuadas y su compatibilidad con los objetivos del proyecto.
- **Asesora legal externa:** Analizó los posibles conflictos legales relacionados con el uso de materiales culturales tradicionales.
- **Representante financiero:** Elaboró el análisis de costos, inversión estimada y retorno potencial del proyecto.

## Factibilidad técnica

### 1. Requerimientos Técnicos del Proyecto

El producto final es una **plataforma web interactiva**, por lo tanto, requiere tecnologías compatibles con entornos web multiplataforma. Las funcionalidades previstas incluyen navegación sobre el mapa, clics por provincia y aparición de ventanas de información emergente.

Se estiman los siguientes componentes:

- **Lenguajes de desarrollo web:** HTML5, CSS3, JavaScript.
- **Frameworks sugeridos:** React o Vue.js para el manejo de componentes interactivos.
- **Biblioteca para mapas:** Leaflet.js o Mapbox GL JS.
- **Sistema de gestión de contenidos (CMS):** Opcional, para futuras actualizaciones.
- **Servidor y hosting web:** Servicio en la nube (Ej: Netlify, Vercel, o servidor propio en Apache/Nginx).

- **Diseño gráfico e ilustraciones:** Software como Adobe Illustrator, Figma o Inkscape.

## 2. Recursos Tecnológicos Disponibles

La empresa **historiAR** cuenta con un equipo interno capacitado en diseño web y programación básica, aunque requerirá la **contratación externa** de un desarrollador con experiencia específica en mapas interactivos y diseño responsive.

Recursos internos actuales:

- Computadoras con capacidad de diseño y desarrollo.
- Licencias de software básico.
- Conexión a internet estable.
- Acceso a bibliografía y fuentes culturales.

Recursos necesarios a incorporar:

- Servicios de hosting profesional.
- Desarrollo de componentes interactivos avanzados.
- Revisión legal de contenidos culturales.
- Optimización web para SEO y experiencia de usuario.

## 3. Evaluación de Viabilidad

Desde el punto de vista técnico, el proyecto es **viable** siempre que se gestionen correctamente las siguientes condiciones:

- Contratación o alianza con un desarrollador/a especializado/a en mapas interactivos.
- Garantía de que el diseño sea responsive y compatible con múltiples navegadores y dispositivos.
- Evaluación periódica del rendimiento y seguridad del sitio.

- Documentación adecuada del desarrollo para futuras actualizaciones.

La tecnología requerida es accesible, moderna y con buena disponibilidad en el mercado. No se identifican impedimentos tecnológicos insalvables para la concreción del proyecto

## Factibilidad económica

El propósito del estudio de viabilidad económica, es determinar los beneficios económicos del proyecto o sistema propuesto para la organización, en contraposición con los costos.

Generalmente incluye un análisis costo beneficio, el cual se prepara como parte del **caso de negocio de un proyecto**.

Las proyecciones financieras son clave en la selección de proyectos y existen diversas formas de presentarlas, por ejemplo valor presente neto, cálculos de costo beneficios o un balance.

Deben describirse también las premisas en las cuales están basadas las proyecciones financieras.

Concepto	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
<b>Ingresos</b>					
Ventas de productos	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Ventas de servicios	\$400,000	\$600,000	\$850,000	\$1,000,000	\$1,200,000
<b>Costos</b>					
Personal	\$300,000	\$350,000	\$400,000	\$450,000	\$500,000
Materiales	\$50,000	\$60,000	\$70,000	\$80,000	\$90,000
Recursos informáticos	\$80,000	\$50,000	\$50,000	\$50,000	\$50,000
Entrenamiento.	\$20,000	\$15,000	\$10,000	\$10,000	\$10,000
Balance (Ingresos / Costos)	-\$50,000	\$125,000	\$320,000	\$410,000	\$550,000



## Factibilidad legal

El proyecto *leyendAR* no presenta conflictos legales evidentes, pero requiere cumplir con normativas relacionadas con:

- **Protección de datos personales** (Ley 25.326) si se llegara a implementar alguna forma de recolección de datos.
- **Derechos de autor:** los textos e ilustraciones deben ser originales o contar con permisos de uso.
- **Normativas educativas y culturales:** para calificar a subsidios o patrocinios, debe cumplirse con requisitos del Ministerio de Cultura y/o Educación.

La empresa **historiAR** se compromete a respetar estas regulaciones, trabajando con asesoramiento legal preventivo.

## Factibilidad de recursos

El proyecto requiere los siguientes recursos:

### Materiales:

- Servidor web con dominio propio.
- Licencias de software o servicios gratuitos open source.

### Infraestructura:

- Conexión a internet estable.
- Equipos informáticos básicos.

### Humanos:

- 1 desarrollador/a web especializado/a.
- 1 diseñador/a gráfico.

- 1 redactor/a cultural.
- 1 coordinador/a general del proyecto.

#### **Dependencias internas y externas:**

- Apoyo de entidades culturales para validación de contenido.
- Colaboración con universidades o escuelas para promoción y difusión.

El proyecto puede funcionar con una estructura mínima y escalar según disponibilidad de recursos.

### **Factibilidad de mercado**

El mercado objetivo está compuesto por:

- **Escuelas secundarias y primarias** (uso didáctico).
- **Turismo interno:** curiosidad por leyendas regionales.
- **Usuarios generales de internet** interesados en cultura popular.

**Competencia:** Existen pocos portales interactivos dedicados exclusivamente a mitos y leyendas provinciales, lo cual da a *leyendAR* un alto valor diferencial.

#### **Diferenciación:**

- Diseño accesible e intuitivo.
- Contenido curado por expertos locales.
- Gratuito y abierto al público.

**Distribución:** 100% digital, a través de sitio web, redes sociales, y posibles alianzas con plataformas educativas.

## Factibilidad operacional

El proyecto encaja con los objetivos estratégicos de **historiAR**, cuya misión es acercar la historia y cultura argentina al público general de forma moderna e inclusiva.

- **Cronograma previsto:** marzo a octubre de 2025.
- **Requerimientos:** claramente definidos desde el inicio.
- **Resultado esperado:** un mapa funcional con información histórica por provincia.

La implementación es viable dentro de los marcos operativos de la empresa y no genera disrupciones mayores.

## Factibilidad de tiempo

El tiempo estimado para el desarrollo completo del proyecto *legendAR* es de **8 meses**, divididos en las siguientes etapas generales:

- **Investigación y documentación de leyendas:** 1,5 meses.
- **Diseño gráfico y estructuración del mapa:** 2 meses.
- **Desarrollo web y pruebas técnicas:** 3 meses.
- **Correcciones, carga de contenido y lanzamiento:** 1,5 meses.

**Tiempo disponible:** El proyecto está previsto para ejecutarse entre **marzo y octubre de 2025**, sin superponerse con otros proyectos internos importantes.

**Impacto en operaciones normales:** Bajo, ya que se conformará un equipo dedicado, y se aprovecharán herramientas y recursos que la organización ya tiene.

**Dependencias externas:** Validación de contenido por parte de entidades culturales o educativas, sin las cuales no puede completarse la carga final del mapa.

**Tiempo de payback:** Si se obtienen los fondos contemplados, el retorno estimado de la inversión podría lograrse en **12 a 18 meses**, gracias a su bajo costo de mantenimiento y potencial de uso a largo plazo.

## Recomendaciones y aprobación

El análisis realizado indica que **el proyecto *leyendAR* es viable y recomendable para su ejecución**, por las siguientes razones:

### Pros:

- Bajo costo operativo.
- Alto impacto educativo y cultural.
- Posibilidad de acceso a subsidios y fondos estatales.
- Escalabilidad a futuro (se pueden agregar más capas de contenido o versiones interactivas).

### Contras:

- Depende de la validación externa para la legitimidad del contenido.
- Ingreso económico directo no garantizado a corto plazo.

### Justificación:

La originalidad del enfoque, sumada a la simpleza técnica y bajo presupuesto necesario, posicionan a *leyendAR* como un proyecto de **alto valor estratégico y cultural**. La probabilidad de éxito es elevada siempre que se cuente con apoyo inicial de al menos uno o dos actores externos (municipios, ministerios, fundaciones culturales).

**Recomendación final:** Proceder con su planificación y ejecución, comenzando en marzo de 2025