

Samsung Innovation Campus

Universidad de Monterrey

Asistente inteligente de estructuración y validación de campañas de crowdfunding para la plataforma Kickstarter

Planteamiento de proyecto - Equipo # 1 - *Los recaudadores.*

Participantes: Méndez Angeles Ricardo
 Adrián Trejo Currichi
 Brandon Stephan Meza Sevilla
 Asesora: Dra. Alma Carmina Llamas-Valenzuela

Resumen

En este documento, se detalla el planteamiento del proyecto: *Asistente inteligente de estructuración y validación de campañas de crowdfunding para la plataforma Kickstarter*, el cual consiste en, un sistema diseñado para auxiliar a usuarios sin experiencia previa en la creación de campañas exitosas de financiamiento colectivo.

Este asistente busca combinar captura de información con lenguaje natural, validación de cumplimiento de reglas y políticas de la plataforma, clasificación en categorías y sub-categorías y cálculo de la meta y los hitos de financiamiento.

Palabras Clave

Crowdfunding, Kickstarter, asistentes inteligentes, procesamiento de lenguaje natural, modelos de clasificación automática, modelos predictivos, toma de decisiones asistida

I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

El proceso de creación de una campaña en plataformas como *Kickstarter* puede ser complejo y difícil de navegar para nuevos creadores, ya que requiere no solo una idea clara, sino también **cumplir con numerosos y complejos lineamientos**, seleccionar correctamente la **categoría y sub-categorías**, establecer **metas financieras realistas** y **definir hitos coherentes**. A pesar de que *Kickstarter*, según datos publicados por *Statista* (en 2025), ha sido la plataforma líder en *crowdfunding* creativo desde 2009 y ha ayudado a lanzar más de 650,000 proyectos, con un promedio de más de 35 000 proyectos nuevos cada año, solo alrededor del 41,98 % de ellos alcanzan sus metas financieras, lo que significa que más de la mitad no consiguen financiamiento exitoso para llevar su proyecto a la realidad.

II. JUSTIFICACIÓN

El crecimiento sostenido de las plataformas de financiamiento colectivo ha transformado la manera en que proyectos creativos, tecnológicos y sociales acceden a capital inicial. Entre estas plataformas, *Kickstarter* se ha consolidado como una de las más relevantes a nivel internacional desde su lanzamiento en 2009, al operar bajo un modelo de financiamiento “todo o nada” (*all-or-nothing*), en el cual **los proyectos solo reciben los fondos si alcanzan la meta económica establecida**. Este modelo incrementa la importancia de una planeación adecuada, ya que una meta mal calculada puede derivar en el fracaso total de la campaña.

Para un usuario nuevo, el proceso de creación de una campaña de *crowdfunding* resulta complejo, ya que se requiere:

- validar el cumplimiento con lineamientos y políticas específicas de la plataforma,
- seleccionar correctamente la categoría y subcategorías,
- estimar una meta financiera realista y fundamentada en resultados anteriores para proyectos similares,
- diseñar recompensas coherentes y atractivas.
- definir hitos y cronogramas viables,
- establecer un proceso de transparencia y seguimiento adecuado y
- elaborar materiales ilustrativos y atractivos del proyecto.

La cantidad de detalles técnicos, financieros y comunicativos involucrados **puede resultar abrumadora para usuarios sin experiencia previa**, convirtiendo a este en un proceso confuso y tedioso, además de aumentar el riesgo de errores de que afecten negativamente la percepción del proyecto por parte de los patrocinadores potenciales.

En este contexto, **el desarrollo de un *Asistente Inteligente de Estructuración y Validación de Campañas de Crowdfunding*** responde a la necesidad de auxiliar durante el proceso de planteamiento de campañas de financiamiento a nuevos usuarios (creadores), **reduciendo la fricción entre la plataforma y el usuario, además de minimizar el riesgo de errores clave**.

II-A. Sobre la elección del contexto social (plataforma de Kickstarter)

Finalmente, **la elección de Kickstarter como plataforma de implementación** se justifica por su liderazgo y popularidad en el sector del *crowdfunding* basado en recompensas, su amplia diversidad de categorías y su modelo de financiamiento todo o nada, que exige una planeación rigurosa. Estas características convierten a la plataforma en un entorno propicio para el desarrollo y validación de un sistema inteligente orientado a apoyar en la estructuración de campañas.

Basándonos en los requisitos para el lanzamiento de una campaña de financiamiento, decidimos plantear los siguientes **objetivos**.

III. OBJETIVOS

III-A. Objetivo General

Desarrollar durante 8 sesiones con un periodo de 3 horas, un sistema inteligente empleando modelos de lenguaje y aprendizaje automático que apoye a nuevos usuarios en la estructuración y validación estratégica, técnica y comercial de campañas de *crowdfunding* en *Kickstarter*.

III-B. Objetivos específicos

1. Constituir un *dataset* de entrenamiento mediante la recopilación de información con técnicas de (*web scrapping*) de las campañas de *crowdfunding* de los últimos 3 años correspondientes: al título y la descripción (historia), la categoría y subcategoría(s), meta de financiamiento y resultado general de la campaña.
2. Diseñar un **módulo de adquisición de información** sobre el proyecto a lanzar.
3. Implementar un **módulo de validación automática de cumplimiento con lineamientos** y políticas de la plataforma.
4. Desarrollar un **módulo de clasificación del proyecto** en categoría y subcategorías.
5. Diseñar un **módulo de generación de propuestas de meta de financiación**.
6. Implementar un **módulo de generación de reporte de propuesta generada**.

IV. NOTAS TÉCNICAS

1. El **módulo de adquisición** permite al usuario introducir la descripción del proyecto, la recaudación mínima necesaria neta, entre otras cosas pertinentes al cumplimiento de las políticas de la plataforma, esto en un formato **tipo cuestionario**. El sistema no mantendrá una conversación en lenguaje natural, **ni** recibirá la información como *prompt* de un *LLM*.
2. Para la recaudación de datos de entrenamientos, e realizará un *scrapping* de la página web, con herramientas dedicadas a esta cuestión (por definir).
3. Se implementará uno de los algoritmos de clasificación y toma de decisiones vistos durante el curso (por definir).
4. Para la propuesta financiera se utilizará un modelo de regresión visto en el curso (por definir) y se acotará un dato de referencia.
5. La generación del reporte utilizará una plantilla de documento, tampoco utilizará un *LLM*