

Nada humano me es ajeno



# PROYECTO DE INVERSIÓN

Administración de proyectos II

Elaborado por: Guerrero Ruiz Samanta Viridiana Sánchez Tapia Gladys Jazmín Moisés U. Tejeda Vázquez Badillo Castillo Gabriel





# Índice

l.	Resumen ejecutivo. (pendiente)	4
II.	Antecedentes.	4
1	. Alternativas de proyectos	4
2	2. Toma de decisión cualitativa	5
3	B. Matriz de selección de negocio	6
4	l. Proyecto seleccionado y justificación	6
III.	Desarrollo	7
1	. (pendiente)	7
2	2. Aspectos de mercado	7
2	2.1 Descripción del producto	7
	a) Descripción general de la solución	7
	b) Diseño de Pantallas de su solución.	8
	c) Diagrama de Bloques de la solución	9
	d) Diagrama Funcional	10
	e) Alcances	10
	F) Fuera de Alcance	10
2	2.2 Demanda	11
	a) Compradores/as identificados	11
	b) Características Generales (segmentación del cliente)	11
2	2.3 Oferta	12
	a) Principales competidores	12
	b) Ventajas sobre sus competidores	13
2	2.4 Programa de ventas	15
	a) Programa de ventas anuales	15
	b) Justificación del programa de ventas	16
2	2.5 Comercialización	17



	The state of the s
a) Determinación del precio de venta	17
b) Esquema de comercialización	17
c) Acciones de promoción y publicidad	18
3. Aspectos Técnicos	19
3.1 Localización	19
a) Dirección	19
b) Ubicación en Mapa	19
3.2 Proceso productivo o prestación de un servicio	20
3.2.1 Descripción	20
3.2.2 Parámetros técnicos	21
4. Aspectos organizativos y sociales	23
4.1 Organigrama	23
4.2 Descripción de puestos	23
4.3 Sueldos	24
5. Aspectos financieros	25
5.1 Programa de inversión	25
-	





### I. Resumen ejecutivo. (pendiente)

#### II. Antecedentes.

### 1. Alternativas de proyectos

• App de atención psicológica "Ansi-Oso"

Está enfocada a personas físicas que requieren de atención psicológica y profesional. Especialistas que brinden la atención por medio de un chat, foros, podcast y más.

App turística "App-Ventures"

Diseñada para personas físicas que tengan interés en realizar un viaje dentro de la república mexicana, como a su vez también está enfocada en personas morales que administren negocios cuyo giro sea turístico. En ella se podrán ver ubicaciones, costos, sitios de interés, detalles de establecimientos, así como también, los comentarios de la gente que haya visitado dicho lugar.

Plataforma/aplicación web de venta.

Esta app se dirige a personas físicas y morales que quieran ofrecer productos artesanales mexicanos, así como: dulces, trajes típicos, esculturas, y más. Todo esto dentro de la república mexicana, enfocado a personas que tengan como profesión el ser artesano, con la finalidad de ampliar sus ventas y dar a conocer mucho más la cultura mexicana.





#### 2. Toma de decisión cualitativa

Se les asigno una valoración de importancia en porcentaje del 15% debido a que son puntos fuertes a nuestra elección.

Las siguientes categorías, se les asigno un porcentaje de 10%:

- 1. Conocimientos Especializados para el desarrollo del proyecto
- 2. Competencia existente

Creemos que, aunque afecta en cierta manera al proyecto, son puntos que podemos solucionar creando estrategias conforme se desarrolle el proyecto.

Por último, se estableció el 5% a las siguientes categorías:

- 3. Especialización de la gente que atiende
- 4. Infraestructura requerida
- 5. Interés o gusto en el negocio
- 6. Valoración preliminar externa

La razón de asignar el 5% fue porque creemos que no son tan importantes en nuestro proyecto ya que no se requiere tener experiencia (hasta cierto punto), mayor dificultad o que impida la realización del proyecto. Por lo tanto, dada la evaluación previa del equipo optamos por esa propuesta de proyecto.





### 2. Matriz de selección de negocio.

MATRIZ DE SELECCIÓN DE NEGOCIO												
					Criterios d	e decis	ión:					
		Margen de Utilidad	Facilidad para desarrollar el proyecto	Conocimientos Especialidos para el desarrollo del proyecto	Especialización de la gente que atiende	Infraestructura requerida	Competencia existente	Facil Venta	Interés o gusto en el negocio	Riesgos Detectados	Valoración preliminar externa	
Valoración de importancia en % (La suma no debe ser mayor a 1)	100%	15%	15%	10%	5%	5%	10%	15%	5%	15%	5%	5 Muy favorable
Negocio	Ponderación final:											4 Favorable
1 App turistica	3.70	4	4	3	5	5	2	4	5	3	4	3 Indistinto
2 App de atención Psicologica	3.10	4	3	3	1	5	5	3	4	1	3	2 Poco Favorable
3 Página Web de ventas	3.15	3	5	4	3	5	3	2	5	1	3	1 Nada Favorable

Tabla 1. Matriz de selección de negocio

### 4. Proyecto seleccionado y justificación.

El proyecto elegido es la app turística, dado que es el proyecto con la ponderación final más alta de la matriz de selección de negocios. También consideramos que este proyecto tiene un mejor futuro para poder ser desarrollado tomando en cuenta las siguientes categorías (columnas de la matriz):

- Margen de utilidad
- Facilidad de desarrollar el proyecto
- Fácil venta
- Riesgos detectados





### III. Desarrollo

- 1. (pendiente)
- 2. Aspectos de mercado.
  - 2.1 Descripción del producto
  - a) Descripción general de la solución

En *GMSoft* tenemos como visión hacer más cómoda la vida de nuestros usuarios, esto consiguiéndolo a través de nuestra misión "crear softwares de alta calidad y sumamente usables para la sociedad".

Conforme a esto presentamos "App-Ventures".

Una app enfocada a *turistas* y *no turistas* que quieran conocer cierto lugar al que hayan viajado. Nuestra app dará a conocer detalles de lugares de interés, locales de comida, precios de transporte, hospedaje, etc. Cada uno de estos lugares los usuarios podrán calificarlos por medio de un sistema de estrellas.

Será una aplicación gratuita, donde nuestra forma de generar ganancias será por medio de la publicidad mostrada y/o por medio de una suscripción. Donde dicha publicidad será de los establecimientos recomendados por nuestra app.





### b) Diseño de Pantallas de su solución.



Pantalla 1



Pantalla 3



Pantalla 2



Pantalla 4





### c) Diagrama de Bloques de la solución

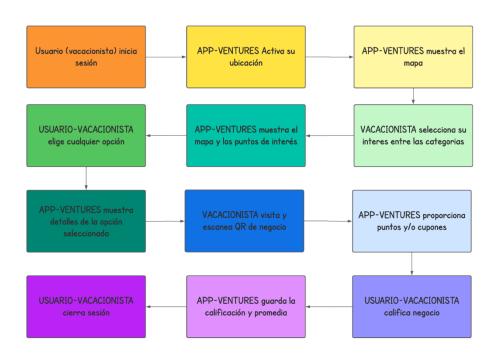


Ilustración 1. Diagrama de bloques (Usuario Vacacionista)

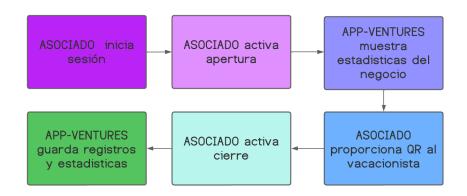


Ilustración 2.Diagrama de bloques (Usuario Asociado)





### d) Diagrama Funcional

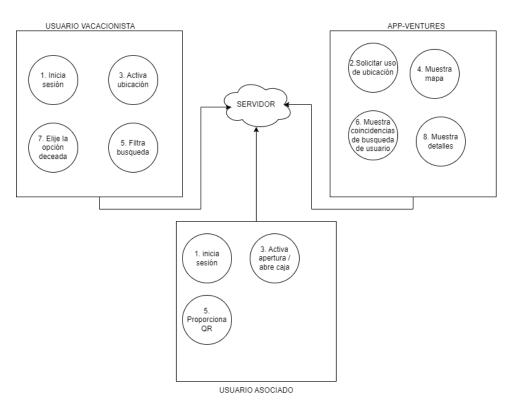


Ilustración 3.Diagrama Funcional

- e) Alcances
- f) Fuera de Alcance





### 2.2 Demanda

### a) Compradores/as identificados

- Restaurantes
- Empresas de transportes turísticos
- Hoteles
- Balnearios
- Museos (con costo por entrada)
- Locales de comida
- Patrimonios Culturales Inmuebles de México

### b) Características Generales (segmentación del cliente)

Tipo de persona		Geográfico	Demográfico (Aplicado a personas)	Demográfico (Aplicado a empresas)	Psicológico	Conductual
Físicas	Morales  Podrán	República Mexicana	Sin distinción	Giro Turístico	Opiniones	Sin distinción
quieres quieran vacacionar	registrar sus lugares y ofrecer promociones					

Tabla 2. Segmentación del Cliente





## 2.3 Oferta

### a) Principales competidores

Producto	Aspectos a favor	Aspectos en contra	Precio.
Google Maps	<ul> <li>Actualización de tráfico en tiempo real</li> <li>Recomendaciones sobre lugares nuevos y de moda en función s tus intereses</li> <li>Crear listas de lugares que deseas visitar y agregar notas sobre los lugares que guardaste.</li> <li>Realiza una reserva, programa una cita o compra entradas en solo unos pasos.</li> <li>Envía un mensaje a una empresa directamente desde Google Maps para obtener información.</li> <li>Utiliza Live View en Google Maps para ver hacia dónde debes ir con instrucciones y flechas sobre imágenes</li> </ul>	<ul> <li>Si utilizas Google Maps durante mucho tiempo, puede agotar tu batería.</li> <li>Si no se tiene cuidado con la dirección de destino puede llevarte a un lugar equivocado.</li> <li>Puede ofrecer información inexacta.</li> </ul>	Gratis
Foursquare	del mundo real.  Nos ayuda a encontrar, señalar o recomendar lugares específicos a través del móvil según nuestra ubicación	Puede resultar peligroso o inseguro publicar en una red social en donde estamos en un determinado momento, ya que estamos haciendo pública nuestra ubicación. Esta es la	Gratis





	<ul> <li>Visitar sitios que aconsejan nuestros amigos</li> <li>Interactuar con otros usuarios conectados enviando mensajes, haciendo comentarios o solicitando sugerencias</li> <li>Dar de alta lugares que nos interesen</li> <li>Crear listas de sitios que nos atraigan para visitarlos en otro momento</li> <li>No sigue la ubicación en tiempo real, lo que permite un control completo de la</li> </ul>	gran desventaja de Foursquare.  • Únicamente los usuarios con celulares o móviles con GPS pueden utilizar la red social, porque de lo contrario, Foursquare no podrá ubicarte.	
Minube	<ul> <li>Ayuda a encontrar un destino ideal</li> <li>Recomendaciones de usuarios.</li> <li>Organizar y planificar tu viaje</li> <li>Comparar precios de vuelos y hoteles.</li> </ul>	<ul> <li>Las últimas versiones del software no están disponibles para sistemas más recientes.</li> <li>Disminuye la batería en poco tiempo</li> <li>Errores al modificar y editar su perfil.</li> <li>Consumo excesivo de datos telefónicos.</li> </ul>	Gratis.

Tabla 3. Principales competidores

### b) Ventajas sobre sus competidores





Elementos diferenciadores y complementarios.

- Promociones y descuentos en establecimientos recomendados.
- GPS en tiempo real para evitar la confusión con las direcciones.
- Recomendaciones según su interese.
- Interfaz clara y fácil de usar.
- Poco consumo de datos.
- Detalles de cada establecimiento recomendado
- Constantes actualizaciones para no perder funcionalidades con nuevas versiones de hardware y software de los sistemas.
- Creación de cuenta para poder mandar las ya mencionadas promociones y cupones de descuento.
- Calificación y comentarios sobre los establecimientos hechos por los usuarios.
- Alianza con aerolíneas y cadena de autobuses, aumentando los viajes para ellos y mejorando nuestro alcance.





### 2.4 Programa de ventas

### a) Programa de ventas anuales

#### I. Usuarios

Mes	✓ Afluencia	UNIVERSO  10% de la afluencia (lo tomamos determinando la cantidad de personas que verán nuestra publicidad)	56.4% del universo de I cada mes	Pronostico de acuerdo al costo de nuestra app que es de \$50
enero	2,211,936	_	_	6,237,659.520
febrero	2,128,695	212,869.50	120,058.398	6,002,919.900
marzo	2,697,017	269,701.70	152,111.759	7,605,587.940
abril	2,809,483	280,948.30	158,454.841	7,922,742.060
mayo	2,497,510	249,751.00	140,859.564	7,042,978.200
junio	2,358,791	235,879.10	133,035.812	6,651,790.620
julio	2,903,249	290,324.90	163,743.244	8,187,162.180
agosto	2,929,251	292,925.10	165,209.756	8,260,487.820
septiembre	2,643,605	264,360.50	149,099.322	7,454,966.100
octubre	2,869,557	286,955.70	161,843.015	8,092,150.740
noviembre	2,783,628	278,362.80	156,996.619	7,849,830.960
diciembre	2,861,866	286,186.60	161,409.242	8,070,462.120
		Total de descargas al año	1.787.574.76	

Tabla 4. Programa de ventas anuales (Usuarios)

#### II. Asociados

	Número	Total de ventas esperadas x	efectivas (60% de las	44% de las encuestas consideran un precio de
Mes	Vendedores	mes ( 7 ventas prospectas) - 🤛	ventas prospectas) 🔻	entre \$150-\$170
enero	1	140	84	12600
febrero	g	420	252	3 <b>78</b> 00
marzo	5	700	420	63000
abril	7	980	588	<b>382</b> 00
mayo	9	1260	756	113400
junio	10	1400	840	126000
julio	10	1400	840	126000
agosto	10	1400	840	126000
septiembre	10	1400	840	126000
octubre	10	1400	840	126000
noviembre	10	1400	840	126000
diciembre	10	1400	840	126000
		Total de ventas al año	7980	

Tabla 5. Programa de ventas anuales (Asociados)





#### b) Justificación del programa de ventas

#### I. Usuarios

Para hacer nuestro pronóstico de ventas tomamos en cuenta las estadísticas de afluencia de personas que hay dentro del aeropuerto internacional Benito Juárez de la Ciudad de México, sin embargo, de toda esa afluencia solo tomamos en cuenta el 10% ya que nos basamos en la cantidad de personas que llegarán a ver con detenimiento nuestra publicidad dentro del aeropuerto. Posteriormente de ese 10% volvimos a tomar un porcentaje, apoyándonos de la encuesta que realizamos a los usuarios, los datos arrojaron que el 56.4% de las personas si descargaran nuestra app y así fue como se obtuvo la cantidad de ventas por mes y luego por año.

#### II. Asociados

Nuestro programa de ventas está dividido mensualmente y comenzamos con un vendedor del cual consideramos un incremento mensual en el equipo de vendedores que a su vez aumentara la presencia de nuestra empresa en el mercado y con ello las ventas esperadas.

Consideramos un 60% de efectividad en ventas esto nos da una expectativa de venta más realista, con esto nos permite identificar áreas de mejora y optimizar nuestros esfuerzos de venta.

Según las respuestas obtenidas en nuestra encuesta, el 44% de los encuestados, está de acuerdo con pagar un monto de entre \$150 y \$170 mensual por usar nuestra app, lo cual nos permite mantener un equipo de ventas talentoso y con ello mejorar la atención al cliente y otros aspectos necesarios para la preferencia de nuestra app.





### 2.5 Comercialización.

- a) Determinación del precio de venta
- b) Esquema de comercialización

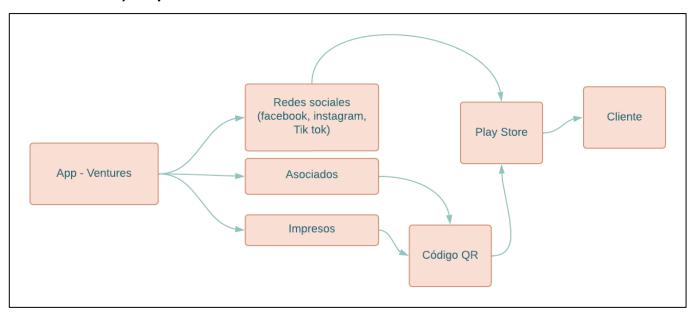


Ilustración 4.Esquema de Comercialización





### c) Acciones de promoción y publicidad

OPERACIÓN PREOPERATIVA								
Concepto	Unidad	Cantidad	Precio x día	Dias	Total			
Redes sociales	Dia	3	126	30	3780			
Mupis	Pieza	10	1500	30	45000			
Poster Publicitario en pasillos de aeropuerto	Pieza	10	5000	30	150000			
				Total	198780			

Tabla 6. Operación preoperativa

	OPERACIÓN OPERATIVA							
Concepto	Unidad	Cantidad	Precio x dia	Dias	Total			
Espacio publicitario en sala de última espera, en impresión vinil	Pieza	10	3200	30	96000			
Redes sociales (Facebook, Instagram, Google Search)	Día	3	126	30	3780			
Mupis	Pieza	10	1500	30	45000			
	-			Total	144780			

Tabla 7. Operación Operativa





### 3. Aspectos Técnicos

#### 3.1 Localización

### a) Dirección

José María Izazaga 8, Centro Histórico de la Cdad. de México, Centro, Cuauhtémoc, 06000 Ciudad de México, CDMX

### b) Ubicación en Mapa

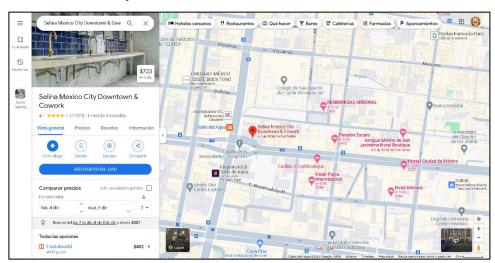


Ilustración 6. Ubicación de la empresa GM-Soft

#### c) Costos

Articulo	Cantidad / Paquetes	Días en Oficina	Costo por día	Costo mensual
Oficina	1	4	1160	4640
			Total	4640

Tabla 8. Costos de la renta de la oficina





### 3.2 Proceso productivo o prestación de un servicio

### 3.2.1 Descripción

### a) Diagrama funcional

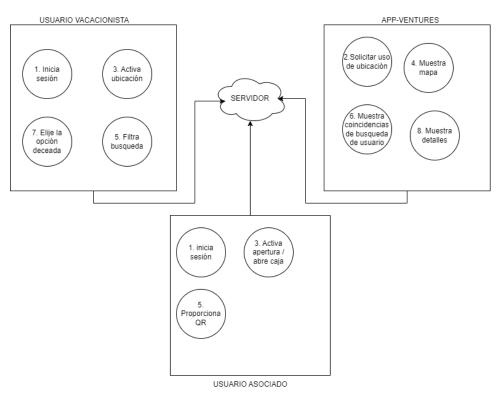


Ilustración 7. Diagrama Funcional





### 3.2.2 Parámetros técnicos

### a) Descripción del proceso de prestación de un servicio

				1) Producción				
Clave		Actividad	M áquina	Herramientas	Participante		Insumos	
	Verbo	Sustantivo				Artículo	Unidad	Cantidad
1	Inicia	sesión (vacacionista)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	internet	mensual	1
1	Inicia	sesión (asociado)	servidor	App-Ventures	Admin. Sistemas	internet	mensual	1
2	Activa	ubicación (vacacionista)	celular	App-Ventures	n/a	internet	mensual	1
2	Activa	apertura (asociado)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	internet	mensual	1
3	Filtra	búsqueda (vacacionista)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	n/a	n/a	0
3	proporciona	qr (asociado)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	internet	mensual	1
		Elegir la opcion deseada						
4	Elije	(vacacionista)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	n/a	n/a	0
				App-Ventures				
5	Iniciar	Sesión 2 (vacacionista)	celular	App-Ventures	Admin. Sistemas	n/a	n/a	0
				2) Marketing				
Clave		Actividad	M áquina	Herramientas	Participante		Insumos	
	Verbo	Sustantivo				Artículo	Unidad	Cantidad
1	Publicitar	en redes sociales	celular	Facebook, Instagram y Google Search	Promotor de ventas	internet	mensual	1
2	Venta	presencial	tablet	App-Ventures	Promotor de ventas	internet	mensual	1
3	Colocar	carteles	n/a	Carteles	Promotor de ventas	impresos	pieza	50
4	Crear	promociones para la app	n/a	Canva	Promotor de ventas	Qr	n/a	n/a
						internet	mensual	1
5	Aumentar	ventas	PC	Play Store y Microsoft Teams	Coordinador de ventas	Luz	bimestra	1

				3) Recursos Humanos				
Clave	e Actividad		M áquina	Herramientas	Participante	Insumos		
	Verbo Sustantivo					Artículo	Unidad	Cantidad
1	Busear personal		PC	Outlook	Reclutador externo	n/a	n/a	n/a
2	Elaborar contratos		PC	Word	Encargado de recursos humanos	n/a	n/a	n/a
3	Contratar personal		PC	Google Forms	Encargado de recursos humanos	n/a	n/a	n/a
4	Gestionar horarios		PC	monday.com	Encargado de recursos humanos	n/a	n/a	n/a
5	Pagar la nómina		PC	a3innuva Nómina	Encargado de recursos humanos	n/a	n/a	n/a
				4) Contabilidad y finanzas				
Clave	Actividad		Máquina Herramientas Participante		Insumos			
	Verbo Sustantivo					Artículo	Unidad	Cantidad
1	Controlar egresos e ir	ngresos	PC	Excel	Contador	luz e internet	bimestra	2
2	Ofrecer información	del estado económic	PC	Excel	Contador	luz e internet	bimestra	2
3	Realizar inventario d	le activos y pasivos	PC	Excel	Contador	luz e internet	bimestra	2
4	Elaborar facturas		PC	Excel	Contador	luz e internet	bimestra	2
5	Elaborar los estados	financieros	PC	Excel	Contador	luz e internet	bimestra	2
				5) Dirección y organización				
Clave	ave Actividad		M áquina	Herramientas Participante		Insumos		
	Verbo Sustantivo					Artículo	Unidad	Cantidad
1	A signar recursos		PC	Banca Electronica BBVA	Coordinador de operaciones	luz e internet	bimestra	2
2	Gestionar colaborador	res	PC	Zoho Proyect	Coordinador de operaciones	luz e internet	bimestra	2
3	Elaborar planes y est	rategias	PC	Zoho Proyect	Coordinador de operaciones	luz e internet	bimestra	2
4	Distribuir tareas y res	ponsabilidades	PC	Zoho Proyect	Coordinador de operaciones	luz e internet	bimestra	2
5	Brindar orientación		n/a	n/a	Coordinador de operaciones	luz e internet	bimestra	2

Tabla 9. Proceso Productivo





### b) Estructura Desglosada de Trabajo

Actividad	Y Responsable	' Horas '	Costo x hora	Costo Total
Planificación				
Analisis de requisitos	Diseñador	30	56.25	1687.5
Establecimiento de alcance	Desarrollador	10	56.25	562.5
Planificación de recursos	Coordinador de operaciones	10	162.5	1625
Diseño de la arquitectura	Diseñador	40	56.25	2250
Estimación de costos	Contador	10	49.375	493.75
Asignación de tareas	Coordinador de operaciones	5	162.5	812.5
Diseño				0
Elegir la tecnología	Diseñador	7	56.25	393.75
Selección de patrones de diseño	Diseñador	5	56.25	281.25
Definición de la estructura del sistema	Diseñador	10	56.25	562.5
Diseño de interfaz	Diseñador	30	56.25	1687.5
Identificar las herramientas de desarrollo	Diseñador	5	56.25	281.25
Implentación				0
Documentación	Desarrollador	35	56.25	1968.75
Codificar	Desarrollador	40	56.25	2250
Pruebas				0
Definición de estrategia de pruebas	Tester	8	59.375	475
Establecimiento de entornos de prueba	Tester	8	59.375	475
Desarrollo de casos de pruebas	Tester	30	59.375	1781.25
Elaboración de reportes de pruebas	Tester	15	59.375	890.625
Comprobar si cumple los requisitos del clie	nt Desarrollador	20	56.25	1125
Corregir errores	Desarrollador	20	56.25	1125
Despliegue				0
Despliegue a producción	Desarrollador	5	56.25	281.25
Configuración del entorno	Desarrollador	5	56.25	281.25
Entrega de documentación	Desarrollador	5	56.25	281.25
Mantenimiento				0
Corregir errores	Desarrollador	20	56.25	1125
Administrar los cambios realizados	Desarrollador	15	56.25	843.75
			Total	23540.625

Tabla 10. Costo del Software





### 4. Aspectos organizativos y sociales

#### 4.1 Organigrama

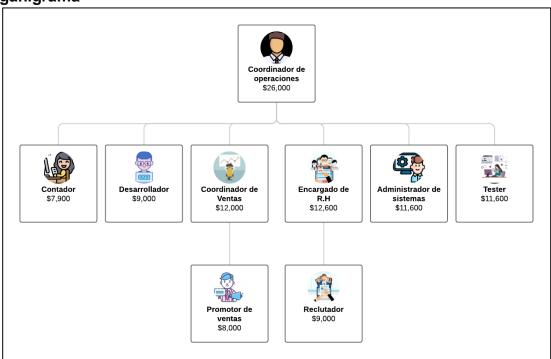


Ilustración 8. Organigrama general

#### 4.2 Descripción de puestos

**Administrador de sistemas:** Se encarga de gestionar las cuentas de los usuarios, los permisos, los derechos de acceso y las ubicaciones de almacenamiento.

Contador: Maneja la contabilidad de una compañía.

**Coordinador de Operaciones:** Supervisar y optimizar procesos internos para garantizar eficiencia y cumplimiento de objetivos operativos.

**Promotor de Ventas:** Impulsar la venta de productos o servicios mediante estrategias de marketing, relaciones con clientes y aumento de visibilidad en el mercado.

**Encargado de Recursos Humanos:** Gestionar actividades relacionadas con el personal, como contratación, capacitación, evaluación del desempeño y asegurar un ambiente laboral saludable.

**Reclutador:** Identificar y seleccionar candidatos adecuados para cubrir vacantes, evaluando habilidades y competencias para el beneficio de la organización.





**Desarrollador/Diseñador de Software:** Crear y diseñar programas informáticos, asegurando su funcionalidad y apariencia visual según los requisitos del proyecto.

**Tester:** Evaluar y verificar la calidad de software mediante pruebas exhaustivas para identificar y corregir posibles errores o fallos.

**Coordinador de Ventas:** Supervisar y dirigir equipos de ventas, establecer metas, estrategias y garantizar el cumplimiento de objetivos comerciales.

#### 4.3 Sueldos

Puestos ~	Cantidad	<u>~</u> {	Sueldo Bruto 🔽	Total 🔻
Administrador de sistemas		2	11600	23200
Contador		1	7900	7900
Coordinador de operaciones		1	26000	26000
Promotor de ventas		1	8000	8000
Encargado de R.H		1	12600	12600
Reclutador		1	9900	9900
Desarrollador/Diseñador		4	9000	36000
Tester		1	9500	9500
Coordinador de ventas		1	12000	12000
			145100	

Tabla 11. Sueldos





## 5. Aspectos financieros

### 5.1 Programa de inversión

				Plan de inver	sión			
Inversión inicial	Unidad	Cantidad	PU	Total	Origen del recurso			
Activos					Aportación de los socios	Prestamo Gubernamental 17% anual	Prestamo Bancario 20% anual	Prestamo Familiar
Largo plazo								
Licencia de windows	Licencia	12	\$3,859.00	\$46,308.00	\$46,308.00			
aptop Lenovo Ryzen 7 12gb, 480GB SDD	Equipo	12	\$20,000.00	\$240,000.00	\$240,000.00			
Huawei P30 Lite 8 Ram, 132GB Memoria Interna	Equipo	2	\$5,000.00	\$10,000.00	\$10,000.00	\$10,000.00		
Tablet Ipad Mini	Equipo	1	\$10,000.00	\$10,000.00		\$4,000.00		
Impresora Epson L320	Equipo	1	\$4,000.00	\$4,000.00		\$18,000.00		
Servidor Lenovo	Equipo	1	\$18,000.00	\$18,000.00				
Banca Electronica BBVA	Unidad	12	\$0.00	\$0.00	\$662.01	\$22,878.62		
App - Ventures	Unidad	1	\$23,540.63	\$23,540.63				
Tot	al			\$351,848.63				
Corto plazo					\$1,300.00			
Paquete Office y Teams	Unidad	13	\$100	\$1,300	\$120.00			
Zaho Proyect	Unidad	1	\$120	\$120				
Google Forms	Unidad	1	\$0.00	\$0.00	\$24.00			
monday.com	Unidad	1	\$24.00	\$24.00	\$376.99			
a3innuva Nómina	Unidad	1	\$376.99	\$376.99				
Tota	al			\$1,821				
Gastos Preoperativos								
Gastos Preoperativos	Unidad	1	\$180,780.00	\$180,780.00		\$180,780.00		
Canva	Unidad	1	\$1,209.00	\$1,209.00	\$1,209.00			
Sueldos	Unidad	1	\$145,100.00	\$145,100.00		\$145,100.00		
				\$0.00				
Tot			\$327,089.00	\$300,000.00	\$380,758.62			
Total de la	inversión			\$680,759				

Tabla 12. Plan de inversión





### 5.2 Activos

Inversión inicial	Unidad	Cantidad	PU	Total						
IIIVersion inicial	Ullidad	Caritidad	PU	Total						
	Activo	S								
Largo plazo										
Licencia de windows	Licencia	12	\$3,859.00	\$46,308.00						
Laptop Lenovo Ryzen 7 12gb, 480GB SDD	Equipo	12	\$20,000.00	\$240,000.00						
Huawei P30 Lite 8 Ram, 132GB Memoria Interna	Equipo	2	\$5,000.00	\$10,000.00						
Tablet Ipad Mini	Equipo	1	\$10,000.00	\$10,000.00						
Impresora Epson L320	Equipo	1	\$4,000.00	\$4,000.00						
Servidor Lenovo	Equipo	1	\$18,000.00	\$18,000.00						
Banca Electronica BBVA	Unidad	12	\$0.00	\$0.00						
App - Ventures	Unidad	1	\$23,540.63	\$23,540.63						
Total	\$351,848.63									
Corto plazo										
Paquete Office y Teams	Unidad	13	\$100	\$1,300						
Zoho Proyect	Unidad	1	\$120	\$120						
Google Forms	Unidad	1	\$0.00	\$0.00						
monday.com	Unidad	1	\$24.00	\$24.00						
a3innuva Nómina	Unidad	1	\$376.99	\$376.99						
Total	\$1,821									
Gastos Preoperativos										
Gastos Preoperativos	Unidad	1	\$180,780.00	\$180,780.00						
Canva	Unidad	1	\$1,209.00	\$1,209.00						
Sueldos	Unidad	1	\$145,100.00	\$145,100.00						
				\$0.00						
Total				\$327,089.00						

Tabla 13. Activos Disponibles