

# Taller de Emprendedurismo

## Grupo 3

### AGENDAME

Rodrigo Laguarda  
Gastón González  
Joaquín Laguarda  
Matías Gandini  
Eric Rodriguez

## Contenido:

<b>1</b>	<b>INFORME GENERAL.....</b>	<b>3</b>
1.1	RESPONSABLES DEL PROYECTO .....	3
1.2	DOCENTE.....	3
1.3	TÍTULO DEL PROYECTO .....	3
1.4	IDEA A EMPRENDER .....	3
1.5	LOCALIZACIÓN .....	4
1.6	ANÁLISIS DEL ENTORNO .....	4
<b>2</b>	<b>ESTUDIO DE MERCADO .....</b>	<b>5</b>
2.1	CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO O SERVICIO A OFRECER. ....	5
2.2	ANÁLISIS DE LA DEMANDA.....	5
2.3	ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA .....	5
2.4	ESTRATEGIAS DE MARKETING (4P).....	5
<b>3</b>	<b>ORGANIZACIÓN .....</b>	<b>6</b>
3.1	PLAN ESTRATÉGICO.....	6
3.2	ESTRUCTURA ORGÁNICA .....	6
3.3	CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN .....	6
<b>4</b>	<b>NORMATIVA .....</b>	<b>7</b>
4.1	DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS .....	7
<b>5</b>	<b>ESTUDIO TÉCNICO .....</b>	<b>8</b>
5.1	INVERSIONES .....	8
5.2	PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	8
5.3	CANTIDAD DE PUESTOS QUE GENERA .....	8
<b>6</b>	<b>ASPECTOS FINANCIEROS.....</b>	<b>9</b>
6.1	PROYECCIÓN DE INGRESOS .....	9
6.2	PROYECCIÓN DE COSTOS.....	9
6.3	INVERSIÓN INICIAL.....	9
6.4	FLUJO DE FONDOS .....	9
<b>7</b>	<b>CONCLUSIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>10</b>

# 1 Informe General.

---

## 1.1 Responsables del Proyecto

Rodrigo Laguarda  
FING – UTEC  
Tecnólogo en Informática  
4.702.887-5  
[rodri.laguarda@gmail.com](mailto:rodri.laguarda@gmail.com)

Gastón González  
FING – UTEC  
Tecnólogo en Informática  
4.782.869-9  
[gaston\\_gonzalez\\_12@hotmail.com](mailto:gaston_gonzalez_12@hotmail.com)

Joaquín Laguarda  
FING – UTEC  
Tecnólogo en Informática  
4.702.886-9  
[laguardaj@gmail.com](mailto:laguardaj@gmail.com)

Matías Gandini  
FING – UTEC  
Tecnólogo en Informática  
4.995.937-3  
[matias.gandinimg@gmail.com](mailto:matias.gandinimg@gmail.com)

Germán Rodríguez  
FING – UTEC  
Tecnólogo en Informática  
5.238.040-0  
[germanrgt06@gmail.com](mailto:germanrgt06@gmail.com)

## 1.2 Docente

Ana Perdomo  
[contabilidad.inf@hotmail.com](mailto:contabilidad.inf@hotmail.com)

## 1.3 Título del Proyecto

AGENDAME

## 1.4 Idea a Emprender

Aplicación única multiplataforma, rápida, amigable y simple, donde se permitirá realizar reservas a distintos servicios.

### **1.5 Localización**

San José de Mayo – San José - Uruguay

### **1.6 Análisis del Entorno**

Se requieren muchas aplicaciones para realizar reservas de diferentes servicios y esto incomoda a las personas por lo que esta aplicación brindará una solución a dicho problema.

No todos los servicios cuentan con aplicaciones de reserva por lo tanto le brindará a todos la posibilidad de poseer una fácilmente e integrarse con las nuevas tecnologías. Aportará comodidad a los usuarios debido a que podrán realizar sus reservas sin moverse de su casa.

## 2 Estudio de Mercado

---

### 2.1 Características del producto o servicio a ofrecer.

- Funcionalidades Empresas
  - Agenda de reservas
  - Publicitar servicios
  - Chat en línea
- Funcionalidades Usuarios
  - Realizar reservas
  - Pagar reservas
  - Ver agenda con reservas
  - Filtro por categorías
  - Notificaciones
  - Chat en línea
- Atributos
  - Multiplataforma
  - Rápida
  - Amigable
  - Para todo público
  - Eficaz
  - Confiable

### 2.2 Análisis de la demanda

Apuntamos inicialmente a un mercado local con una proyección de crecimiento nacional orientado a todo público que posea conocimientos tecnológicos básicos y empresas que brinden cualquier tipo de servicio en el cual utilicen reservas para otorgar los mismos.

Nuestro producto piensa en la comodidad del cliente brindándole la posibilidad de realizar reservas de distintos tipos de servicios en un solo lugar desde su dispositivo móvil.

### 2.3 Análisis de la competencia

Existen competidores en el rubro los cuales permiten realizar reservas de servicios únicos.

Dichos competidores manejan costos fijos elevados para las empresas por lo que puede generarles una pérdida en caso de no serle de mucha utilidad.

En contra parte son aplicaciones que se encuentran estables en el mercado ya que generan confianza en las personas y empresas al momento de contratarlas.

### 2.4 Estrategias de Marketing (4P)

Se plantea publicitar el producto vía redes sociales para hacernos conocer y remarcando puntos que nos aventajen sobre la competencia priorizando la comodidad de los usuarios.

Dicho producto se distribuirá mediante las tiendas virtuales de aplicaciones móviles como AppStore y Google Play Store.

Se plantearán tarifas fijas o variables para favorecer a los clientes. Por otra parte será gratuito para los usuarios.

Como diferencia principal con la competencia, se destaca la capacidad de realizar reservas de distintos tipos de servicios y también poder utilizar la misma como agenda personal.

## 3 Organización

### 3.1 Plan estratégico

- **Visión**  
Posicionarnos como empresa líder del mercado en reservas electrónicas a nivel departamental en constante desarrollo, generando valor a través de una organización profesional, trabajando con la responsabilidad y la seriedad que tanto nos caracteriza.
- **Misión**  
Nuestra misión es brindarle la mayor comodidad a nuestros clientes, brindándoles un servicio de manera profesional y responsable a la hora de realizar reservas online.
- **Objetivos**  
Irrumpir en el mercado con una aplicación única y novedosa.

### 3.2 Estructura orgánica

- Quiénes forman el emprendimiento
- Roles y funciones de los mismos
- Tareas que cada uno desarrollará

El emprendimiento está formado por 5 estudiantes de la carrera Tecnólogo en Informática en el cual todos se encargarán del análisis y diseño de la solución. En cuanto al desarrollo del mismo se dividirá tres grandes áreas denominadas Backend, Frontend y Aplicación Móvil. Dos integrantes tendrán como objetivo desarrollar el Backend, uno el Frontend y dos la Aplicación Móvil.

En cuanto a las entrevistas con el cliente, la documentación del proyecto y marketing de la aplicación, todo el equipo trabajará en conjunto para realizarlas.

### 3.3 Cronograma de ejecución

Actividades a desarrollar	Meses de ejecución del 1 <sup>er</sup> año											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Entrevistas con los Clientes	X						X					X
Análisis	X											
Diseño	X											
Desarrollo		X	X	X	X							
Testing					X	X						
Puesta en producción							X					
Mantenimiento								X	X	X	X	X
Marketing					X	X	X	X	X	X	X	X

## 4 Normativa

---

### 4.1 DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS

#### **Normativa industrial relacionada al sector software.**

##### [Ley N° 9.739](#)

Del 17 de diciembre de 1937: Ley de Derecho de Autor.

##### [Ley N° 17.616](#)

Del 10 de enero de 2003: Ley de Protección a la Propiedad Intelectual, modificativa de la Ley N° 9.739 de Derecho de Autor.

##### [Decreto N° 154/004](#)

Del 3 de mayo de 2004: reglamentación de la Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos.

##### [Ley N° 17.164](#)

Del 2 de setiembre de 1999: Propiedad Industrial - Ley de patentes.

##### [Decreto N° 11/000](#)

Del 13 de enero de 2000: reglamenta el procedimiento de solicitud de patente de invención.

##### [Decreto N° 150/007](#)

Del 26 de abril de 2007: declara de interés nacional la actividad de producción del sector software, en condiciones de competencia internacional.

##### [Texto ordenado 1996 - Título 4°](#)

Exoneración del Impuesto a la Renta Empresarial (IRAE) para actividades de exportación de software y servicios vinculados (art. 23 y 52).

##### [Texto ordenado 1996 - Título 10°](#)

Referencia regulatoria en materia de Impuesto al Valor Agregado (IVA) (art. 5).

##### [Texto ordenado 1996 - Título 7°](#)

Regulación en materia de Impuesto a la renta de las Personas Físicas (IRPF) (art.27).

##### [Decreto N° 415/012](#)

Del 3 de enero de 2012: exoneración del Impuesto a la Renta Empresarial (IRAE) para actividades de exportación de software y servicios vinculados.

##### [Decreto N° 220/998](#)

Del 26 de junio de 1998: referencia regulatoria en materia de Impuesto al Valor Agregado (IVA) (art. 34).

##### [Decreto N° 207/07](#)

Del 18 de julio de 2007: referencia regulatoria en materia de Impuesto al Valor Agregado (IVA).

##### [Decreto N° 148/007](#)

Del 26 de abril de 2007: regulación en materia de Impuesto a la renta de las Personas Físicas (IRPF) (literal k del art. 34).

## 5 Estudio técnico

---

### 5.1 *Inversiones*

En cuanto a la infraestructura se deberá invertir en un servidor para alojar el Backend (Lógica de Negocio y Base de Datos) y también se deberá contratar un dominio y certificado SSL para el frontend. A su vez la Aplicación Móvil deberá ser alojada en las tiendas virtuales correspondientes a cada sistema operativo.

En cuanto a equipos e instalaciones se necesitará contar con cinco work-stations las cuales incluyen computadoras con doble monitor, internet de alta velocidad, celulares con diferentes sistemas operativos así como otros suministros de uso personal.

### 5.2 *Proceso de producción*

El proceso de producción estará definido por 8 secciones las cuales serán en orden cronológico como se definen a continuación:

- Entrevistas con clientes
- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Testing
- Puesta en Producción
- Mantenimiento
- Marketing.

### 5.3 *Cantidad de puestos que genera*

Dicha aplicación generará en principio cinco puestos de trabajo directos y su crecimiento dependerá del éxito de la aplicación.



## 6 Aspectos Financieros

### 6.1 Proyección de Ingresos

-Proyección de Ventas → Estimaciones a 1 año

Servicio		E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
	Cantidad	0	0	0	0	0	0	5	10	20	30	40	50
	Precio	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	PxQ	0	0	0	0	0	0	250	500	1000	1500	2000	2500

### 6.2 Proyección de Costos

-Costos fijos

Costos Fijos	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Servidor	0	0	0	0	15	15	15	15	15	15	15	15
Certificado SSL	0	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4
Dominio	0	0	0	0	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
Internet	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Total	40	40	40	40	60.5	60.5	60.5	60.5	60.5	60.5	60.5	60.5

-Costos variables

Costos Variables	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Gastos Comunes	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Publicidad	0	0	0	0	0	100	100	100	0	0	0	100
Total	50	50	50	50	50	150	150	150	50	50	50	150

### 6.3 Inversión Inicial

Inversión	Costo USD
Infraestructura	2000

### 6.4 Flujo de fondos

	Año 0	Año 1
1. Inversion inicial	2000	2000
2. Ingresar -Préstamos -Ingresos por venta -Otros ingresos	7750	30000
3. Egresos -Costos fijos -Costos variables	1644	3500
Saldo final = 1 + 2 -3	8106	28500

## 7 Conclusión

---

En base a entrevistas realizadas con clientes potenciales, experiencias anteriores, análisis de mercado y costo-beneficio, hemos llegado a la conclusión que es viable la producción de dicha aplicación con un buen interés en la sociedad.

## 8 Referencias

---

Normativa Software

<https://www.miem.gub.uy/industria/normativa-software>