|  |  |
| --- | --- |
|  | **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE HONDURAS**  **FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS**  **DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA** |



**ASIGNATURA:**

**PERSPECTIVA DE LA INFORMATICA**

**CATEDRÁTICO:**

**MSC. CAROLD RITTENHOUSE**

**PLAN DE NEGOCIO**

**APLICACIÓN HITCHBOTS**

**POR EQUIPO DE TRABAJO #11:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Akin Arturo Ramírez García** | **20121006921** |
| **Dina Mariel Cabrera Rodríguez** | **20121016557** |
| **Julio Josué Reyes Posadas** | **20070011465** |
| **Obed Mateo Hernández Santos** | **20131006157** |
| **Omar Enrique Andino Raudales** | **20101012238** |
|  |  |

**ABRIL DEL 2018**

**CONTENIDO GENERAL**

[1. DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO. 3](#_Toc513236948)

[2. PLAN DE MERCADEO 4](#_Toc513236949)

[2.1. Descripción y Perspectiva de la Industria 4](#_Toc513236950)

[2.2. Competencia 5](#_Toc513236951)

[2.3. Determinación del Precio 6](#_Toc513236952)

[2.4. Ubicación del negocio 6](#_Toc513236953)

[2.5. Enfoque de Mercadeo 6](#_Toc513236954)

[3. PLAN DE GERENCIA O PLAN DE OPERACIÓN 7](#_Toc513236955)

[3.1. Equipo Administrativo 8](#_Toc513236956)

[3.2. Relaciones entre los empleados 8](#_Toc513236957)

[3.3. Controles Operativos 9](#_Toc513236958)

[4. PLAN FINANCIERO 10](#_Toc513236959)

[4.1. Requerimientos de Fondos Actuales 10](#_Toc513236960)

[4.2. Uso de Fondos 10](#_Toc513236961)

[4.3. Estrategias Financieras de Largo Alcance 11](#_Toc513236962)

[5. PLAN DE ESTRATEGIAS 11](#_Toc513236963)

[5.1. FODA 11](#_Toc513236964)

[5.2. Datos Financieros 12](#_Toc513236965)

[5.3. Análisis del punto de equilibrio 12](#_Toc513236966)

# DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO.

Los bots son programas que permiten automatizar conversaciones por chat y por voz en idiomas como español, portugués o inglés para responder preguntas, atender clientes, tomar pedidos, agendar citas, vender productos, comunicar y entretener. Si fuera necesario durante una conversación, éstas pueden transferirse a una persona o equipo de atención al cliente.

Con HitchBots, las empresas pueden atender a través de mensajes de manera escalable, integrarlo con equipos de atención al cliente y construir soluciones de comunicación efectivas y alta satisfacción.

# PLAN DE MERCADEO

## Descripción y Perspectiva de la Industria

En Honduras la industria de desarrollo de aplicaciones desempeña un papel clave en el conjunto de sectores económicos. El uso de Smartphone o teléfonos inteligentes ha revolucionado la forma de hacer negocios.

El comercio, la industria, los medios de comunicación, entre otros, hacen uso de las nuevas tecnologías para promover y posicionar sus negocios. Y lo hacen precisamente a través de aplicaciones (APP, abreviatura de la palabra inglesa application) que se han convertido en sus aliados.

Se podría pensar que la condición económica por la que atraviesa Honduras no favorece el desarrollo de esta aplicación, pero existe gran inversión por parte de las empresas para mejorar la atención de sus clientes.

Después de varios análisis, hemos enfocado nuestro segmento del mercado en las empresas que deseen mejorar la atención de sus clientes y sin dejar a un lado a los usuarios comunes que utilizan sus dispositivos móviles.

**Empresas**

Son uno de los pilares fundamentales de esta aplicación. La idea que pretendemos en este documento es que las empresas soliciten los servicios de esta aplicación y así obtener información que le servirá de utilidad para atender de la mejor manera a sus clientes.

Las empresas que pueden estar interesadas en utilizar esta aplicación, son empresas, tanto grandes, como pequeñas (Bancos, Hoteles, empresas del gobierno, etc…).

La idea es que las empresas necesiten identificar el estado de ánimo de sus clientes y así poder determinar el trato que se le debe de dar según el resultado de la aplicación, para poder mejorar su experiencia y este siga consumiendo productos o servicios ofrecidos.

La industria bancaria y de servicios financieros es probablemente una de las industrias con las cuales tienen más interacción las personas, y en ella la cantidad de información y datos que intercambian diariamente, por lo cual nos enfocamos en el mercado financiero.

Actualmente el mercado financiero es uno de los más fuertes en el país; cuenta con más 16 bancos autorizados, de los cuales siete son de capital nacional y los restantes capitales extranjero. Por lo que la inversión en nuevas tecnologías busca mejorar:

* El aumento en la insatisfacción con los niveles de calidad de servicio por parte de los clientes.
* La presión para adaptarse a los nuevos cambios en el ambiente tecnológico.
* La incorporación de nuevas fuentes de información en los modelos de evaluación actuales.
* La creación de una propuesta de valor e incorporación de la creciente cantidad de personas susceptibles de ser bancarizadas.

Como lo muestra la siguiente grafica el mercado financiero es uno de los más estables en los últimos años.

## Competencia

Por competencia se entenderá todo aquel producto que vaya a satisfacer la misma necesidad que cubre la empresa, es por ello que se han seleccionado algunas de las aplicaciones que pueden ayudar a las empresas a mejorar la experiencia de atención de sus clientes.

**Detector de Humor:** Escáner del estado de ánimo es una aplicación divertida que trata de detectar su estado de ánimo a través de pantalla táctil de su dispositivo móvil.Actúa como un sensor de estado de ánimo similar a los anillos de humor. Sólo tiene que colocar el pulgar en el sensor de dedo y dejar que el detector de estado de ánimo analice sus sentimientos.



**Woebot**: esta aplicación te pide que realices una lista de tus fortalezas y debilidades, guarda esta información para recordártela cuando lo necesites y te sugiere establecer un objetivo para cada semana. Te dice cómo te sientes y cuál es el nivel de energía en que crees estar, realizando un cuadro de patrones para conocerte y darte el resultado de tu posible estado de ánimo.



**Emotion Recognition.** La aplicación parte de una imagen y devuelve confianza al usuario, a través de un conjunto de emociones para cada rostro e imagen. Las emociones detectadas son ira, desprecio, asco, miedo, felicidad, neutralidad, tristeza y sorpresa. Estas emociones rompen con las barreras culturales y pueden ser universalmente comunicadas a través de expresiones faciales. El software Bismart Face Detection identifica sexo y edad, además de comprobar si dos rostros pertenecen a la misma persona o no.



## Determinación del Precio

* Los precios del producto son $0 porque es una app gratuita.
* El precio con comparación está relativamente parecido porque están en el mercado gratis.
* El precio con comparación está relativamente parecido porque están en el mercado gratis.
* Que no gastarán nada de efectivo y podrán tener a su disposición la app.

## Ubicación del negocio

* Honduras Tegucigalpa

## Enfoque de Mercadeo

* Tener una app que satisfagan las expectativas de todo cliente.
* Satisface la necesidad de poder tener una app que puede demostrar sus estados de ánimos y que esta la puedan para viene empresariales.
* Con un buen diseño que se atractivo a la vista del comprador que sea colorido y que llame la atención de todo público en el mercado global.
* El medio más apropiado es por las tiendas web que pueda haber en el mercado ya que allí es donde están los mejores clientes y el mayor consumismo de app a nivel global.
* Por la demanda de consumidores que tenga la app para poder hacer mejoras y que se siga consumiendo por los mismos usuarios o por nuevos que deseen obtener la app.
* Por el conocimiento que tenga en el mercado y como se desenvuelven con los clientes y que pueden demostrar su conocimiento y funcionalidad de la app.
* Por una parte, los usuarios los cuales muy seguramente realizaran la descarga de la aplicación y ejecutaran la misma basados en algún estimulo externo puede ser la búsqueda en la tienda, un artículo en una revista blog de tecnología, la recomendación de un amigo, algún aviso publicitario en una página web o por la publicidad en alguna de las aplicaciones gratuitas que vinculen a las aplicaciones de pago.

# PLAN DE GERENCIA O PLAN DE OPERACIÓN

**Organigrama**

## Equipo Administrativo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nº** | **CARGO** | **NÚMERO** |
| **PERSONAS** |
| 1 | Gerente Sistemas | 1 |
| 2 | Coordinador Sistemas | 1 |
| 3 | Programador Inteligencia Artificial | 1 |
| 4 | Programador Web | 3 |

## Relaciones entre los empleados

* Se requiere de tener conocimiento básico en la inteligencia artificial y cognitiva en programación y desarrollo web.
* Se evaluará el desarrollo de las actividades periódicamente y con capacitaciones de la herramienta que se utilizaran en el desarrollo de la aplicación.
* Salarios y estabilidad laboral son los beneficios pero en este caso no se gozara de ellos.
* A continuación, se presenta las normas a las que se deben regir el equipo d trabajo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Normas** | **Descripción** |
| **Jurídica** | Tiene como objetivo la regulación de la conducta con los demás, a fin de organizar la visa social |
| **Morales** | Es la disciplina y la rectitud de los actos humanos. |
| **Sociales** | Es una regla a la que se deben ajustara a las conducta, tareas y actividades de los individuos que forman parte del equipo de trabajo. |
| **Responsabilidad de Usuarios** | * Prevención detección y eliminación de software. * Seguridad de computadoras personales. * Seguridad y uso adecuado de computadoras portátiles. |

## Controles Operativos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad / Tarea** | **Fecha de inicio** | **Fecha final** | **Responsables** | **Resultado Especifico** |
| Plan de Mercadeo | 20/03/18 | 31/04/18 | JULIO | Conocer el mercado donde se va a lanzar la aplicación |
| Plan de Operación | 21/03/18 | 31/04/18 | OMAR | Estructurar la parte operativa del desarrollo de las actividades. |
| Plan Financiero | 22/03/18 | 31/04/18 | MARIEL | Dar a conocer los gastos financiero que se utilizaron durante el desarrollo de la aplicación |
| Desarrollo de la aplicación | 23/03/18 | 31/04/18 | AKIN / MATEO | Poner a disposición la aplicación para ser utilizada por los Usuarios |

* **Recursos disponibles**

Los recursos disponibles que se necesitan para el desarrollo de la aplicación son los siguientes:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Recursos Disponible** | **Total** | **Ejecutado** | **Periodo** |
| Pc portátiles | 5 | 100% | 1 |
| Servidor en la nube | 1 | 100% | 1 |
| Base de Dato | 1 | 100% | 1 |

* **Indicadores**

Los indicadores para que la aplicación sea desarrollada y puesta en ejecución con la mayor satisfacción por el personal de desarrollo

* **Cumplimiento del plazo de entrega.**
* **Entrega completa según la definición inicial del proyecto.**
* **El proyecto sirve para lo que se acordó y tiene la calidad esperada.**
* **Las expectativas del proyecto se han cumplido.**
* **El beneficio establecido para el proyecto se ha alcanzado.**

# PLAN FINANCIERO

## Requerimientos de Fondos Actuales

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Total Requerimiento De Capital Para El Negocio** | | | L. 1,000.00 |
| **Total Aporte Realizado Por Los Socios** | | | L. 1,000.00 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **DESCRIPCIÓN** | | **COSTO UNITARIO** | **TOTAL** |
| 1 | Inversión en Capacitación | L 500.00 | L. 500.00 |
| 1 | servicios cognitivos de Microsoft | L 0.00 | L. 0.00 |
| 1 | Costos Variables | L 500.00 | L. 500.00 |
| **Total** |  |  | L. 1,000.00 |

**NOTA.**

Para cubrir estos costos se utilizarán la aportación de los estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, involucrados en el equipo número 11 de la clase de perspectiva de la informática.

## Uso de Fondos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Personal | Costos Variables | | Inversión en Capacitación | Total Costos |
| Comida | Transporte |
| Akin | L. 60.00 | L. 40.00 | L.100.00 | L. 200.00 |
| Julio | L. 60.00 | L. 40.00 | L.100.00 | L. 200.00 |
| Mariel | L. 60.00 | L. 40.00 | L.100.00 | L. 200.00 |
| Mateo | L. 60.00 | L. 40.00 | L.100.00 | L. 200.00 |
| Omar | L. 60.00 | L. 40.00 | L.100.00 | L. 200.00 |
| Total | | | | L. 1,000.00 |

## Estrategias Financieras de Largo Alcance

Debido a que el propósito de realizar la “APLICACIÓN HITCHBOTS”, es más para la aplicación de los conocimientos que se han adquirido con investigación y la obtención de capacitación a través de un curso que se recibió por parte del equipo, por ende no se tiene previsto el alcance financiero a largo plazo, ya que en este caso no aplica por el motivo de que esta app será de forma gratuita y no comercial.

# PLAN DE ESTRATEGIAS

## FODA

**Fortalezas:**

* Es un negocio innovador.
* Buscar una ubicación estratégica.
* Tener un enfoque a futuro de ser una empresa líder en nuestro campo.
* Diseños nuevos y mejoramiento continuo.

**Oportunidades:**

* Existe poca competencia.
* Servicios similares a menor costo.
* Atraer a una gama diversa de personas, ya que es un negocio atractivo.
* La tecnología para implementar ya existe.

**Debilidades:**

* No tener una infraestructura definida.
* Poco recurso humano para trabajar.

**Amenazas:**

* Posibles nuevos competidores.
* Posibles fallas en el diseño.

## Datos Financieros

Costo de Inversión en la Capacitación: L.500.00

Gastos Variables: L. 500.00

## Análisis del punto de equilibrio

No aplica debido a que la app será adquirida de forma gratuita