Aplicación móvil para facilitar el armado de muebles prefabricados en casa

Fabián Andrés Amin Uribe

Corporaciòn Universitaria Unitec

Facultad de Artes y Ciencias de la Comunicaciòn

Especializaciòn en Diseño de Contenidos Digitales

Bogotá D.C.

2017

Tabla de Contenidos

1. Antecedentes ………………………………………………………………………...3
2. Justificación ………………………………………………………………………....6
3. Objetivos ………………………………………………………………………….... 7

3.1 Objetivo General ………………………………………………………….….…... 7

3.2 Objetivos Específicos ………………………………………………..…….……... 8

1. Marco Teórico …………………………………………………………………….... 9
2. Marco Conceptual ………………………………………………………………….. 14
3. Metodología …………………………………………………………………………17

6.1 Requerimientos Técnicos ………………………………………………………… 18

6.2 Monetización …………………………………………………………………….. 19

8. Conclusión ………………………………………………………………………...... 21

9. Lista de Referencias ……………………………………………………….………... 22

1. **Antecedentes**

Las grandes marcas productoras de muebles prefabricados usualmente recurren a los manuales físicos, los cuales son instructivos que están incluidos en la caja donde se empaca el producto, sin embargo estas indicaciones son de una a tres páginas como máximo, no tienen una descripción fácil de interpretar y en algunos casos aplican para más de una referencia de producto, por lo cual no se obtienen las respuesta necesarias para algunas piezas o casos en particular en los que el usuario debe “improvisar” para lograr el producto final.

Otro punto importante a tratar es la falta de interés de los colombianos por la lectura de este tipo de material y en general de cualquier contenido escrito, por lo cual estos manuales en muchos casos, son descartados y enviados a la basura.

Algunos usuarios recurren a canales como Youtube o Vimeo, en donde encuentran soporte y tutoriales de como realizar el armado de sus muebles, sin embargo es difícil encontrar el modelo exacto del mueble y no están disponibles todos, sino que solamente los que por casualidad alguna persona quiso grabar y compartir en red, o que por efectos promocionales, algún almacén tomó como ejemplo para uno de sus videos.

**2. Justificación**

Al comprar un mueble prefabricado para armar “por usted mismo” se presentan varios inconvenientes al momento de realizar el paso a paso que indican los instructivos contenidos en el mismo.

Los instructivos que se añaden a la compra son cortos o en algunos casos no especifican, se hacen genéricos para mas modelos, por lo cual hay piezas particulares que no resuelven un sitio en particular.

Al momento de surgir dudas en el proceso no hay muchas opciones ni alguien en especifico que sin costo brinde ayuda y mucho menos de forma inmediata.

Estas situaciones juntas dan como resultado la insatisfacción del usuario ya que a pesar de haber comprado un mueble de precio moderado o alto, no tiene la funcionalidad y estética que debería, además de la impotencia por no poder realizar una tarea que en muchos casos es catalogada como “fácil”.

**3. Objetivos**

**3.1. Objetivo General**

* Desarrollar una aplicación móvil con la que el usuario pueda encontrar con facilidad la referencia del mueble, sus instrucciones y el paso a paso de como armarlo.

**3.2. Objetivo Específico**

* Establecer alianzas comerciales con las diferentes distribuidoras ó fabricadoras de muebles del país.
* Construir una comunidad de constructores que permita compartir el conocimiento entre usuarios.

**4. Marco Teórico**

“En los tiempos actuales las herramientas digitales han evolucionado y la capacidad de expansión del DIY es mucho mayor y los intermediarios se ven amenazados. Del fanzine al blog, de la radio libre al podcasting…” (J.Gallego, 2009)

La cultura del Do It Yourself o “hazlo tu mismo” , ha invadido la vida cotidiana en cada espacio y ha hecho imponer la idea colectiva de que todos son capaces de todo, por lo cual las personas no buscan un conocimiento formal para realizar algo sino que, a través de la convalidación de usuarios de su circulo virtual, logran establecer todo tipo de información y conocimiento para realizar actos, cocinar comida, vender productos, grabar videos y un sin número de actividades que desencadenan en esta nueva tendencia.

Estas circunstancias y el afán por colocar lo digital por encima de cualquier otra fuente de conocimiento, hace que a la hora de armar un mueble prefabricado no se crea en el manual de usuario que incluye la caja, ni en el contratista recomendado por el almacén de cadena, sino en el amigo o familiar que compró uno similar, lo armó y funciona correctamente.

Para una industria tan creciente como lo es la de muebles prefabricados en Colombia, como lo enunciaron los medios hace algunos años :

“Al parecer este buen momento, sumado al hecho de que los colombianos cambien de muebles cada cuatro ó cinco años, en promedio, llevó a que más de 60 fabricantes de muebles en Bogotá decidieron integrarse y lanzar oficialmente la Autopista del Diseño, con la que buscan consolidar su imagen y atraer nuevos compradores.” (Revista Semana, 2010)

“De acuerdo con estudios de Bancolombia, la industria creció por la venta de muebles, por la introducción de los muebles listos para armar en almacenes como HomeCenter y por la euforia del crédito hipotecario. Por ejemplo, las ventas de Challenger en 2005 se incrementaron 25% "dinamizadas por la construcción, carpintería, remodelación de baños y cocinas", sostiene Hernán Ceballos, asesor de gerencia de esa firma. ” (Revista Dinero, 2012)

Las personas cada día encuentran este tipo de muebles como una alternativa ideal y económica para sus hogares, sin embargo la forma en que ejecutan el armado de los mismos hace que el producto final se devalue y se lleve al pensamiento colectivo de que simplemente es publicidad engañosa o que son de mala calidad.

**5. Marco Conceptual**

A partir de la información anteriormente presentada, se define la necesidad y oportunidad de negocio al crear una aplicación que se encargue de suministrar contenidos multimedia que faciliten a los compradores de muebles, la construcción e instalación de los mismos en sus hogares, de forma gratuita y rápida, sin depender de contratistas ni de terceros para lograr el objetivo, buscando la máxima calidad del proceso y finalización de acabados.

**6. Metodología**

Para la puesta en marcha del proyecto es necesario realizar una recolección inicial de datos, en los que se realizará una fase piloto con los modelos más comprados en las tiendas de cadena de Bogotá, los instructivos se revisarán y se iniciará el proceso de digitalización, validando de esta forma que no falten pasos y que la información sea suficiente, lo cual requiere la adición de ilustraciones o animaciones adicionales que permitan el correcto entendimiento del manual.

Una vez la información esté compilada se inicia la fase de mock Up en la cual se establece la interfaz de usuario, la arquitectura de la aplicación y los formularios a incluir en la misma.

Una vez sea aprobada se procede al desarrollo de un prototipo funcional el cual estará a prueba en un focus group con el cual se realizarán controles de cambios y se dará como finalización el cierre del piloto y puesta de la versión uno del aplicativo, el cual permitirá mostrar a inversionistas potenciales el producto.

**6.1. Requerimientos Técnicos**

Se debe contemplar que la aplicación debe estar disponible para los sistemas operativos más populares en la actualidad, Android y iOS, además la aplicación se distribuirá por las tiendas online de los respectivos sistemas.

El mecanismo de funcionamiento de la aplicación será un lector de códigos QR o búsqueda por referencia (palabras clave) el cual localiza el mueble en la base de datos de la aplicación y le permite al usuario descargar el contenido de este modelo para iniciar su construcción.

Antes de comenzar el usuario indica su género y herramientas disponibles lo cual le permitirá saber si necesita más elementos o personas para ayudarle, cada paso irá acompañado de un breve video que indica cómo debe verse la instrucción y como usar correctamente las partes o herramientas.

Para este modelo de funcionamiento la aplicación debe contar con un hosting con suficiente capacidad para hacer el tráfico de descarga de varios usuarios simultáneos y además proveer un sistema de captura de datos para crear usuarios y contraseñas, guardar preferencias y tomar en cuenta las búsquedas relevantes.

**6.2. Monetización**

Para el tipo de aplicación que se desarrollará, se tomará como forma inicial de ganancia la ubicación de publicidades dentro de la misma, con condiciones como : solo aparecerá publicidad relacionada al sector (hogar, muebles, decoración).

Otro método de pago contemplado depende de las alianzas comerciales, con lo cual se busca que al momento que la persona compre el producto, incluya un valor extra que le permitirá tener un código de uso para la aplicación en cuestión y con el cual podrá ver el contenido de su producto comprado.

**7. Conclusión**

Tal y como lo sugiere la investigación, el desarrollo de una aplicación que facilite instrucciones para el armado de muebles prefabricados es viable y a la fecha de esta investigación se podría posicionar como la única en el mercado ya que a pesar de la gran oferta y demanda que existe en esta industria, no se han hecho esfuerzos por cubrir esta necesidad sino que se opta por la metodología clásica de la mano de obra de terceros.

**8. Lista de Referencias**

Celdran, H. (2014) Una web ofrece gratis planos para fabricar muebles de diseño. Recuperado Febrero 09, 2017, de http://www.20minutos.es/noticia/1909018/0/opendesk/muebles-diseno/planos-gratis/  
Closet 3 puertas 2 Cajones 83X47X182 Caoba (2012). Recuperado Febrero 09, 2017, de https://www.youtube.com/watch?v=0N1iyj-WKtA  
Colombianos cambian muebles cada 4 años: Lo primero es la sala. (2010). Recuperado el 08 de Febrero, 2017, de http://www.portafolio.co/economia/finanzas/colombianos-cambian-muebles-anos-sala-232462   
Diaz, A. (2917) Crea tus propios muebles con estos 10 planos para gente sin experiencia previa. (n.d.). Recuperado Febrero 09, 2017, de http://lavozdelmuro.net/crea-tus-propios-muebles-con-estos-10-planos-para-gente-sin-experiencia-previa/  
Dinero (2009) Maderas y muebles de madera. Recuperado el 08 de Febrero, 2017, de http://www.dinero.com/caratula/edicion-impresa/articulo/maderas-muebles-Madera/33871  
Descargar Programa hacer diseño muebles madera para Android. (n.d.). Recuperado Febrero 09, 2017, de http://www.portalprogramas.com/android/gratis/programa-hacer-diseno-muebles-madera  
Estrenamos Compra Online versión 1.0. (n.d.). Recuperado el 08 de Febrero, 2017, de http://www.ikea.com/ms/es\_ES/apps/mobileApps.html#appikea  
Gallego, I. (2009) Do It Yourself, cultura y tecnología. Icono, 14, 278-291   
La prueba definitiva de que es imposible montar un mueble de Línea en menos de 5 minutos (aunque lo diga en las instrucciones). (2014). Recuperado Febrero 09, 2017, de https://www.idealista.com/news/inmobiliario/vivienda/2014/10/17/732087-la-prueba-definitiva-de-que-es-imposible-montar-un-mueble-de-ikea-en-menos-de-5  
Lemus, C. (2008) Análisis de las oportunidades y retos de los fabricantes de muebles de madera en Bogotá ante la posibilidad de exportar a Estados Unidos. (2008). Recuperado el 08 de Febrero, 2017, de http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/economia/tesis31.pdf  
Universidad del Pacifico (2014) Muebles prefabricados. Recuperado Febrero 09, 2017, de http://es.slideshare.net/ceciliahuapaya1/muebles-prefabricados