



Laboratorio 2-3: Modelo de negocio y Factibilidad

Evaluación y Gestión de Proyectos

Integrantes: -Bastian Onetto
-Carla Lütjens
-Gonzalo Ibáñez
-Benjamin Jorquera
Curso: Evaluación y Gestión
de Proyectos
Sección A-1
Profesor(a): Rodrigo Osorio
Ayudante: Constanza Palomo
Fecha: 09 de Enero, 2022

Índice

Modelo de negocio	3
Empresa: Samsung.	3
Misión	3
Visión	3
Valores	3
Proyecto: Línea SamsungSchoolar.	3
Elección: ¿Por qué SamsungSchoolar?	4
Necesidades y requerimientos del proyecto.	5
Modelo CANVAS	6
Factibilidad	7
Conclusión	8

Modelo de negocio

Empresa: Samsung.

Es una de las compañías más grandes y prósperas de Corea del Sur, empezó en los años 1930 como una empresa distribuidora y ahora es mundialmente conocida. Debido a su desarrollo tecnológico e industrial otorgan una gran variedad de servicios y productos de alta calidad (*Información de la compañía | Sobre nosotros | Samsung Chile, 2021*).

Misión

“Samsung sigue una filosofía empresarial simple: dedicar su talento y tecnología a crear productos y servicios superiores que contribuyan a una mejor sociedad global. Para lograrlo, establece un alto valor en sus personas y tecnologías”.

Visión

“Apoyar a las personas para que sean mejores sobre la base de los recursos humanos y la tecnología”.

Valores

“Personas, Excelencia, Cambio, Integridad, Prosperidad conjunta”.

Proyecto: Línea SamsungSchoolar.

El enfoque que tiene este proyecto, es orientarse en el mercado educacional, ayudando con la manufacturación de materiales y software que ayude al mejoramiento de las clases tanto online como offline. Para poder llevar a cabo esto, se debe implementar una nueva zona de Samsung (una zona física, y una online), que se especialice en la creación de los materiales, e instalación de los softwares relacionados al entorno educacional. Para financiar esto, además del financiamiento proveniente de las ventas, se buscaría una alianza con empresas de software educacional, empresas de manufacturación de artículos tecnológicos relacionados con la educación, además de empresas de materias primas, para también hacer artículos especializados a partir de las necesidades que tienen los distintos tipos de clientes que se tienen como objetivo. La ganancia está en las ventas que se generarán a medio-largo plazo, cuando Samsung empiece a obtener cierta reputación en el área. El tiempo mínimo para poder concretar este proyecto, sería de mínimo 2 años (En este caso vamos a tomar 5 años), ya que se deben evaluar diversas variables, tales como los software más cotizados por los clientes objetivos, las materias primas más costo-eficientes, las posibles alianzas que se necesiten, entre otras.

Los principales productos educativos que se desarrollarán en el proyecto son los siguientes:

- Pizarras interactivas inteligentes, de una variedad de tamaños, con tecnología touch y con una interfaz gráfica educativa amigable, aptas para las aulas de clases y otros tipos de tareas.
- Tablets especializadas para labores educativas.
- Cámaras y estudios profesionales para grabación de clases.

En cuanto a software, se consideraron las siguientes implementaciones:

- Ecosistemas de aplicaciones orientados a educación:
 - Software de monitoreo de dispositivos.
 - Entornos de funcionamiento limitado.
 - Aplicaciones para la simulación de salas de clase (pizarras, documentos, entre otros)
- Sistemas operativos educacionales.
- Alianza con distintas empresas de software educacionales:
 - Microsoft
 - Adobe
 - Google
 - Autodesk
 - Otros.

Además, se implementa un sistema de planes educacionales, los cuales varían con el precio y los productos entregados, por ejemplo:

- Plan básico: consta de pizarras y software básico.
- Plan medio: Tablets y pizarras, con software avanzado.
- Plan completo: Paquetes de todos los materiales, y licencias de software completo.

Elección: ¿Por qué SamsungSchoolar?

Samsung Schoolar tiene una completa alineación con la estrategia de Samsung, pues según la misión, contribuye a una mejor sociedad global, según la visión, apoya a las personas y dentro de sus valores está el cambio y la prosperidad conjunta. Es por ello que se ha decidido analizar, ¿qué otra sociedad u organización comparte estas características?, la conclusión obtenida fue: la educativa.

La educación es extremadamente importante en cualquier sociedad, pues contribuye a esta no solo en un tipo de sociedad, sino que en todas estableciendo un alto valor en las personas, proponiendo la excelencia, la integridad y la prosperidad conjunta. Los cambios han ocurrido siempre, y es relevante apoyar a las personas para que puedan adaptarse y utilizar los cambios a su favor. La educación apoya a esto último y sin embargo es una de las áreas que más controversia genera debido a la pasividad en sus metodologías de enseñanza, pues sigue siendo muy similar a la escuela Prusiana[1] propuesta ya en el siglo XVIII[2]. Resulta inimaginable pensar que el área educativa es la que está más ajena a la tecnología al seguir utilizando metodologías de lápiz y papel de siglos atrás. ¿Cómo Samsung pretende apoyar a las personas para que sean mejores sobre la base de los recursos humanos y la tecnología” si la primera instancia de apoyo, la escuela, no tiene las herramientas para trabajar en esto? Es por ello que SamsungSchoolar propone una nueva metodología de enseñanza para que los estudiantes conozcan las tecnologías que ya existen y se asocien a ellas.

Necesidades y requerimientos del proyecto.

Se estima necesario para avanzar en el proyecto:

- Centros manufactura electrónica: Para fabricar los componentes que irán dentro de los circuitos y nuevos productos Samsung.
- Centros de ensamblaje: Necesario para ensamblar el producto final que llegará a las manos del cliente.
- Centros de distribución: Deben hacerse llegar los productos a los puntos de venta o a los clientes de alguna forma.
- Encargado de TI: Encargado de planificar, diseñar y ejecutar la estrategia de tecnologías de la información.
- Jefe/s de proyecto: Debe existir al menos un líder que posea un conocimiento general sobre el proyecto y sus avances.
- Equipo de desarrolladores: Conformado por al menos un líder y una determinada cantidad de desarrolladores para establecer la lógica del software del producto final.
- Equipo de eléctricos: Conformado por al menos un líder y una determinada cantidad de eléctricos para trabajar en el correcto funcionamiento del hardware y establecer su lógica.
- Equipo de contabilidad y finanzas: Registrando todo el movimiento monetario que ocurre en el proyecto y las oscilaciones de ingresos y costos.
- Equipo de publicidad: Para trabajar y elaborar la publicidad de los productos, ya sean carteles, comerciales, entre otros.
- Testers: Para ir probando las nuevas funcionalidades de los productos y los productos finales en búsqueda de errores.
- Stakeholders asociados a la educación: Se necesitan opiniones e influencias de personas que se manejan en la educación, así hay más cercanía y comprensión en cuanto a las necesidades del área.
- Casa Matriz: Para realizar las coordinaciones y reuniones necesarias, sea compra o arriendo.
- Gastos Comunes: Para solventar las necesidades esenciales de una casa matriz, luz, electricidad, etc.
- Servidores: Para almacenar el trabajo realizado por el departamento de programación y el de electricidad.
- Computadores: Los trabajadores necesitan un espacio y dispositivo en el cual trabajar.
- Muebles de oficina: Forma parte de los esenciales para brindar un ambiente de trabajo práctico.
- Artículos de oficina: Cosas en general que tienen las oficinas, artículos de escritorio, y cosas varias
- Internet: Para trabajar entre personas es indispensable contar con una conexión a red, además de que es necesario para ciertos servidores que se tendrán.
- Mantenimiento computadores y servidores: Se debe minimizar el fallo de dispositivos, para evitar la pérdida de información, y de ocurrir, debe haber alguna forma de poder recuperarla

Modelo CANVAS

Modelo de negocios CANVAS: Samsung Schoolar



Figura 1: Modelo Canvas SamsungSchoolar.
Fuente: Elaboración propia

Factibilidad

FLUJO DE CAJA							
PROYECTO SAMSUNGSCHOOLAR							
ESCENARIO A		AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
INGRESOS OPERACIONALES	+	\$0	\$3.550.000.000	\$3.805.600.000	\$4.373.334.630	\$5.387.621.349	\$7.115.021.334
GASTOS OPERACIONALES	-	\$0	-\$317.303.020	-\$382.566.824	-\$471.293.730	-\$622.401.747	-\$881.139.621
UTILIDAD OPERACIONAL	=	0	\$3.232.696.980	\$3.423.033.176	\$3.902.040.901	\$4.765.219.602	\$6.233.881.713
DEPRECIACIÓN	-	\$0	-\$299.993	-\$299.993	-\$299.993	-\$299.993	-\$299.993
UTILIDAD ANTES DE IMPUESTOS	=	\$0	\$3.232.396.987	\$3.422.733.183	\$3.901.740.907	\$4.764.919.609	\$6.233.581.720
IMPUESTOS (27%)	-	\$0	-\$872.747.186	-\$924.137.959	-\$1.053.470.045	-\$1.286.528.294	-\$1.683.067.064
UTILIDAD DESPUÉS DE IMPUESTOS	=	\$0	\$2.359.649.800	\$2.498.595.223	\$2.848.270.862	\$3.478.391.314	\$4.550.514.655
DEPRECIACIÓN	+	\$0	\$299.993	\$299.993	\$299.993	\$299.993	\$299.993
INVERSIÓN	-	-\$1.500.000.000	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
FLUJO DE CAJA NETO	=	-\$1.500.000.000	\$2.359.949.794	\$2.498.895.217	\$2.848.570.856	\$3.478.691.308	\$4.550.814.649
Tasa de Descuento r	=	20					
VAN	=	-\$1.500.000.000	\$2.359.949.794	\$2.498.895.217	\$2.848.570.856	\$3.478.691.308	\$4.550.814.649
			1,2	1,44	1,728	2,0736	2,48832
VAN	=	-\$1.500.000.000	\$1.966.624.828	\$1.735.343.900	\$1.648.478.504	\$1.677.609.620	\$1.828.870.342
	=	-\$1.500.000.000	+	\$8.856.927.194	=	\$7.356.927.194	
				Suma de todos los flujos descontados a la tasa r=20%			
		Inv. Inicial				VAN>0	
TIR	=	166%		VAN>0	y	TIR>tasa dscto	

Figura 2: Caja de flujo SamsungSchoolar.

Fuente: Elaboración propia

Ya que $VAN > 0$ y $TIR > \text{tasa dscto}$, el proyecto es factible debido a que se demuestra un superávit de ingresos y se debe continuar con su desarrollo.

Conclusión

A través de lo analizado en el presente documento es posible percatarse y comprender la relevancia del modelo de negocios y estudio de factibilidad en un proyecto, comprendiendo ambos como la justificación de su existencia; y aunque existen muchas ideas similares que intentan cubrir las mismas necesidades y áreas, la misión o la razón de ser de este, su visión o lo que aspiran a ser y sus valores, es decir, en qué creen, junto a sus propuestas de valor presentes en el modelo de negocio CANVAS, son las que determinarán sus diferencias, su nivel de alcance en la sociedad o en lo que se propongan y las que medirán la consecución de sus objetivos a lo largo del tiempo. Además, el estudio de factibilidad es absolutamente necesario para para orientar la toma de decisiones en la evaluación de un proyecto, siendo indispensable para determinar si este es realizable, y si brindará las recompensas que se esperan de éste, utilizándose en estos estudios, las cajas de flujo como principal respaldo.

El proyecto escogido es fiel a la estrategia de Samsung y tiene total sentido trabajar en un proyecto de tal magnitud considerando la influencia que esta empresa ha tenido en el mercado, la empresa tomaría un rol fundamental y se podría verificar el compromiso de Samsung con las personas desde temprana edad, reafirmando lazos con cada uno de sus usuarios.

Finalmente, a pesar de que en esta entrega se pudo ejercitar sobre el modelo de negocio de un proyecto a través de un modelo CANVAS y sobre la evaluación o factibilidad de este a través de las cajas de flujo, es también relevante trabajar en la arquitectura de un proyecto, refiriéndose con esto a la gestión de este. Es así, como se deja abierta la instancia para que en la siguiente entrega, se analice el alcance y cronograma de un proyecto. Considerando esta etapa como unas de las primeras instancias de materialización de este.

Bibliografía

1. CuriosaMente. (2020, 3 mayo). *¿A quién se le ocurrió inventar la escuela? - CuriosaMente* 223 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a7WidSUQsYk>
2. S. (2021, 7 julio). *¿Qué es el sistema educativo prusiano?* Spiegato. <https://spiegato.com/es/que-es-el-sistema-educativo-prusiano>