

**GRUPO**

N°3

**CURSO**

5K2

**Plan de Negocios**

**DOCENTES**

Ing. Zohil, Julio

Ing. Liberatori, Marcelo

Ing. Jaime, Natalia

**ALUMNOS**

Allemand, Facundo leg. 58971

Herrera, Antonio leg. 57824

Pedrosa, Paula Melania leg. 58822

Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577

### 

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

**INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN** **PROYECTO FINAL**

**PROYECTO**



**Que Golazo!**

**Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol**

18/09/2014

Tabla de contenido

[Costos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485972)

[Costos de Desarrollo **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485973)

[Costos de Implementación **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485974)

[Costos de Marketing **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485975)

[Costos de Mantenimiento **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485976)

[Otros Costos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485977)

[Resumen de Costos Anual **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485978)

[Ingresos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485979)

[Membresías **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485980)

[Clientes **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485981)

[Publicidad en Nuestra Página **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485982)

[Costos Frente a Ingresos **¡Error! Marcador no definido.**](#_Toc400485983)

# Plan de Negocio

## Mercado

Actualmente existen numerosos torneos de fútbol que se administran de forma manual y utilizan diversos medios de comunicación, tales como Facebook, celulares, imágenes, etc. Los mismos gestionan su información mediante el uso de herramientas como Excel o planillas manuales. Estos mecanismos no siempre resultan los apropiados o adecuados para una correcta y eficiente administración y comunicación de la información a los involucrados del certamen de fútbol.

Ante la existencia de los problemas detectados en este ámbito, nos motiva llevar a cabo el desarrollo de un sistema que brinde una solución a los mismos. *Nuestro objetivo es el desarrollo de un sistema web que permitirá la administración de múltiples Campeonatos de fútbol.*

**Clientes Potenciales:** Este sistema de gestión de torneos de fútbol a desarrollar es un producto a construir que está dirigido principalmente a las instituciones u organizadores de eventos deportivos que se encarguen de la administración de torneos de fútbol. Algunas de estas organizaciones pueden ser empresas, canchas de fútbol, clubes, asociaciones de fútbol, entre otros, que necesiten publicar la información de su certamen. Estas organizaciones son nuestros potenciales clientes y presentan una necesidad real que es no sólo la creación y gestión de torneos sino además lograr una comunicación centralizada entre los organizadores de los torneos y los interesados.

**Oportunidad identificada:** Consideramos que nuestro proyecto se puede insertar en este mercado, ya que existe un mercado potencial no explotado en este ámbito. Conocemos la tecnología necesaria para desarrollarlo e implementarlo. Además, estamos en un momento oportuno para poder llevar a cabo el desarrollo y puesta en marcha de nuestro sistema. Como pudimos identificar cuáles eran los problemas existentes en este ámbito de administración de campeonatos de fútbol, consideramos que existe una necesidad que no está satisfecha, es decir sabemos que se necesita pero no se encuentra contemplado. La cantidad de campeonatos de fútbol que tiene lugar en la ciudad de Córdoba es significativa, es decir, y los medios de administración son ineficientes, por lo tanto observamos que estamos frente a una oportunidad interesante para nosotros como desarrolladores.

Vemos que existe en este mercado una verdadera oportunidad comercial que produce generar el hincapié inicial para llevar a cambio la implementación y puesta en marcha de este emprendimiento por lo resaltado anteriormente.

## Producto

El producto a desarrollar, consiste en un sistema destinado a la gestión de torneos de fútbol. El sistema tendrá la capacidad de adaptarse a las distintas necesidades que presenten las organizaciones que administren competencias de futbol de cualquier dimensión.

Lograr que una única plataforma se pueda adaptar a la diversidad de torneos que existen en la actualidad, con las diferentes variantes que cada uno aplica, con algoritmos que generen fixture por zonas, grupos, todos contra todos, clasificatorios, o combinación entre los anteriores, con más o menos nivel de detalle, con estadísticas de equipos, jugadores, fechas, árbitros, sanciones, etc. de acuerdo a cada organización lo requiera.

No se pretende abarcar las necesidades de una única organización de manera particular, sino el desarrollo de un producto genérico de gestión de torneos de fútbol. Se busca llevar a cabo la realización de un sistema web abierto al público en general que necesite un software para administrar un Campeonato de fútbol. Además se quiere que el sistema brinde información a los distintos interesados del torneo, como lo son las instituciones organizadoras, los equipos,  jugadores y árbitros involucrados, como también el público en general.

Nuestro producto no sólo permitirá facilitar la gestión del campeonato al administrador del mismo, sino también actuará como un medio de comunicación centralizado entre los organizadores del torneo y todos los involucrados de la competencia.

El fuerte de nuestro producto y lo que marca la diferencia es que se trata de un producto genérico,es decir que no hablamos de un sistema puntual para un organización en particular, sino que se puede adaptar a diferentes organizaciones, por lo tanto presenta la capacidad de adaptarse a las distintas necesidades de múltiples organizaciones y distintas envergaduras de los torneos, permitiendo un profundo análisis de cada edición de cada torneo y módulo de estadísticas.

## Propuestas de Valor:

Los clientes encontrarán en nuestra aplicación una fuente que les permitirá agregar valor a su producto (torneo).

- Gestión Automatizada del Torneo de Fútbol: El sistema permitirá una completa gestión de los torneos o ligas de forma automatizada a partir de la carga de datos.

- Disminución de Costos en la Administración: Los costos administrativos se verán reducidos para nuestros clientes, la carga de datos será mucho más sencilla y el seguimiento fecha a fechas no requerirá tanto esfuerzo como lo es actualmente. Hoy, la gestión es manual, a través de planillas de Excel, y la comunicación es vía Facebook, mediante imágenes.

- Disminución tiempos de Administración: Los tiempos de administración se verán notablemente disminuidos. El sistema se encargará de resolver y automatizar la mayoría de las tareas que nuestro cliente realizaba de forma manual, y lo que le generaba una gran carga horaria.

- Reducción de errores en la administración: La duplicación de datos, los errores manuales, el sobre trabajo, se verán reducidos gracias a la implementación del sistema.

-Acceso a la información centralizada: El cliente tendrá un acceso fácil y dinámico a toda la información para llevar a cabo una gestión óptima de su torneo.

- Medio de comunicación centralizado: La aplicación le permitirá generar un sitio web con portales de noticias, donde todos los interesados del torneo podrán consultar toda la información necesaria del torneo, sin tener que acceder a otros medios como Facebook, consultas por teléfono, etc.

- Ahorro de costos de realizar sitio por su cuenta: El costo de encarar una solución personalizada para un torneo en particular excede en muchos casos el presupuesto con el que cuentan estas organizaciones. Accediendo a nuestra plataforma podrán obtener un sistema completo a un costo accesible de acuerdo a la envergadura del torneo.

- Aumentar el valor agregado del producto del cliente: Nuestro sistema le permitirá acceder a estadísticas de fechas, torneos, ediciones. Acceder a seguimientos personalizados de jugadores, árbitros, equipos, etc. Lo que generará un valor agregado para el torneo, captando la atención de sus interesados.

## Plan Operativo

Las principales acciones a realizar para la implementación del emprendimiento son las siguientes:

1° **Relevamiento e Identificación** **de principales necesidades:** en un primer momento llevaremos a cabo el relevamiento y análisis de requerimientos para que el sistema se adapte y pueda cubrir las necesidades primarias de los clientes a los que apuntamos. Consistirá en la realización de entrevistas y cuestionarios a los principales clientes.

2° **Desarrollo** **del producto de software:** contamos con recursos humanos, recursos tecnológicos y de software para el desarrollo del producto. Prevemos que el desarrollo nos llevará 12 meses. Para ello contamos con dos desarrollares web y dos analistas funcionales/tester, se cuenta con la infraestructura de desarrollo necesaria y con las licencias de desarrollo requeridas.

3° **Testing/ Validación con Clientes**: se preverá un período de dos meses para todo lo asociado a prueba y ajuste del producto antes de su puesta definitiva en producción. Es necesario ir validando todas las funcionalidades del sistema con distintos administradores de torneos, para asegurarnos que satisface realmente sus necesidades.

3° **Implementación** **y puesta en producción del producto**

4° **Promoción y Captación de potenciales Clientes** *(ver Plan de Marketing)*

5° **Venta del servicio** *(ver Plan de Ventas)*

Una vez que el producto logre cierta estabilidad en su consumo y utilización, las acciones a realizar consistirán básicamente en el **mantenimiento** y soporte necesario a nuestros clientes.

## Plan de Marketing

El plan de marketing comprende una campaña digital de anuncios, y por otro lado se pretende llegar directamente a los potenciales clientes mediante vendedores.

**Campaña Digital**

La campaña digital comprende anuncios masivos en las redes sociales, preferentemente Facebook. La misma red social nos permite mostrar anuncios a grupos de personas específicos.

Esta campaña está destinada a personas entre 18 y 30 años, de Córdoba, con intereses en fútbol. Alcanzando unas 400.000 impresiones.

Se destinaran gastos para el armado de spots publicitarios, imágenes, entre otros.

**Vendedores**

Además de las campañas publicitarias, se prevée que vendedores se contacten directamente con los administradores de torneos de fútbol y entidades afines, con el fin de acercarles nuestras propuesta y lograr que conozcan las ventajas del uso de nuestro sistema.

Los vendedores establecerán un contacto inicial a través de Facebook, dado que la gran mayoría de los torneos hace uso de esta red social, con posibilidad de establecer una reunión de acuerdo lo amerite la situación.

Se diseñarán e imprimirán elegantes panfletos para la entrega en mano a clientes potenciales.

**Costos de Marketing**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Recurso** | **Descripción** | **Total** |
| Spots Publicitarios | Armado de Videos Publicitarios para promocionar el sitio | $2000 |
| Campaña publicitaria en Facebook | Campaña destinada a personas entre 18 y 30 años, de Córdoba, con intereses en fútbol. Alcanzando 300.000 impresiones. | $5000 |
| Diseño/Impresión de Folletos | Diseño de distintos Folletos a ser entregados a los administradores en los torneos, sedes de futbol, y de manera virtual. | $1500 |
| Vendedor | Persona destinada a responder consultas y a contactar potenciales clientes. 8 Horas Semanales. | $1600 Mensuales |

## Plan de Ventas

Los usuarios podrán acceder a distintos tipos de membresías, que les permitirán administrar torneos de diferentes envergaduras, con distintos tipos de funcionalidades y restricciones asociados a cada una de ellas.

A continuación se presentan las distintas opciones con sus respectivos costos:

|  |  |
| --- | --- |
| Membresía | Costo Mensual |
| Torneo Gratuito | $0 |
| Torneo Silver | $200 |
| Torneo Gold | $500 |
| Torneo Platinium | $999 |

A continuación se detalla una estimación de los clientes que esperamos ir captando mes a mes, a través de las diferentes membresías que ofreceremos.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Membresía | $ Mensual | Mes 2 | Mes 4 | Mes 6 | Mes 8 | Mes 10 | Mes 12 |
| Torneo Gratuito | $ 0 | 20 | 50 | 100 | 200 | 220 | 230 |
| Torneo Silver | $ 199 | 8 | 25 | 40 | 60 | 65 | 67 |
| Torneo Gold | $ 499 | 2 | 10 | 20 | 30 | 32 | 34 |
| Torneo Platinium | $ 999 | 1 | 3 | 8 | 14 | 17 | 18 |

Para alcanzar esta cantidad de clientes se propone el siguiente plan:

1-A través de las campañas de marketing digital, se generarán aproximadamente unas 400.000 impresiones.

2-De estas impresiones, se espera que solo el 10%, haga click en el anuncio e ingrese a nuestro sitio. Si bien puede llegar a ser un porcentaje alto, haremos que las impresiones apunten específicamente a personas relacionadas a nuestro tarjet.

3-De ese 10% solo esperamos que un 10% se interese en nuestro producto

4- Por último, esperamos que un 10% de las personas interesadas, adquiera una membresía en **QueGolazo!**

Total: 400.000 \* 0.1 \* 0.1 \* 0.1 = 400 Clientes.

Para complementar esta campaña de marketing, se complementará con el contacto directo con administradores de torneos, seduciéndolos con panfletos, videos, y un vendedor que responda todas las inquietudes.

El primer contacto será a partir de Facebook, donde a partir de elaborados elementos (Sitio Web, Videos, Imágenes) se seducirá a los administradores.

En la provincia de Córdoba, se pudo relevar 250 torneos con página web. Se intentará contactar a todos estos torneos, intentando lograr un 20% de adhesión.

Total: 250 \* 0.2 = 50 Clientes.

**Viralización del sitio**

Dadas las características de nuestro producto, apenas un torneo comience a usar nuestra aplicación, nosotros recibiremos más potenciales clientes, dado que al acceder a la web del torneo, nuevas personas accederán a QueGolazo, generando nuevos clientes, y así sucesivamente, permitiendo que nuestro sitio se dé a conocer cada vez más y más, obteniendo retroalimentación de nuestros propios clientes.

## Competencia

Nuestros principales competidores son sistemas web similares al sistema a desarrollar. Luego de una profunda investigación en la web, no logramos identificar sitios que lleven a cabo las mismas funcionalidades que **QueGolazo.** De todas maneras, listamos a continuación tres sitios que permiten llevar a cabo funcionalidades similares, estos son:

-          **Tornealia.com**: Esta aplicación abarca un módulo web que permite la organización de ligas, torneos, ranking y campeonatos de pádel, tenis, squash, golf, entre otros. Permite la recepción web de inscripciones a campeonatos y realizar el seguimiento de los mismos. Su principal desventaja es que al abarcar torneos de variados deportes, sus funcionalidades son demasiado genéricas en algunos casos, además de ser un servicio pago, que sólo ofrece versión gratuita cuando se trata de campeonatos a beneficio. **Página Web:** [www.tornealia.com/gestion\_de\_torneos](http://www.tornealia.com/gestion_de_torneos)

-          **Konkuri:** Es un sistema que permite manejar una liga y compartir los resultados online. Permite la creación gratuita de un campeonato, pero exige un pago una vez que uno desea activar el mismo. Tiene un costo aproximado de 1 euro  por participante. Permite crear torneos de distintos deportes, por lo que no abarca grandes posibilidades de personalizar un campeonato. Toda la interfaz gráfica del sistema se encuentra en inglés. **Página Web:** www.konkuri.com

-         [**LigaPrivada**](http://www.webramientas.com/details_res.php?sbres_id=2064)**:** Es una web que permite crear y gestionar de manera gratuita ligas deportivas, campeonatos deportivos o de cualquier otro tipo. El sistema realiza el sorteo del calendario y la generación de clasificación. La interfaz que sugiere es poco amigable e intuitiva. Sólo permite gestionar el nombre de los equipos. No abarca una funcionalidad más detallada para la gestión de un campeonato. **Página Web:**<http://www.ligaprivada.es/>

- **Páginas de torneos particulares**

Como mencionamos anteriormente, el diferencial de nuestro producto radica en que brinda un mecanismo de administración de torneos de manera genérica, es decir que puede ser utilizado para cualquier organización que organice un torneo de fútbol, desde el certamen más sencillo donde simplemente se maneja el fixture y tabla de resultados a torneos de gran envergadura en el que se gestionan jugadores, asignación de árbitros a partidos, gestión de canchas y complejos, y profundas estadísticas de todo tipo. Es decir, contamos con un producto, en primer lugar genérico y en segundo lugar de adaptación a las diferentes funcionalidades que manipulan la gran variedad de torneos que tienen lugar actualmente.