Plan de Negocios

# **Registro de cambios**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Autor | Cambios |
| 1.0 | 5/03/2020 |  | Versión inicial |
| 1.1 | 7/03/2020 |  | Plan de marketing y plan de recursos humano |
| 1.2 | 9/03/2020 |  | Plan económico financiero |
| 1.3 | 11/03/2020 |  |  |

**Revisores**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Versión | Posición | Fecha |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **Contenido**

[**Registro de cambios** 1](#_Toc35025221)

[**Contenido** 2](#_Toc35025222)

[**Resumen del Mercado** 3](#_Toc35025223)

[**Plan de Marketing** 4](#_Toc35025224)

[*Descripción del producto* 4](#_Toc35025225)

[*Estudio del mercado* 4](#_Toc35025226)

[*Comunicación* 6](#_Toc35025227)

[**Plan de Recursos Humanos** 7](#_Toc35025228)

[**Plan Económico Financiero** 9](#_Toc35025229)

[**Plan Jurídico Formal** 10](#_Toc35025230)

[**Anexo 1** 11](#_Toc35025231)

[**Anexo 2** 12](#_Toc35025232)

[**Anexo 3** 12](#_Toc35025233)

# **Resumen del Mercado**

En la actualidad, los usuarios demandan aplicaciones que permitan satisfacer sus necesidades en términos de productividad, experiencia de usuario y movilidad. La tendencia de usar dispositivos móviles como plataforma de aplicaciones en gran medida se debe a que aportan conectividad sin cables y permiten el amplio uso de tecnologías de Internet como el almacenamiento de información, computación en la nube, apoyados en el desarrollo de hardware con mejores prestaciones.

El auge de la tecnología móvil en la actualidad se debe a la accesibilidad y portabilidad que esta les brinda a los usuarios además de que esta se presenta como una solución a los problemas de conectividad y productividad, factores de relevancia para las empresas, las cuales han encontrado en las Apps un canal para brindar la prestación de sus servicios y poder establecer una comunicación directa con sus usuarios.

El incremento en el uso de dispositivos móviles abre una oportunidad de desarrollar nuevas interacciones con los clientes, y de esta forma permitir el uso de un portafolio de servicios más amplio, en pro de la satisfacción de este.

Por lo anterior se puede afirmar que las empresas que provean a sus clientes apps que les permitan satisfacer sus necesidades y que cuenten con un compromiso constante en la mejora de la “experiencia de usuario”, serán capaces de generar una mayor fidelización de sus clientes, y el incremento en el uso de sus plataformas.

# **Plan de Marketing**

# Descripción del producto

PlusE es la aplicación perfecta para buscar eventos en la ciudad, y cuando un usuario encuentre un evento de interés, se podrá registrar como asistente. Sin embargo, no se limita a esto, pues esta app va mucho más allá porque le permite publicar en el muro del perfil, contenido relacionado a un evento y de esta forma sus seguidores podrán dar “Me gusta” a sus publicaciones.

Adicionalmente permite la creación y publicación de eventos públicos y privados, con el objetivo de definir audiencias abiertas o desde una lista cerrada de contactos.

Para encontrar eventos la app da la posibilidad de realizar búsquedas por categorías, o por la intención de asistencia o contenido ofrecido a través del “me gusta”, o basada en la localización, o en los tags relacionados, o por el organizador del evento.

Luego de que el usuario se ha suscrito a un evento a través de un módulo de notificaciones, se le mantendrá informado de cualquier tipo de cambio presentado, o se le mandaran recordatorios con la información de lugar y el horario del evento.

El usuario dispondrá de un perfil con su historial de interacciones y la administración de sus datos, privacidad y seguridad.

# Estudio del mercado

El estudio de mercado para un App de eventos consiste en recopilar información acerca de los clientes, competidores con el objetivo de crecer en el mercado o identificar nuevos mercados que permitan incrementar las ganancias.

Perspectiva del cliente

1. Implementación del plan de acción basado en la realización de encuestas, investigaciones de campo, entrevistas, para así establecer lo que las personas quieren o esperan de la App.
2. Examina las variables en cuanto al género, edad, nivel de instrucción, nivel de ingresos, patrones de comportamiento, religión, costumbres, de una muestra de tus clientes potenciales, con el fin de obtener una visión más amplia para identificar las necesidades que debes cubrir o lo que no debes hacer.

[Ver Anexo 1](#_Anexo_1)

Análisis de la competencia

Evalúa las nuevas tendencias, incorpóralas a tu estrategia de marketing, investiga cual es la competencia, y dale rienda suelta a tu proactividad y genialidad para destacarte en el mercado.

[Ver Anexo 2](#_Anexo_2)

Precio de venta

La estrategia publicitaria que se propone para monetizar “PlusE” se basa en 3 aspectos, los cuales se listan a continuación:

Gestión de patrocinios

El modelo se basa en brindar una oferta de interés a los patrocinadores potenciales, con el objetivo de conseguir el patrocinio del evento

1. Identificar a los patrocinadores potenciales
   1. red de patrocinadores
   2. Búsqueda de patrocinadores
   3. Selección de patrocinadores
2. Crear un paquete de patrocinio
   1. Resumen ejecutivo
   2. Niveles de patrocinio
      1. Evento con patrocinio exclusivo
      2. Evento con patrocinio múltiple
      3. Evento libre
   3. Propuesta
3. Conseguir patrocinios
4. Retribución al convenio de patrocinio (fidelidad)

Suscripción

El modelo requiere un pago mensual o anual para tener prioridad en el acceso a los servicios, la idea es poder brindarle al usuario la posibilidad de asistir a un evento en una fase de pre-venta, con las ventajas que esta alternativa supone.

Estadísticas

Informes detallados de los eventos realizados que permitan a los patrocinadores seleccionar los eventos cuyos convenios de patrocinio proporcionen la retribución deseada.

# Comunicación

La estrategia es la determinación de las acciones de comunicación que la empresa plantea para dar a conocer el App PlusEs

Publicidad

* Redes Sociales
* Página Web
* Publicidad Exterior

Lanzamiento

El lanzamiento de la App debe ser de alto impacto, incentivando a través de una estrategia de consumo la descarga y uso del App, debido a que es la carta de presentación en el mercado se debe realizar buscando el momento ideal para generar el apoyo masivo de los usuarios.

Distribución

Los principales medios de distribución van a ser la AppStore para iOs y la PlayStore para dispositivos Android, ya que va a ser una aplicación para móviles.

Merchandising

Esta estrategia de marketing que permite a través de un conjunto de técnicas promocionar un producto o servicio para potenciales clientes de manera asertiva.

La disposición de la publicidad de los patrocinadores o de un stand para promocionar los servicios o productos apoyado en una buena gestión por parte del personal encargado, cuidando temas de alto impacto como el diseño, iluminación, accesibilidad, y mobiliario.

# **Plan de Recursos Humanos**

Diseñador

Las responsabilidades de un diseñador son:

1. **Estrategia de producto**: el entendimiento de cómo un producto responder a los problemas y las necesidades de la gente.
2. **Interfaz y conducta del producto**: asegurarse que la estrategia de producto toma vida mediante la interacción y los medios usados para ella.
3. **Tecnología de diseño**: la representación tecnológica de la interfaz. Es decir, el código responsable de cómo se muestra la interfaz de usuario.
4. **Entendimiento de los humanos**: la investigación continua, el análisis y la ética del diseño.

Desarrollador Front-end / Móvil (Android / IOS)

Las responsabilidades de un desarrollador móvil son:

1. **Levantamiento de requerimientos:** reunirse con los clientes y Gerentes de Proyecto para diseñar y desarrollar nuevas características y pantallas.
2. **Arquitectura de la solución:** Establecer parámetros y diseñar la arquitectura de nuevas características.
3. **Ciclo de vida**: Diseñar, escribir, leer, probar y corregir el código de nuevos programas.
4. **Pruebas:** Realizar pruebas de medición de calidad y detectar errores en el desarrollo del programa.
5. **Documentación:** Preparar la documentación necesaria para programas nuevos o actualizados.

Desarrollador Backend

Las responsabilidades de un desarrollador backend son:

1. **Reuniones técnicas:** Colaborar con los desarrolladores front-end y otros miembros del equipo para establecer objetivos y diseñar códigos más funcionales.
2. **Arquitectura de la solución:** Esto se hará en conjunto con los desarrolladores Front-end, ya que se deben establecer contrato entre el front y el back para que sin importar los cambios implementados en el back, se afecte lo menos posible el desarrollo del front.
3. **Ciclo de vida:** Compilar programas, analizar datos, procesos y códigos para solucionar problemas e identificar áreas de mejora.
4. **Innovación:** Desarrollando ideas para nuevos programas, productos o características al monitorear los desarrollos y tendencias de la industria.
5. **Formación:** Participando en educación y capacitación continua para mantenerse actualizado sobre las mejores prácticas, aprender nuevos lenguajes de programación y ayudar mejor a otros miembros del equipo

Probador de Software (Tester)

1. **Plan de pruebas:** Revisión de requisitos de software y preparación de escenarios de prueba.
2. **Ejecución de pruebas:** Probar cada uno de los escenarios previstos en el plan de pruebas.
3. **Análisis de resultados**: Identificación de los errores y del impacto de los mismos en la ejecución normal del programa.
4. **Preparación de informes:** Documentación de los hallazgos sobre pruebas de software realizadas e informes al equipo de diseño.

Gerente de Proyectos

1. **Definición y presentación del proyecto**: El Gerente de Proyecto debe participar en la definición del mismo y en la presentación de las etapas. Teniendo un rol de intermediario entre la gerencia y los responsables de las tareas.
2. **Definición y presentación del proyecto**: El Gerente de Proyecto debe participar en la definición del mismo y en la presentación de las etapas. Teniendo un rol de intermediario entre la gerencia y los responsables de las tareas.
3. **Planificación**: Una vez definida la presentación se deberá pasar a la planificación, momento clave en donde se definen fechas, plazos, responsables, recursos y costos.
4. **Establecer los objetivos**: El Gerente de Proyecto debe definir los objetivos en función de la petición del directorio o cliente.
5. **Supervisión de tareas**: Esta es su función principal o al menos, generalmente, la más valorada. El Gerente de Proyecto debe estar al tanto de cada tarea, medir su evolución y el desempeño de los involucrados, así como también detectar los riesgos asociados. Gran parte del éxito o fracaso de los proyectos depende del grado de supervisión.
6. **Implementación de soluciones o cambios**: Finalmente es fundamental que tenga la capacidad de gestionar los recursos, implementando cambios y soluciones. Esto exige contar con la capacidad de evaluar con criterio y de forma constante el avance del proyecto, dado que el Gerente de Proyecto debe decidir cuándo y cómo intervenir en el proceso.

# **Plan Económico Financiero**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CUADRO DE INVERSIÓN** | | | | |
|  | INVERSIÓN | INICIAL | AÑO 2 | AÑO 3 |
| **ACTIVO NOMINAL**  (corresponden a intangibles tales como servicios o derechos necesarios para la puesta en marcha del proyecto) | Organización |  |  |  |
| Puesta en marcha |  |  |  |
| Patentes y licencias |  |  |  |
| Capacitación |  |  |  |
| Aplicaciones informáticas |  |  |  |
| Imprevistos |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ACTIVO FIJO**  **(**Un activo fijo es un bien de una empresa, ya sea tangible o intangible, que no puede convertirse en líquido a corto plazo y que normalmente son necesarios para el funcionamiento de la empresa y no se destinan a la venta.**)** | Herramientas y útiles |  |  |  |
| Mobiliario |  |  |  |
| Equipos Informáticos |  |  |  |
| Elementos Transporte |  |  |  |
| Otros |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **ACTIVOS CORRIENTES**  (se define como aquel gasto necesario para la operación normal del proyecto durante un ciclo productivo) | Total capital de trabajo |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rol** | **Carga en Horas** | **Valor Hora** | **Total** |
| Diseñador |  |  |  |
| Desarrollador Frontend |  |  |  |
| Desarrollador Backend |  |  |  |
| Probador de Software |  |  |  |
| Gerente de Proyectos |  |  |  |

# **Plan Jurídico Formal**

Consulte el Anexo 3

# **Anexo 1**

Encuesta sobre lanzamiento de nuevo producto

Estamos valorando la posibilidad de crear una aplicación móvil gratuita para nuestros clientes y seguidores para que podáis estar al día de todos los consejos legales, artículos y contenidos que publicamos en la Red. Pero antes, nos gustaría saber cuál es tu opinión.

1. ¿Cómo valoras esta iniciativa?
   1. Muy buena
   2. Buena
   3. Normal
   4. Mala
   5. Muy mala
2. ¿Qué tan dispuesto estarías de descargarla?
   1. Muy dispuesto
   2. Dispuesto
   3. Poco dispuesto
   4. Nada dispuesto
3. ¿Qué sistema operativo usas habitualmente?
   1. Android
   2. IOS
   3. Otro
4. ¿Qué tipo de dispositivo usas?
   1. Smartphone
   2. Tablet
5. De los siguientes canales, ¿cuál te interesaría más seguir?
   1. Twitter
   2. Facebook
   3. Youtube
   4. Linkedin
   5. Instagram
   6. Otro, cual?

# **Anexo 2**

Eventmobi.

App de eventos no solo te permite reemplazar la agenda impresa, sino que también aumenta la participación en tus eventos.

Desde sondeos en vivo y encuestas hasta gamificación y análisis post-eventos, todo en una plataforma.

Doodle

Si de agendar pendientes y reuniones se trata, Doodle es la mejor opción, ya que es posible sincronizarla con Google Calendar, Yahoo, Outlook y otros, además de compartirla con otros usuarios, de manera que puedan saber cuándo estás disponible para tener una reunión.

Pepperplate

Un evento no solo se disfruta por sus objetivos principales, sino también por los pequeños detalles en los que la gente seguramente pondrá atención. Uno de esos detalles es sin lugar a duda la comida. Esta aplicación te permite manejar de manera ordenada los menús, recetas y listas de compra desde tu celular.

Zapier

Zapier es una aplicación que te permite trabajar con más de 750 plataformas de manera integrada. Por ejemplo, si algún miembro de tu equipo realiza una compra, Zapier le pedirá que complete los datos de la compra y tú estarás al tanto de cada peso que se invierte en tu evento.

Attendium

Es una aplicación que te permite convertir tu lista de invitados en un archivo digital, sin importar si estos confirmaron en Facebook, por correo electrónico o en formularios web.

Eventbrite

Es una aplicación que acerca a las personas a las experiencias en vivo, se enfoca en eventos formales sin importar que tan grande sea el mismo, sin embargo, cuenta con una base grande de usuarios de diferentes sectores.

# **Anexo 3**

Forma jurídica

**Sociedad por acciones simplificada (SAS)**

**Ventajas**

**La principal ventaja que tiene la sociedad por acciones simplificadas es que este tipo de asociación es más flexible, ya que les permite a los emprendedores simplificar trámites y comenzar su proyecto con bajo presupuesto.**

**Otras de las ventajas que tiene son:**

* **Una persona natural con actitud emprendedora puede constituir una empresa con el objetivo de darle más credibilidad a su negocio.**
* **El empresario no se ve obligado a crear la junta directiva, ni tampoco a cumplir ciertos requisitos como la pluralidad de socios.**
* **Permite a los empresarios escoger las normas societarias que más convenga a sus intereses.**
* **Mayor facilidad para contar con apoyo de fondos de capital de riesgo y capital semilla.**
* **Es posible diferir el pago del capital hasta por un plazo máximo de dos años, sin que se exija una cuota o porcentaje específico mínimo inicial.**
* **Existe libertad para que la sociedad establezca las condiciones y proporciones en que se realice el pago del capital.**
* **En caso de que una SAS sea liquidada los accionistas solo responderán a los acreedores por el monto de los aportes que hicieron cuando la crearon.**