



# ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

## EZSHOP

EQUIPO: CODEMINDS



22/04/2024



## Tabla de contenido

|  |    |
|--|----|
| Historial de Versiones .....             | 3  |
| Información del Proyecto .....           | 3  |
| Resumen Ejecutivo .....                  | 3  |
| Antecedentes del proyecto .....          | 3  |
| El proyecto y su contexto.....           | 4  |
| Descripción del proyecto .....           | 4  |
| Objetivos .....                          | 5  |
| Contexto del proyecto .....              | 7  |
| Alcance del estudio de factibilidad..... | 8  |
| Factibilidad técnica .....               | 9  |
| Factibilidad económica.....              | 10 |
| Factibilidad legal .....                 | 10 |
| Factibilidad de recursos .....           | 11 |
| Factibilidad de mercado.....             | 11 |
| Factibilidad operacional.....            | 12 |
| Factibilidad de tiempo .....             | 13 |
| Recomendaciones y aprobación.....        | 13 |

## Historial de Versiones

| Fecha      | Versión | Autor     | Organización | Descripción   |
|------------|---------|-----------|--------------|---|
| 2024-04-22 | 1.0     | CodeMinds | CodeMinds    | Estudio inicial de factibilidad de la plataforma de compras TRADEHUB. |

## Información del Proyecto

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Empresa / Organización      | CodeMinds  |
| Proyecto                    | EZShop [TradeHub]  |
| Fecha de preparación        | 22/04/2024   |
| Cliente                     | Usuarios de la aplicación, personas con la necesidad de una plataforma de compras, público en general. |
| Patrocinador (Sponsor)      | Sin especificar  |
| Gerente / Líder de Proyecto | Equipo CodeMinds   |


## Resumen Ejecutivo

CodeMinds presenta el proyecto EZShop con el objetivo de transformar la experiencia de compra en línea a través de la plataforma TradeHub. Nuestro propósito es ofrecer una solución integral a los desafíos comunes enfrentados por los consumidores como, la dificultad para acceder a una amplia variedad de productos y la falta de tiempo para realizar compras en persona. Con la finalidad de proporcionar a los usuarios una mejor experiencia mediante la capacidad de realizar compras desde la comodidad de sus hogares y con opciones de entrega a través de empresas de mensajería confiables.

Este resumen ejecutivo destaca los aspectos clave identificados en el estudio de factibilidad del proyecto, consolidando nuestro compromiso de ofrecer una solución innovadora y satisfactoria para las necesidades del mercado de compras en línea.

## Antecedentes del proyecto

La creciente demanda de soluciones innovadoras en el mercado de compras en línea, la necesidad de abordar los desafíos comunes enfrentados por los consumidores, como la limitada variedad de productos y la falta de tiempo para realizar compras en persona, han sido factores determinantes en el origen del proyecto EZShop con la plataforma TradeHub. El impulso inicial para la investigación de factibilidad provino del equipo de desarrollo de CodeMinds, que identificó una oportunidad de mercado para crear una plataforma de



comercio electrónico que ofreciera una experiencia de compra integral y conveniente para los usuarios.

Los interesados clave en el inicio del proyecto incluyen a los fundadores y líderes de CodeMinds, así como a potenciales clientes y usuarios finales del producto. La visión del proyecto es impulsada por la necesidad de brindar una solución que no solo satisfaga las necesidades del mercado, sino que también supere las expectativas de los consumidores al proporcionar una experiencia de compra en línea excepcional.

Antes del estudio de factibilidad, se llevaron a cabo diversas actividades de anteproyecto, como la identificación de necesidades del mercado, el análisis de la competencia y la exploración de tecnologías y herramientas disponibles para el desarrollo de la plataforma TradeHub.

## **El proyecto y su contexto**

### **Descripción del proyecto**

El propósito principal del proyecto EZShop de CodeMinds es mejorar la experiencia de compra en línea para los consumidores a través de la plataforma TradeHub. Esto se logrará ofreciendo una solución integral a los desafíos comunes enfrentados por los compradores, como la dificultad para acceder a una amplia variedad de productos y la falta de tiempo para hacer compras en persona. El objetivo es permitir a los usuarios realizar compras desde la comodidad de sus hogares y facilitar opciones de entrega a través de empresas de mensajería confiables.

Desarrollo y lanzamiento de la plataforma TradeHub: Esta plataforma será el núcleo del proyecto, proporcionando a los usuarios un espacio donde puedan buscar, comparar y comprar una amplia gama de productos de diferentes proveedores.

Implementación de herramientas de búsqueda avanzada: Se desarrollarán sistemas de navegación intuitivos y herramientas de búsqueda avanzada dentro de TradeHub para facilitar a los usuarios la ubicación y selección de productos de su interés.

Integración con empresas de mensajería: EZShop se encargará de establecer asociaciones con empresas de mensajería confiables para garantizar opciones de entrega eficientes y seguras para los productos comprados a través de la plataforma.

Desarrollo de políticas de seguridad de datos: Se implementarán medidas robustas de seguridad de datos para proteger la información personal y financiera de los usuarios que utilicen la plataforma.

Establecimiento de servicio de atención al cliente: Se pondrá en marcha un servicio de atención al cliente eficiente y receptivo para abordar cualquier problema o consulta que los usuarios puedan tener durante su experiencia de compra en EZShop.

## **Objetivos**

### **Objetivo específico 1: Desarrollar y lanzar la plataforma TradeHub.**

#### **Acciones:**

- Trabajar con el equipo de desarrollo de software para diseñar y construir la plataforma TradeHub.
- Realizar pruebas exhaustivas para garantizar la funcionalidad y la usabilidad de la plataforma.
- Establecer procesos de control de calidad para identificar y corregir posibles errores antes del lanzamiento.

#### **Beneficios:**

- Los usuarios tendrán acceso a una plataforma robusta y confiable para realizar compras en línea.
- La facilidad de uso de TradeHub aumentará la satisfacción del cliente, lo que llevará a una mayor retención y lealtad del cliente.

### **Objetivo específico 2: Implementar herramientas de búsqueda avanzada dentro de TradeHub.**

#### **Acciones:**

- Desarrollar algoritmos de búsqueda inteligente que proporcionen resultados precisos y relevantes para las consultas de los usuarios.
- Incorporar filtros de búsqueda por categoría, precio, marca, etc., para ayudar a los usuarios a refinar sus opciones.
- Mejorar continuamente las funciones de búsqueda en base a la retroalimentación del usuario y el análisis de datos.

#### **Beneficios:**

- Los usuarios podrán encontrar fácilmente los productos que desean, lo que agilizará el proceso de compra.
- Una experiencia de búsqueda mejorada aumentará la satisfacción del cliente y fomentará la fidelidad a la plataforma.

### **Objetivo específico 3: Establecer asociaciones con empresas de mensajería confiables.**

#### **Acciones:**

- Identificar y negociar acuerdos con empresas de mensajería reconocidas por su fiabilidad y eficiencia en la entrega.
- Integrar sistemas de seguimiento de envíos para que los usuarios puedan rastrear el estado de sus pedidos en tiempo real.

- Establecer políticas claras de devolución y reembolso en colaboración con las empresas de mensajería para garantizar una experiencia sin problemas para los usuarios.

**Beneficios:**

- Los usuarios se calmarán de saber que sus productos se entregarán oportuna y seguramente.
- La asociación con empresas de mensajería confiables mejorará la reputación de TradeHub y aumentará la confianza del cliente.

**Objetivo específico 4: Implementar medidas de seguridad de datos para proteger la información del usuario.**

**Acciones:**

- Desarrollar e implementar protocolos de seguridad robustos, como encriptación de datos, autenticación de dos factores y monitoreo de actividad sospechosa.
- Capacitar al personal sobre las mejores prácticas de seguridad de datos y establecer políticas claras de manejo de información confidencial.
- Realizar auditorías regulares de seguridad para identificar y mitigar posibles vulnerabilidades en la plataforma.

**Beneficios:**

- Los usuarios tendrán la tranquilidad de saber que su información personal y financiera está protegida contra amenazas cibernéticas.
- La implementación de medidas de seguridad sólidas fortalecerá la confianza del cliente en TradeHub y fomentará la participación continua.

**Objetivo específico 5: Establecer un servicio de atención al cliente eficiente y receptivo.**

**Acciones:**

- Contratar y capacitar a un equipo de agentes de servicio al cliente para responder rápidamente a las consultas y problemas de los usuarios.
- Implementar canales de comunicación múltiples, como chat en vivo, correo electrónico y teléfono, para brindar soporte personalizado.
- Monitorear activamente las interacciones del cliente y recopilar comentarios para identificar áreas de mejora en el servicio.

**Beneficios:**

- Los usuarios recibirán asistencia rápida y profesional cuando la necesiten, lo que mejorará su experiencia general.
- Un servicio de atención al cliente de calidad promoverá la satisfacción del cliente y generará una reputación positiva para TradeHub.

## **Contexto del proyecto**

### **Contexto Organizacional y Cultural:**

CodeMinds es una empresa tecnológica innovadora con una cultura centrada en la excelencia, la creatividad y la satisfacción del cliente. Su equipo está compuesto por profesionales altamente calificados y apasionados por ofrecer soluciones disruptivas en el mercado.

La cultura interna de CodeMinds fomenta la colaboración, la transparencia y el aprendizaje continuo, lo que permite al equipo adaptarse rápidamente a los cambios y desafíos del entorno empresarial.

Existe un fuerte compromiso organizacional con la innovación y la mejora continua, lo que impulsa la búsqueda constante de nuevas oportunidades y soluciones para satisfacer las necesidades del mercado.

### **Entes Externos Interesados:**

Asociaciones Comunitarias: EZShop puede impactar positivamente a las asociaciones comunitarias al ofrecer una plataforma que facilite el acceso a una amplia variedad de productos y servicios, mejorando así la calidad de vida de los residentes locales.

Grupos de Intereses Políticos y Económicos: El proyecto EZShop puede ser visto favorablemente por grupos políticos y económicos interesados en promover el desarrollo tecnológico y el comercio electrónico como motores de crecimiento económico y desarrollo social.

Asociaciones Laborales (Sindicatos): Los sindicatos pueden tener interés en cómo el proyecto EZShop afectará a los trabajadores del sector minorista y logístico, particularmente en términos de condiciones laborales, empleo y relaciones laborales.

Grupos Industriales y Asociaciones de Comerciantes: Los grupos industriales y las asociaciones de comerciantes pueden ser socios estratégicos importantes para EZShop, ya que pueden contribuir con conocimientos sectoriales, recursos y apoyo para el desarrollo y la implementación de la plataforma.

### **Actividades de Involucramiento con los Interesados:**

Antes de iniciar el estudio de factibilidad, el equipo de EZShop llevó a cabo reuniones y consultas con los entes interesados para comprender sus necesidades, preocupaciones y expectativas con respecto al proyecto.

Se realizaron presentaciones y sesiones informativas para compartir la visión y los objetivos de EZShop con los entes internos y externos, buscando su retroalimentación y participación en el proceso.

La visión de EZShop como una plataforma que mejora la experiencia de compra en línea y beneficia tanto a los consumidores como a los comerciantes fue compartida con los entes interesados, quienes expresaron su apoyo y entusiasmo por el proyecto.

## Alcance del estudio de factibilidad

El estudio de factibilidad de EZShop abarca la evaluación exhaustiva de la viabilidad técnica, económica y operativa del proyecto, con el objetivo de determinar si es factible llevar a cabo la implementación de la plataforma TradeHub. Este estudio incluye la evaluación de los siguientes aspectos:

- Viabilidad técnica: Se analiza la capacidad y la disponibilidad de los recursos técnicos necesarios para desarrollar y mantener la plataforma TradeHub, incluyendo infraestructura de hardware, software y conocimientos técnicos del equipo.
- Viabilidad económica: Se realiza un análisis detallado de los costos asociados con el desarrollo, implementación y operación de TradeHub, así como la proyección de los ingresos esperados y el retorno de la inversión.
- Viabilidad operativa: Se evalúa la capacidad de la plataforma para satisfacer las necesidades del mercado y cumplir con los objetivos del proyecto, considerando aspectos como la escalabilidad, la seguridad, la eficiencia operativa y la capacidad de adaptación a futuros cambios tecnológicos y comerciales.
- Resultados Esperados del Estudio de Factibilidad:
  - Identificación de los principales desafíos y riesgos asociados con el proyecto.
  - Evaluación de alternativas y recomendaciones para mitigar los riesgos identificados.
  - Determinación de la viabilidad general del proyecto y la justificación para proceder con la implementación de TradeHub.
  - Establecimiento de objetivos y criterios de éxito para el proyecto.

Actividades Principales (Macroactividades) Realizadas para Preparar la Evaluación de Factibilidad:

- Recopilación y análisis de datos: Se recopilan datos relevantes sobre el mercado objetivo, la competencia, las tendencias tecnológicas y las necesidades de los usuarios.
- Reuniones con partes interesadas: Se llevan a cabo reuniones con partes interesadas internas y externas para recopilar información y obtener retroalimentación sobre el proyecto.
- Evaluación de recursos: Se evalúan los recursos técnicos, financieros y humanos disponibles para el proyecto.
- Análisis de costos y beneficios: Se realizan análisis de costos y beneficios para determinar la viabilidad económica del proyecto.
- Evaluación de riesgos: Se identifican y evalúan los riesgos potenciales asociados con el proyecto y se desarrollan estrategias de mitigación.



- Aprobaciones y Comité Supervisor Relacionado con el Estudio de Factibilidad.

## **Factibilidad técnica**

La factibilidad técnica del proyecto EZShop se centra en evaluar la capacidad y la idoneidad de los recursos tecnológicos disponibles para desarrollar e implementar la plataforma TradeHub. Esto implica consideraciones sobre hardware, software y otras tecnologías relevantes necesarias para optimizar y monitorear las distintas funciones del área de negocio de compras en línea.

### **Consideraciones Tecnológicas:**

- **Infraestructura de Hardware:** Se evaluará la capacidad y la escalabilidad de la infraestructura de hardware existente de CodeMinds para soportar la carga de trabajo prevista por TradeHub. Esto incluye servidores, almacenamiento de datos, capacidad de procesamiento y redes.
- **Plataforma de Software:** Se examinará la idoneidad de las plataformas de software disponibles para el desarrollo de TradeHub. Esto implica evaluar diferentes opciones de desarrollo, como lenguajes de programación, frameworks, bases de datos y sistemas de gestión de contenido.
- **Integración de Tecnologías Existentes:** Se considerará cómo integrar TradeHub con sistemas y tecnologías existentes dentro de CodeMinds, como sistemas de gestión de relaciones con clientes (CRM), sistemas de gestión de inventario y sistemas de gestión de contenido (CMS), para garantizar la interoperabilidad y la eficiencia operativa.
- **Seguridad Tecnológica:** Se abordarán las medidas de seguridad necesarias para proteger la plataforma TradeHub y los datos de los usuarios contra posibles amenazas cibernéticas. Esto incluye la implementación de firewalls, encriptación de datos, autenticación de usuarios y monitoreo de seguridad.

### **Evaluación de Costos Tecnológicos:**

Se evaluarán los costos asociados con la adquisición, desarrollo e implementación de las tecnologías necesarias para TradeHub. Esto incluye los costos de hardware, licencias de software, contratación de personal técnico y cualquier otro costo relacionado con la infraestructura tecnológica.

### **Evaluación de Factibilidad:**

Se realizará una evaluación exhaustiva de las consideraciones tecnológicas para determinar si los recursos tecnológicos disponibles actualmente son adecuados para cubrir las necesidades del proyecto EZShop. Además, se considerará la posibilidad de desarrollar

internamente ciertas tecnologías o de contratar servicios con terceros, evaluando los costos y beneficios de cada opción.

## Factibilidad económica

El estudio de factibilidad económica del proyecto EZShop tiene como objetivo determinar los beneficios económicos del sistema propuesto en comparación con los costos asociados. Esto implica realizar un análisis costo-beneficio para evaluar la viabilidad financiera del proyecto y proporcionar una base sólida para la toma de decisiones.

### Análisis Costo-Beneficio:

El análisis costo-beneficio se llevará a cabo para evaluar la rentabilidad del proyecto EZShop durante un período de cinco años. Se calcularán tanto los ingresos esperados como los costos asociados, y se compararán para determinar la viabilidad económica del proyecto.

| Concepto              | Año 1   | Año 2   | Año 3   | Año 4   | Año 5   |
|-----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Ingresos              | \$1,800 | \$1,900 | \$1,950 | \$1,980 | \$2,000 |
| Ventas de productos   | \$1,200 | \$1,500 | \$1,800 | \$1,900 | \$2,000 |
| Ventas de servicios   | \$600   | \$400   | \$150   | \$80    | \$0     |
| Costos                |         |         |         |         |         |
| Personal              | \$500   | \$600   | \$700   | \$800   | \$900   |
| Materiales            | \$200   | \$300   | \$400   | \$500   | \$600   |
| Recursos informáticos | \$400   | \$500   | \$600   | \$700   | \$800   |
| Entrenamiento         | \$100   | \$150   | \$200   | \$250   | \$300   |

## Factibilidad legal

De acuerdo con la normativa establecida por la Ley Orgánica de Telecomunicaciones, nuestro proyecto EZShop debe cumplir con las leyes vigentes para garantizar una experiencia segura y satisfactoria para los usuarios de la aplicación. A continuación, se detallan los aspectos legales que deben ser cumplidos:

- **Artículo 2:** Se prohíbe expresamente la prestación de servicios de telecomunicaciones finales o portadores sin contar con el título habilitante correspondiente, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.
- **Artículo 24:** Se establece que no se puede limitar, bloquear, interferir o discriminar el acceso de los usuarios a cualquier contenido, aplicación o servicio legal a través de Internet, a menos que sea por solicitud expresa del usuario o por disposición de la autoridad competente. Los prestadores de servicios pueden tomar acciones técnicas

necesarias para la gestión de la red, siempre y cuando se ajusten a las actividades autorizadas y garantice el servicio.

- **Artículo 53:** Los contratos deben especificar la duración del servicio, y los usuarios tienen el derecho de dar por terminado el contrato en cualquier momento sin estar obligados a pagar multas o recargos, salvo por los servicios efectivamente prestados o bienes recibidos. Los usuarios también tienen la opción de optar por beneficios y condiciones por un período de permanencia mínima, pero pueden dar por terminado el contrato en cualquier momento, asumiendo los pagos pendientes correspondientes a los servicios recibidos.

## Factibilidad de recursos

| Recurso          | Descripción   |
|------------------|---|
| Laptops          | Dispositivos portátiles para el desarrollo y gestión de la plataforma.                        |
| PC de Escritorio | Equipos de computación de escritorio para tareas de desarrollo y administración.              |
| Microsoft Word   | Software de procesamiento de texto utilizado para la documentación del proyecto.              |
| USB              | Dispositivos de almacenamiento portátil para la transferencia de datos.                       |
| Navegadores      | Herramientas de navegación web como Google Chrome y Microsoft Edge para pruebas y desarrollo. |

## RECURSOS HUMANOS

Personas encargadas del proyecto:

| Rol                        | Nombre         |
|----------------------------|----------------|
| Líder del Proyecto         | JOHN ICHINA    |
| Analista del Proyecto      | MATEO PRIETO   |
| Desarrollador del Producto | DIEGO LLAMUCA  |
| Analista del Producto      | CRISTIAN RIVAS |

## Factibilidad de mercado

La viabilidad de mercado de nuestro proyecto dependerá de diversos aspectos, que incluyen la dimensión del mercado objetivo, la competencia en el sector y la demanda de servicios en línea.

- **Dimensión del mercado:** El mercado de comercio electrónico es amplio y diverso, pero es esencial evaluar la dimensión específica del mercado al que nos dirigimos con EZShop para determinar si justifica la inversión en el proyecto.
- **Competencia existente:** Es probable que existan diversas plataformas de comercio electrónico que compiten por la misma audiencia. Por lo tanto, resulta fundamental analizar detenidamente la competencia existente y definir cómo EZShop puede diferenciarse y destacarse en este entorno.
- **Demanda de servicios en línea:** Aunque el comercio electrónico está en constante crecimiento, es crucial evaluar si la demanda de servicios en línea específicamente en el área de compras justifica la inversión en nuestro proyecto. Es esencial comprender si los usuarios están dispuestos a adoptar plataformas en línea para realizar compras y cómo podemos satisfacer sus necesidades de manera efectiva con EZShop.

## Factibilidad operacional

En este análisis se examinará el caso de EZShop, una plataforma multiplataforma que tiene como objetivo permitir a los usuarios optimizar su tiempo al agendar servicios de compras en línea. Se discutirán las ventajas que ofrece, centrándose en su facilidad de uso y comparándolas con otras opciones disponibles en el mercado. El objetivo de nuestra aplicación es garantizar la factibilidad operativa a través de un estudio de campo exhaustivo para asegurar el lanzamiento exitoso y la operación eficiente de nuestro proyecto.

Es importante destacar que la interfaz de EZShop será diseñada para ser fácil e intuitiva, permitiendo a los usuarios familiarizarse y utilizarla de manera sencilla. Además, la aplicación contará con funcionalidades adicionales que la diferenciarán de otras plataformas, lo que la hará más completa y deseada en el mercado, aumentando así las probabilidades de éxito en el sector comercial.

Con estas características, obtendremos las siguientes ventajas o aspectos destacados para EZShop:

- La aplicación se diseñará con una interfaz amigable y fácil de usar, para garantizar que los usuarios puedan aprovecharla de manera sencilla y sin complicaciones.
- Una de las ventajas competitivas de nuestro proyecto radica en que los usuarios pueden ahorrar tiempo y recursos al interactuar con nuestra plataforma, ya que todo el proceso se realiza de forma online, eliminando la necesidad de acudir físicamente a una tienda.
- Los resultados operativos de EZShop serán evidentes a través de un análisis detallado de los diferentes aspectos de la aplicación.

- La estrategia para el desarrollo de la aplicación se planificará cuidadosamente desde la fase de diseño del proyecto, asegurando una implementación efectiva y exitosa.

## Factibilidad de tiempo

Para evaluar la factibilidad de EZShop, se han establecido varios parámetros. En primer lugar, se ha definido un plazo de seis meses para la construcción del sistema. Aunque el equipo considera que puede cumplir con este plazo, se deben tener en cuenta posibles demoras debido a solicitudes de última hora por parte de los clientes, lo que podría requerir una reestructuración del proyecto. Por otro lado, el período de recuperación de la inversión será igual al tiempo transcurrido hasta la entrega del sistema, ya que en ese momento se comenzarán a obtener ganancias. Por lo tanto, la rentabilidad del proyecto depende de la capacidad para entregarlo dentro del plazo acordado.

| Actividades          | 1er mes | 2do mes | 3er mes | 4to mes |
|----------------------|---------|---------|---------|---------|
| <b>Planificación</b> | X       | X       |         |         |
| <b>Desarrollo</b>    |         | X       | X       |         |
| <b>Evaluación</b>    |         |         | X       | X       |

## Recomendaciones y aprobación

Después de completar el análisis de viabilidad de nuestro proyecto, se ha llegado a la conclusión de que la ejecución del mismo es recomendable. Esto se debe a que, si el proyecto se desarrolla correctamente desde el primer año, no solo se recuperará la inversión, sino que también se comenzarán a generar ganancias. Desde el punto de vista técnico, operativo y de recursos, el proyecto tiene la capacidad de tener éxito, ya que cuenta con los implementos y el equipo necesario para su ejecución. Aunque el mercado representa un desafío debido a la presencia de numerosas aplicaciones similares que compiten por el mismo espacio, confiamos en la calidad de nuestra aplicación y en nuestra base de clientes potenciales.