**1.Temática a Implementar**

**Estilo de Vida**, específicamente en **decoración y planificación de interiores**. La idea es crear una aplicación de realidad aumentada que le permita a los usuarios ver cómo quedarían diferentes muebles y decoraciones en sus casas usando la cámara de su celular. Así, podrán planear remodelaciones o compras sin tener que mover nada ni imaginar cómo se vería.

**2.Propuesta de Implementación**  
Mi proyecto llamado **Planificador de Interiores**. Con esta app, los usuarios solo tendrán que apuntar la cámara de su teléfono hacia cualquier habitación y podrán agregar muebles y decoraciones en 3D. Podrán mover, girar y ajustar los objetos virtuales en su espacio real, lo que les ayudará a decidir cómo quieren que se vea su hogar. Y también cual es el mueble o decoración que les combina mejor ya sea por el color e iluminación del lugar, pisos y mediciones de espacios para saber si entran o no los muebles antes de intentar instalarlos o mejor aún, antes de comprarlos.  
La idea es que esta herramienta haga que la decoración sea mucho más fácil y divertida. Así, la gente puede tomar decisiones más inteligentes sobre lo que compran, sin gastar tiempo y dinero en cosas que al final no les gustan.

**Espacios dirigidos:**

Baños, Cocinas, Salas, Comedores, Oficinas, Jardinería

Jardinería: Uno de los plus del proyecto es la implementación a nivel de Jardinería donde las amas de casa, jardineros, personas apasionadas por las plantas, podrán ver donde pueden ubicar sus plantas para que den un toque más vivo a sus espacios y se vea de una mejor manera y encontrarle a sus plantas la ubicación perfecta.

**3. Referencias**

Algunas aplicaciones similares que ya existen y son bastante populares:

1. **IKEA Place**  
   Con esta app, puedes ver cómo quedarían los muebles de IKEA en tu hogar antes de comprarlos.  
   
2. **Houzz**  
   También tiene una función de realidad aumentada para visualizar muebles en tu espacio.



LINK: Houzz. (n.d.). *Houzz*. Houzz. <https://www.houzz.com/>

1. **MagicPlan**  
   Con esta app, puedes crear planos de tus habitaciones y probar diferentes muebles.



LINK: <https://www.coohom.com/floor-planner?utm_source=googlead&utm_medium=cpc&utm_campaign=B2C_SEARCH_coversion_Mexico_en_20240925&campaignid=21750033526&adgroupid=167457793666&adid=714837634268&utm_term=magicplan&utm_campaign=&utm_source=googlead&utm_medium=ppc&hsa_acc=7381023625&hsa_cam=21750033526&hsa_grp=167457793666&hsa_ad=714837634268&hsa_src=g&hsa_tgt=kwd-300332629573&hsa_kw=magicplan&hsa_mt=b&hsa_net=adwords&hsa_ver=3&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwyL24BhCtARIsALo0fSCTXedEip2zBHoAOsHhsqPOXjCjKTOdIaozDmRPLexzztNLn3B5u_kaAu-aEALw_wcB&hl=es>

**4. Planeación**

**Cronograma:**  
Tiempo calculado para la realización completa del proyecto medida en semanas:

| **Fase** | **Duración (semanas)** | **Actividades** |
| --- | --- | --- |
| Investigación | 2 | Estudio de mercado y análisis de competencias |
| Desarrollo | 8 | Realización del proyecto a nivel de programación |
| Pruebas | 3 | Realizar pruebas y reparación de errores |
| Lanzamiento | 2 | Publicación del proyecto y Promocional |

**Análisis de Costos: (Proyecto Completo)**

**Recursos Humanos**:

**Desarrollador de AR (1)**: $1,500 USD al mes.

**Total por 4 meses** (duración estimada del desarrollo):

1 desarrollador×4 meses×1,500 USD=6,000 USD

**Total Recursos Humanos**: **$6,000 USD**.

**Software y Herramientas**:

**Licencias de Software**:

Unity Pro: $1,500 USD anuales (aproximadamente $125 USD al mes).

Licencias de ARKit/ARCore: Generalmente gratuitas, pero pueden requerir costos de suscripción a herramientas de desarrollo adicionales (alrededor de $500 USD).

**Total Software: (4 meses×125 USD)+500 USD=(500 USD)+500 USD=1,000USD**

**Hardware**:

**Computadora para desarrollo** (1 x $1,000 USD) = **$1,000 USD**.

**Dispositivos móviles para pruebas** (2 x $500 USD) = **$1,000 USD**.

**Total Hardware**: **$2,000 USD**.

**Total Costos de Desarrollo**:

**Desglose: $6,000 (Recursos Humanos) + $1,000 (Software) + $2,000 (Hardware) = $9,000 USD.**

**2. Costos de Marketing**

**Campañas Publicitarias**:

-Publicidad en redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok): $2,000 USD.

-Anuncios en Google: $1,500 USD.

**Total Publicidad: $3,500 USD.**

**Material Promocional**:

-Creación de contenido gráfico y videos: $1,000 USD.

-Desarrollo de sitio web de promoción: $1,500 USD.

**Total Material Promocional: $2,500 USD.**

**Total Costos de Marketing**:

**Desglose: $3,500 (Publicidad) + $2,500 (Material Promocional) = $6,000 USD.**

**3. Costos de Mantenimiento**

**Actualizaciones y Soporte**: Estimación de $1,000 USD al mes para mantenimiento y actualizaciones de la aplicación.

**4. Costos Adicionales**

**Gastos Generales**:

-Alquiler de espacio de oficina: $1,000 USD al mes (estimación para 4 meses) = **$4,000 USD.**

-Servicios públicos (internet, electricidad, etc.): $200 USD al mes (4 meses) = **$800 USD.**

**Total Gastos Generales: $4,800 USD.**

| **Categoría** | **Costo (USD)** |
| --- | --- |
| Costos de Desarrollo | $9,000 |
| Costos de Marketing | $6,000 |
| Costos de Mantenimiento | $4,000 |
| Costos Adicionales | $4,800 |
| **Total Costos del Proyecto** | **$23,800** |

**Viabilidad del proyecto:**  
**Viabilidad Técnica**

* **Tecnologías Disponibles**:

-Uso de tecnologías de realidad aumentada (AR) como ARKit para iOS y ARCore para Android.

-Herramientas de desarrollo como Unity o Spark AR.

* **Recursos Técnicos**:

-Se requiere un equipo de desarrollo con habilidades en programación de AR y diseño gráfico.

-Acceso a dispositivos móviles para pruebas (iOS y Android).

* **Integraciones**: Posibilidad de integrar la aplicación con plataformas de e-commerce para compras directas de productos.

**2. Viabilidad Económica**

* **Costos Estimados**:

**-Desarrollo**: Aproximadamente $15,000 a $20,000 USD, incluyendo salarios de desarrolladores, diseñadores y costos de software.

**-Marketing**: $5,000 USD para campañas iniciales de promoción.

**-Mantenimiento**: $1,000 USD mensuales para actualizaciones y soporte.

* **Proyecciones de Ingresos**:Estimación de ingresos a partir de descargas de la app y ventas de productos relacionados. Proyección de $30,000 a $50,000 USD en el primer año.
* **Retorno de Inversión (ROI)**:Con un ROI positivo esperado en un plazo de 12 a 18 meses, el proyecto es financieramente viable.

**3. Viabilidad de Mercado**

* **Demanda del Mercado**:

-El interés por aplicaciones de diseño de interiores en AR está en aumento, especialmente entre los jóvenes propietarios de viviendas.

-Potencial para colaboración con tiendas de muebles y decoración para ofrecer productos directamente a los usuarios.

* **Competencia**:

-Aplicaciones similares en el mercado (por ejemplo, IKEA Place, Houzz) que ofrecen experiencias similares, pero hay espacio para diferenciación a través de características únicas y mejor experiencia de usuario.

* **Segmentación del Cliente**:

-Principalmente dirigido a propietarios de viviendas, diseñadores de interiores, y personas interesadas en decoración del hogar. Principalmente amas de casa, que son el blanco perfecto para este proyecto, ya que son las que se encargadas en su mayoría de casos y familias de realizar este proceso de limpieza y orden en el hogar.

**Viabilidad Operativa**

* **Recursos Humanos**: Se requiere un equipo pequeño que incluya desarrolladores, diseñadores y un gerente de proyecto.
* **Flujo de Trabajo**: El proceso de desarrollo se dividirá en fases: investigación, desarrollo, pruebas y lanzamiento.
* **Expansión de Modelos**: A medida que el proyecto sea probado por más usuarios, existirá un aparatado de sugerencias donde podrán dar más ideas de diseños y ampliar el catálogo de modelos y objetos.

**Viabilidad Legal y Regulatoria**

* **Licencias y Derechos**: Asegurarse de que todos los materiales utilizados en la aplicación tengan las licencias adecuadas y no infrinjan derechos de autor.
* **Regulaciones**: Cumplir con las normativas de privacidad de datos y seguridad de la información, especialmente si se recopilan datos de usuarios.

**Alcance de Implementación**

**Descripción realista:**  
Lanzamiento del proyecto para Android , y comenzar con funciones básicas de diseño Y realizar un total de 5 modelos entre decoraciones y muebles.

**Recursos necesarios:**

* **Equipo de Desarrollo:** 1 programador (Jonathan Emmanuel Hernández ortiz)
* **Licencias de Software:** Unity
* **Equipo de Hardware:** Computadora y teléfono (pruebas y ejecución)