

PLAN DE EMPRESA DESARROLLO WEB 2023-I.E.S CAMAS

por Juan Carlos Núñez Rodríguez



Sumario

1.Descripción de la idea.....	2
2.Organización de la empresa.....	2
3.Forma jurídica de la empresa.....	4
4. Fuentes de financiación.....	5
5. Trámites de constitución y puesta en marcha.....	5
6. Plan de marketing.....	6
7. Plan de operaciones.....	8
8. Conclusión.....	14

1.Descripción de la idea

Mi plan de empresa es una red social enfocada en videojuegos llamada clivel, en esta puedes relacionarte con otros usuarios agregandolos y hablando con ellos mediante un chat o también puedes entrar en comunidades en las cuales puedes ver post de otros usuarios y enviarlos también, lo que crea una interacción entre usuarios constante. En esta página puedes entrar en todas sus secciones sin registrarte a excepción de la parte de amigos pues no podrás hablar por el chat sin registro, en el home hay una descripción de toda la página introduciendo al usuario a entrar a ella.

La idea del proyecto surge de la falta de una red social enfocada completamente en videojuegos en el mercado la cual sea competente y reconocida por las personas amantes de los videojuegos por lo que implantarla podría ser una oportunidad muy buena de poder hacer crecer esta aplicación con el tiempo mediante un buen modelo de negocio. Además las redes sociales más conocidas su enfoque es obtener todos los usuarios posibles, en Clivel solo se quiere un público específico el cual está en constante auge por lo que la oportunidad es muy buena y el impacto también sería muy grande.

Otra de las razones por las que surge la idea es por el curso de desarrollo web que he cursado pues me ha dado una visión mas amplia del mundo de la programación y su actualidad haciendo que vea de una red social un modelo de negocio a construir.

2.Organización de la empresa

La empresa se organizará de la siguiente forma:

1. CEO: se encargará de propocionar toda la estrategia de la empresa, tomar decisiones clave e importantes que supondrán un gran impacto para el proyecto además de supervisar todas las operaciones que se hagan.
2. Departamento de desarrollo y diseño:
 - Equipo de desarrollo frontend: Se encargarán de desarrollar y mantener el sitio web y la interfaz del usuario.
 - Equipo de desarrollo backend: Se encargarán de desarrollar y mantener la infraestructura de la página.
 - Equipo de diseño: Son los responsables de una interfaz interactiva y una experiencia de usuario intuitiva.
3. Departamento de comunicación y moderación:
 - Equipo de moderación: moderan las interacciones entre los usuarios, garantizan un entorno seguro y resuelven conflictos.
 - Equipo de soporte al usuario: son los responsables de dar asistencia y soporte técnico a los usuarios, respondiendo a sus consultas y sus problemas.

4. Departamento de marketing y comunicaciones:

- Equipo de marketing digital: se encargan de diseñar estrategias de marketing, campañas publicitarias y promoción de la marca Clivel en línea.
- Equipos de redes sociales: administran y crean contenido para las redes sociales de Clivel, interactuando con la comunidad y generando compromiso.
- Equipos de relaciones públicas: establecen y mantienen relaciones con socios estratégicos, influencers y medios de comunicación.

5. Departamento de recursos humanos:

- Equipo de contratación: responsables de reclutar y seleccionar talento para la empresa, llevando a cabo procesos de contratación efectivos.
- Equipo de gestión del talento: encargado de la capacitación, desarrollo y retención del personal, formentando un ambiente de trabajo motivador y de crecimiento profesional.

Logo e imagen corporativa.



El logo y la imagen corporativa es el mismo es una imagen con fondo blanco y letras negras con un símbolo a la izquierda, las eles están invertidas para darle un aspecto diferente.

Las condiciones de trabajo y políticas de la empresa que se implementan son:

1. Ambiente de trabajo colaborativo: se promoverá una cultura de trabajo en equipo, donde se valora la colaboración, comunicación y el intercambio de ideas. Se fomenta un ambiente de respeto mutuo y apoyo entre todos los miembros del equipo.
2. Flexibilidad laboral: se valora el equilibrio entre el trabajo y la vida personal. Por lo tanto, hay opciones de trabajo flexibles, siempre que sea posible y beneficioso para el negocio.
3. Desarrollo profesional: oportunidades de crecimiento y desarrollo profesional. Se promueve la formación continua, a través de programas internos o participando en conferencias, cursos y talleres relevantes.

4. Política de contratación: El proceso de contratación será transparente y justo. Se publican las vacantes de empleo de manera clara y accesible, se evaluarán a los candidatos en función de sus habilidades, experiencia y alineación con los valores de la empresa.
5. Beneficios y compensaciones: se ofrece una compensación competitiva y beneficios que reflejan el valor y la contribución de los empleados. Esto incluye salario competitivo, planes de seguro médico, vacaciones pagadas, programas de bienestar y otros beneficios que ayuden a promover el bienestar de los empleados.
6. Cultura de inclusión y diversidad: se valora la inclusión y diversidad en todos los aspectos de la empresa. Se promoverá un entorno de trabajo inclusivo, donde todos los trabajadores se sientan valorados, respetados y apoyados.

La meta de Clivel en el entorno de trabajo es crear un ambiente laboral donde todos los empleados se sientan motivados y con ganas de esforzarse para poder lograr conseguir su máximo potencial. Se valora mucho el bienestar de todos los empleados y nos esforzamos por mantener el ambiente de trabajo más positivo y limpio posible.

3.Forma jurídica de la empresa

La forma jurídica que he elegido para Clivel es una sociedad de responsabilidad limitada en la cual los socios o accionistas no son personalmente responsables de las deudas y obligaciones de la empresa, solo están responsabilizados del aporte del capital que han aportado dando libertad y tranquilidad a los accionistas de, en caso de que el proyecto saliera mal, no tener que deber nada a la empresa. También proporciona flexibilidad en la cual se puede tener varios socios y cada uno diferentes niveles de participación y distribución de ganancias lo que hace que nadie tenga que aportar una cantidad determinada. En cuanto a fiscalidad, esta forma jurídica proporciona un régimen fiscal más favorable que otras formas jurídicas, con menos tasas impositivas y ventajas fiscales adicionales.

El aporte principal es de 3000 euros, los cuales se pueden aportar de forma monetaria o aportando bienes materiales, como ordenadores, escritorios, ratones, alfombrillas, etc.

Otro dato importante a destacar es que esta forma jurídica solo se puede hacer con un domicilio social que debe estar dentro de España así que no habrá problemas por la localización.

La administración y gestión estará dispuesta por un consejo de administración, se asignarán a tres administradores los cuales tomarán decisiones que afecten a la sociedad, en el mismo documento se fijará la duración del puesto de administración, las responsabilidades recaerán sobre estos administradores y no sobre los socios. Cada 6 meses al año se convocará la junta general de socios en la cual se aprueban las cuentas anuales y se establecen el reparto del resultado de ejercicio, además se decidirán modificaciones como nombramientos y ceses de los administradores, estas podrán ser convocadas por socios que representen un mínimo del 5% del capital de la empresa.

Los administradores deberán ser trabajadores autónomos.

Por esas razones he decidido elegir una sociedad de responsabilidad limitada pues proporciona seguridad a los accionistas por las ventajas que esta da, haciendo que no teman por tener que deber dinero ni tampoco teniendo que aportar una cantidad grande sino que son libres de hacer el aporte adecuado a sus necesidades a partir de 3000 euros, también se limita la responsabilidad que tienen, gran libertad de pactos y acuerdos entre socios, no hay límite mínimo o máximo de socios, se puede elegir a los 3 administradores entre los socios, cuando el volumen de beneficios supera los 40.000 euros anuales es beneficioso esta sociedad pues el impuesto es del 25%, mientras que el IRPF es progresivo según ingresos. Mayor facilidad al crédito del banco con mayor transparencia sobre su funcionamiento.

4. Fuentes de financiación

Las fuentes de financiación serán varias por el desarrollo que irá tomando la empresa con el tiempo, se empezará con ahorros personales para poder inicializar todo el proyecto además se hará crowdfunding en la que se buscará personas interesadas de proporcionar pequeñas cantidades de dinero para respaldar el proyecto y se hará desde la página kickstarter la cual ha contribuido ha muchos proyectos además su modelo de financiación es todo o nada en el cual si pasado determinado tiempo no se cumplen los objetivos establecidos por Clivel se devuelve el dinero a todos los contribuyentes, asegurando así el dinero de los usuarios que participen. Los beneficios para todo usuario que contribuya será a partir de 20 euros un símbolo en el perfil del usuario en la página Clivel, a partir de 50 euros también obtendrá una camiseta con el logo de la pagina y a partir de 100 euros todo lo anterior y además obtendrá un libro firmado por la marca a elegir.

Una vez que la marca haya crecido y cumplido sus principales objetivos entonces la fuente de financiación pasarán a ser los inversores que entren a Clivel mediante la sociedad de responsabilidad limitada.

5. Trámites de constitución y puesta en marcha

1. Alta en el censo de empresarios y profesionales: hay que registrarse como empresario, para tributar por los beneficios obtenidos. Se dará de alta presentando en hacienda el modelo 036 o 037 solicitando el alta del impuesto sobre actividades económicas. No conllevará ningún pago y se puede hacer de forma telemática.
2. Alta en el RETA: lo siguiente es darse de alta en el régimen especial de trabajadores autónomos, para cotizar la seguridad social.
3. Alta de socios y administradores en los regímenes de la SS: los socios y administradores deben darse de alta en la seguridad social.
4. Legalización de los libros contables: hay que llevar el registro de contables de la sociedad, estos son el libro de actas, de registro de socios, de registro de acciones nominativas y el registro de contratos.

5. Legalización del libro diario, libro de inventarios y cuentas anuales: hay que llevar la contabilidad del libro diario el cual refleja los asientos contables del ejercicio y el libro de inventarios donde están todos los bienes, derechos y deudas de una empresa.
6. Obtención del certificado electrónico: obligatorio para identificarse como propietario y posibilita la firma de documentos que se pueden presentar de forma electrónica.
7. Obtención de la licencia de actividad: en el ayuntamiento del municipio donde se instale habrá que pedir licencias de actividades e instalaciones y obras y licencia de funcionamiento.
8. Inscripción en organismos oficiales y/o registros: hay que comunicar el inicio de la actividad en las administraciones, autoridades y registros que correspondan.
9. Registro de ficheros de carácter personal: cualquier fichero de carácter personal deberá estar inscrito en el registro general de protección de datos de la agencia española de protección de datos.
10. Inscripción de la empresa en TGSS: para poder contratar trabajadores hay que solicitar inscripción de la empresa en la tesorería general de la seguridad social. Proporcionarán un número identificativo para la cotización de las personas que se contraten.
11. Afiliación y alta de los trabajadores en la SS: hay que dar de alta en la tesorería general de la seguridad social al personal que se contrate.
12. Alta de los contratos de trabajo: Tramite obligatorio en el cual se legaliza los contratos de trabajo para los trabajadores. Hay que hacerlo en un plazo no superior a 10 días hábiles desde la firma del contrato.
13. Comunicación de apertura del centro de trabajo: antes de los 30 días al inicio de la actividad hay que comunicar la apertura del centro de trabajo.
14. Obtención del calendario laboral: hay que exponer un calendario de trabajo en un lugar visible, cada año se hace uno y se consulta en la web de la TGSS.
15. Registro de signos distintivos: para tener protección jurídica de la empresa hay que registrarla en la oficina española de patentes y marcas (OEPM) del ministerio de industria.

6. Plan de marketing

DAFO

1. Debilidades:
 - Falta de reconocimiento de la marca, al ser una empresa nueva Clivel puede carecer de reconocimiento en el mercado lo que puede dificultar la capacidad de la empresa para competir contra otras del sector de las redes sociales y los videojuegos.

- Recursos limitados: uno de los principales problemas es el económico pues si no hay financiación suficiente puede afectar directamente al desarrollo y al funcionamiento de la aplicación.
- Dependencia de la tecnología: el depender completamente de la tecnología tiene riesgos como fallos en la tecnología, problemas de seguridad y cambios rápidos en la industria.
- Competencia intensa: el mercado de las redes sociales es muy competitivo por lo que hay que encontrar diferentes formas de destacar en un mercado competitivo.

2. Amenazas:

- Cambios en las preferencias del usuario: las preferencias en las redes sociales pueden cambiar muy rápido. Hay que estar atentos constantemente a las tendencias del mercado.
- Regulaciones y políticas gubernamentales: hay que cumplir con las regulaciones para mantener la confianza del usuario y para evitar sanciones y pérdidas de reputación.
- Evolución tecnológica: la tecnología avanza demasiado rápido así que hay que estar al tanto de los avances tecnológicos para mantenerse relevante y competitivos en el mercado.
- Cambios en el mercado de los videojuegos: hay que adaptarse a las tendencias para garantizar un éxito a largo plazo.

3. Fortalezas:

- Enfoque en la comunidad: Clivel se enfoca en la interacción social entre los usuarios y la creación de comunidades en torno a los videojuegos. Esto puede generar un sentido de pertenencia y compromiso entre los usuarios.
- Plataforma intuitiva y fácil de usar: es una plataforma amigable y fácil de usar, lo que permite a los usuarios navegar de manera sencilla.
- Contenido diverso: Hay gran variedad de contenido lo que hace que pueda atraer a más usuarios con diferentes intereses y preferencias.
- Potencial de monetización: hay un gran potencial de generar ingresos a través de acuerdos publicitarios, patrocinios, lo que puede asegurar su sostenibilidad a largo plazo.

4. Oportunidades:

- Crecimiento en la industria de los videojuegos: la industria de los videojuegos sigue en crecimiento con cada vez más usuarios, se puede capitalizar esta oportunidad creando un espacio interactivo dedicado a los videojuegos.
- Aumento de la interacción social en línea: la interacción social en línea se ha convertido en una parte muy importante de la vida de muchas personas por lo que se puede aprovechar esta oportunidad para ofrecer una plataforma donde los usuarios puedan conectarse, comunicarse y compartir experiencias.

- Colaboraciones con influencers y marcas: para atraer a más usuarios se puede hacer colaboraciones con influencers y marcas de videojuegos para aumentar la popularidad y fortalecer la posición en el mercado.
- Expansión a nuevas plataformas: se puede expandir a dispositivos móviles y consolas de videojuegos para llegar a una audiencia más amplia y mejorar la experiencia de usuario.

Productos a vender.

Clivel no ofrece ningún tipo de productos físicos, sino algunos servicios para los usuarios. El principal es un servicio de no publicidad en el cual todo usuario que pague mensualmente 2 euros podrá eliminar la publicidad de toda la página. También se ofrece una suscripción por 5 euros mensuales en la cual podrás poner un gif en vez de una foto y acceso a artículos exclusivos de expertos de la industria de los videojuegos. Cada cierto tiempo se ofrecerá a los usuarios descuentos en videojuegos o expansiones a través de colaboraciones con las compañías y una suscripción premium que costará 15 euros mensuales la cual tendrá acceso temprano a nuevas características de la página. También se ofrecerá entrar a torneos en equipo o individual por una suma acordada con el organizador del evento.

Comunicación y distribución.

Se hará uso de estrategias de marketing digital, como publicidad en línea. Las redes sociales se usarán mucho para promover Clivel y llegar a todo el público posible, los influencers también serán importantes para poder llevar a mas lugares esta plataforma. Conferencias en eventos y ferias de videojuegos, colaboraciones con marcas, podcasts y relaciones públicas como la prensa y blogs relevantes.

7. Plan de operaciones

La empresa se localizará en la avenida de San Jerónimo pues tiene buena accesibilidad tanto por carretera como por transporte público, lo que facilita el desplazamiento de los empleados, la infraestructura es grande y moderna y también es una zona empresarial que ha crecido mucho en los últimos años además de que es una zona próxima a clientes objetivos al poder establecer relaciones más sólidas y brindar un mejor soporte de atención al cliente.



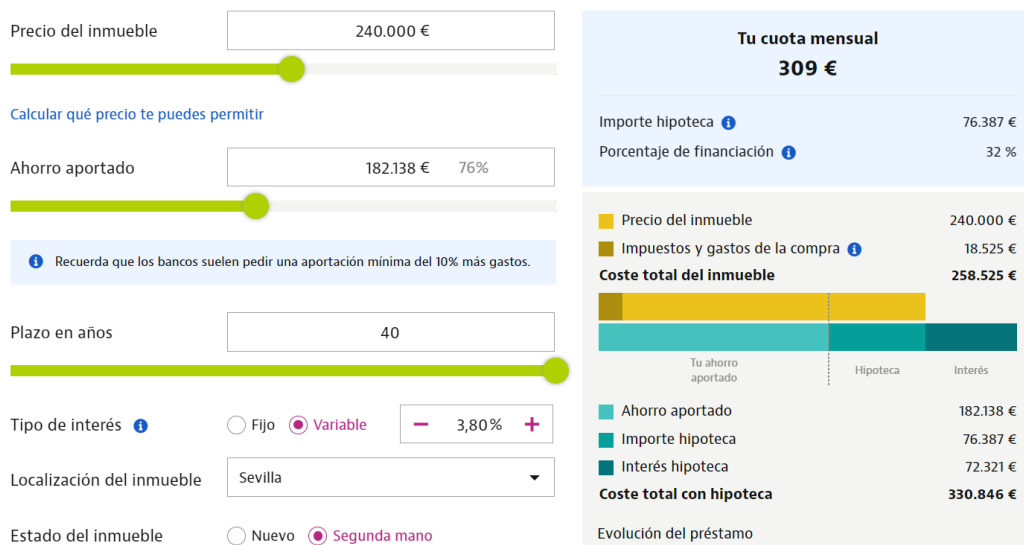
Esa foto es del edificio actualmente, además hay fotos por dentro.





El coste de este edificio para tener esas oficina sería el siguiente:

Simulador de hipotecas



Se pagarían 309€ mensuales además de tener una hipoteca por haber bajado el precio real pues al crecer como empresa se pagará a largo plazo.

Aprovisionamiento y existencias:

- Portátiles: se programará con portátiles ASUS ROG Strix G15 en PcComponentes los cuales tienen un precio de 919,00€ y se comprarán inicialmente 25 equipos.



ASUS ROG Strix G15 G513RC-HF094 AMD Ryzen 7 6800H/16GB/512GB SSD/RTX3050/15.6"

919€ PVP: 1139,01€ DTOL: -19%
Más bajo: 869€
★★★★★ (27) | Review

Vendido y enviado por PcComponentes

Marca: **Asus** - P/N: G513RC-HF094 | Cod. Artículo: 10668663

Cantidad:

Promoción: **Ofertas portátiles!!!**

Envío: **Envío GRATIS**
Devolución: **Devolución GRATIS**

[Añadir al carrito](#) [Comprar](#)

- Servidores: se necesitan servidores dedicados, uno de gama media costará alrededor de 3.000€
- Impresoras y escáneres: se comprarán el modelo DCP-L3550CDW que cuesta 360,99€ y se comprarán 2 en PcComponentes.



Brother DCP-L3550CDW Multifunción Láser Color Wifi Dúplex

360,99€ PVP: 440,69€ DTOL: -12%
★★★★★ (130) | Review

Vendido y enviado por PcComponentes
Otros vendedores 30

Marca: **Brother** - P/N: DCPL3550CDW | Cod. Artículo: 170185

Cantidad:

[Añadir al carrito](#) [Comprar](#)

Envío: **Envío GRATIS**
Devolución: **Devolución GRATIS**

Envío a domicilio: **¡En stock! ¡Recíbelo el lunes 22 de mayo!**

Disponibilidad en tienda: **Ver disponibilidad***

- Licencias de windows 11: cuestan 19,99€ cada una, se compran 25.
- Escritorios: las mesas oficina cuestan 145,00€, se comprarán 20.



- Sillas: hay sillas de oficina a 32,89€ en AliExpress, se comprarán 40.

白框灰网
滑轮款
带3D头枕
带逍遥
海绵坐垫

Silla ergonómica de ordenador para el hogar, asiento de oficina con respaldo largo cómoda para juegos, dormitorio de estudiantes, silla de estudio

5% de descuento extra

★★★★★ 2.0 ~ 1 Valoración

€ 32,39 € 49,83 **35% Descuento**

Precio con IVA incluido

Color: White frame gray net

Cantidad: 998 unidades disponibles

- Estanterías: hay estanterías grandes en AliExpress por un precio de 58,99€, se comprarán 4.



- Archivadores: hay archivadores en Amazon por 50,99€, se comprarán 30.



- Monitores: hay monitores FullHD en PcComponentes por 119€, se comprarán 30.

MSI PRO MP241CA 23.6\" LED FullHD 75Hz Curva

119€ PVP ~~149€~~ DTO. **-20%**

Opina | Review

Vendido y enviado por PcComponentes

Otros vendedores 5

Marca: **MSI** - P/N: 9S6-3PA9CT-024 | Cod. Artículo: 10656087

Cantidad:

Promoción: **Semana de Internet**

Envío: **Envío GRATIS** ⓘ
 Devolución: **Devolución GRATIS** ⓘ
 Envío a domicilio: **¡En stock! ¡Recíbelo el lunes 22 de mayo!** >
 Disponibilidad en tienda: **Ver disponibilidad*** >

- Conexión a Internet: Movistar ofrece una oferta de 80,17€, 1Gb de fibra para de 1 a 9 trabajadores por lo que para que llegase a todos los trabajadores se necesitarían 3 routers.
- Gastos de luz: estimación de aproximadamente 300€.
- Gastos del agua: estimación de 60€ al mes.
- Seguros: entorno a 500€ mensuales por trabajador.

Plan de inversiones y gastos generales.

Concepto	Coste estimado
Portátiles	22925
Servidores	3000
Impresoras y escáneres	721,98
Licencias	499,95
Escritorios	2900
Sillas	1319,2
Estanterías	235,96
Archivadores	1529,7
Monitores	3570
Conexión a internet	240,51
Gastos de luz	300
Gastos del agua	60
Seguros	12500
Renta	309
Total	50111,3

Esa sería la inversión inicial para poder arrancar el proyecto.

8. Conclusión

El plan de negocio de Clivel tiene un gran potencial para poder introducirse en el mercado de las redes sociales. Después de analizar todo lo que conllevaría arrancar este proyecto, conlleva un gran riesgo pues el precio a pagar es alto pero las recompensas pueden ser muy grandes y pueden crecer exponencialmente con el tiempo.

Si todo se ejecuta correctamente y mediante esfuerzo y constancia se puede lograr un plan exitoso que a largo plazo puede ser muy rentable y además hacer crecer la empresa y ampliar la aplicación con nuevos objetivos y áreas a explorar además de hacer de la empresa un bien muy valioso.

En conclusión creo que este plan es bueno aunque conlleve riesgos y que en un mercado tan cambiante como el de las redes sociales y los videojuegos cuanto antes se desarrolle este plan mejor y más beneficios puede llegar a dar.