# https://codigo.edu.pe/wp-content/uploads/2018/10/logoCodigo.pngFormato básico para la presentación de proyectos

## Nombre del Proyecto.

AyarGameStore (Empresa dedicada a la venta de artículos de videojuegos, figuras de acción, consolas, periféricos y mueblería gamer).

## Identificación del Problema.

AyarGameStore S.A.C es una empresa ubicada al sur de lima, en el distrito de san bartolo, creada en agosto del 2019.

En los inicios de la empresa el objetivo fue poder distribuir figuras de acción de personajes de ficción dirigidos a la comunidad gamer y comic-con, las ventas tenían una dirección para el vendedor local y menoristas de otros distritos. mediante las primeras proyecciones de ingresos en base a la venta bruta de los productos; en los 5 primeros meses se identificó que la curva de la demanda había incrementado en más de un 20%. Este incremento en la demanda abrió puertas a la primera tienda física.

En marzo del 2020 el país tuvo que afrontar la pandemia del COVID-19, lo que provoco que mas del 70% del mercado peruano paralizara las ventas. AyarGameStore S.A.C llego a la necesidad de afrontar sobrecostos y perdidas por el cierre del local y así reinventarse e incurrir a las ventas por redes sociales. Llegando a notar que el tiempo que los costos de gestión no ayudaban a la sostenibilidad de la empresa.

1. **¿Cuál fue la mayor problemática en AyarGameStore S.A.C?**

En la recopilación de información y análisis de la empresa se encontró los siguientes problemas:

* 1. Disminución de ventas por el poco aforo permitido por el estado peruano.
  2. Poco conocimiento en la venta por redes sociales, lo que conllevaba a tener un sobrecosto de aprendizaje y gestión de este mismo.
  3. Poco posicionamiento en los medios digitales ya que solo mantenían una posición física.
  4. Lentitud en el control logístico de productos ya que son gestionados por hojas de cálculo – Excel.
  5. No se encontró ningún entorno digital para la medición y control de clientes.

1. **¿Quiénes fueron afectados directa e indirectamente?**

La gran parte afectada fue directamente a la empresa AyarGameStore quienes no pudieron sostener la logística, costos de personal y alquiler de local.

Por el otro escenario tenemos a los clientes, quienes optaron por ir a la competencia ya que AyarGameStore no pudo contener los requerimientos de los consumidores.

1. **¿Cuál es la situación actual que está afrontando AyarGameStore?**

Bajo el subsidio estatal REACTIVA PERU y la reapertura de la economía peruana, AyarGameStore tomo la decisión de mejorar los déficits del posicionamiento y medios de comercialización de sus productos, proyectando así un eCommerce que concrete optimizar las ventas de sus productos.

1. **¿Qué sucedería a mediano plazo con AyarGameStore, si no se realizaba el proyecto?**

Un factor primordial de realizar y concretar este proyecto es poder obtener la sostenibilidad de la empresa, ya que la posición optada a raíz de esta pandemia no aseguraba la proyección de ventas bruta para la sostenibilidad de los gastos operarios, logísticos y administrativos. Lo que a mediano plazo se hubiera visto una curva estática o en bajada de los ingresos.

## Objetivos.

1. **¿Cuál es el objetivo general?**

Poder optimizar y aumentar el proceso de ventas directamente con el cliente, tener una administración logística de los productos en relación con el Kardex, automatizar él envió de los productos al cliente final.

## Beneficiarios del Proyecto.

La realización de este proyecto no solo beneficiará a la empresa AyarGameStore a optimizar sus ventas y procesos internos, también se observará un beneficio ante el conocimiento y popularidad de estos productos ya que la comunidad o público objetivo crece exponencialmente.

## Relación del Proyecto con otras iniciativas.

Con el objetivo de poder suplir los requerimientos del cliente la propuesta del eCommerce tendrá la integración de las siguientes herramientas:

* Pasarela de pagos (Mercado Pago – Visa – MasterCard)
* Tracking number (Seguimiento del proceso del delivery)

## Resumen del Proyecto

En proceso ………………………….

## Responsable del proyecto y seguimiento del proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Proyecto eCommerce AyarGameStore | |
| Responsable del Proyecto | Victor Roque Aguilar |
| Seguimiento del Proyecto | Roberto Merino |