

# DATOS DEL PROBLEMA

## RESUMEN DE COSTOS

Tipo de Proyecto	Muy Interactivo	Poco Interactivo	No Interactivo
PRECIO DE LOCALIZACIÓN (costo por hora)	600.00	600.00	600.00
MASTERIZACIÓN* (mezcla de audio y video)	900.00	900.00	900.00
DUPLICACIÓN (caja interjna + documentos) POR UNIDAD	1.50	1.50	1.50
CAJA EXTERNA (CREAPACK) POR UNIDAD	1.00	1.00	1.00
FILM (para reportajes de los medios)	800.00	800.00	800.00
EMPAQUETAMIENTO POR UNIDAD	1.00	1.00	1.00
GIRA DE PROMOCIÓN	800.00	800.00	800.00
REGALÍAS A PAGAR A LOS AUTORES POR UNIDAD	10.00	8.00	3.00
ADMINISTRADOR PROYECTO (€ por MES)	4,500.00	4,500.00	4,500.00
ADM. CONTROL DE CALIDAD (€ por MES)	4,500.00	4,500.00	4,500.00
GERENTE MERCADEO Y VENTAS (€ por MES)	5,500.00	5,500.00	5,500.00
PRESUPUESTO DE MERCADEO	70,000.00	50,000.00	35,000.00

## INFORMACION ADICIONAL

	Muy Interactivo	Poco Interactivo	No Interactivo
# Horas empleadas en localización para un proyecto	130.00	90.00	30.00
# Meses del Administrador para un proyecto	3.00	2.00	1.00
# Meses del Adm. De Control de Calidad para un proyecto	3.00	2.00	1.00
# Meses del Gerente de Mercadeo y Ventas para un proyecto	5.00	5.00	2.00

## OTROS COSTOS ANUALES GENERALES

RENTA DE LOCALES	21,000.00
ENERGÍA	14,000.00
TECNOL. DE INFORMACION Y COMUNIC.	5,000.00
COSTOS GENERALES	100,000.00
SALARIO ANUAL ( 2 DIRECTORES)	200,000.00
SALARIO ANUAL ( 8 PERSONAS)	320,000.00

## **PREGUNTAS DEL CASO**

1. Describa el Negocio (Concepto o Modelo de Negocio) de TRANSPOSIA. Propuesta de Valor, Para Quien: Segmento de Clientes, Objetivo y Posicionamiento, Que: Definición del Producto.
2. Analice la actividad de Mercadeo: Plaza, Promoción, Precio,
3. Calcular los costos fijos (independientes de las unidades o cajas de cada juego que se vendan) asociados a un proyecto de cada tipo de juego (Muy interactivo, poco interactivo, no interactivo). No tome en cuenta los costos generales no asociados a un proyecto en particular
4. Cuales son los costos unitarios directamente asociados a cada caja que se produzca para cada tipo de juego (sin considerar los costos fijos)
5. Cuántos CD-ROM se tienen que llegar a vender para poder llegar a cubrir los costos de un proyecto?
6. Calcule el Ingreso Total del Proyecto para el primer año (considere las proyecciones de ventas) tomando en cuenta un proyecto de cada tipo ( Muy Interactivo, Poco Interactivo y No Interactivo).
7. Proyecte el crecimiento del mercado objetivo para los 3 años siguientes al primero teniendo un incremento anual en la penetración de las PC en los hogares del 10% y un 5% de incremento anual en la participación del mercado en los hogares.
8. Calcule el Ingreso Total del Proyecto para los 4 primeros años
9. Calcule la diferencia entre ingresos y egresos para los 4 primeros años, tomando en cuenta un proyecto de cada tipo ( Muy Interactivo, Poco Interactivo y No Interactivo)
10. Cuanto dinero necesito para arrancar el negocio?
11. Que tan rentable parece ser el negocio?

**NOTA:** Para cada año se ejecuta un nuevo proyecto de cada tipo para ir ofreciendo más variedad de juegos de donde escoger para el comprador.