

ESCULTURAS PERSONALIZADAS

JUAN CAMILO CHAUX MARTINEZ

KELLY DAYANNA GAMEZ LOPEZ

NEGOCIOS INTERNACIONALES

CUARTO SEMESTRE

OPCION DE GRADO I

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL

IBAGUE - TOLIMA

## COMPROMISO DE AUTOR

Yo, Juan Camilo Chaux Martinez con célula de identidad 1110555489 de Ibagué y alumno del programa académico Negocios Internacionales, declaro que:

**El contenido del presente documento es un reflejo de mi trabajo personal y manifiesto que, ante cualquier notificación de plagio, copia o falta a la fuente original, soy responsable directo legal, económico y administrativo sin afectar al director del trabajo, a la Universidad y a cuantas instituciones hayan colaborado en dicho trabajo, asumiendo las consecuencias derivadas de tales prácticas.**

Firma: Juan Camilo chaux

## Contenido

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCION.....   | 7  |
| OBJETIVOS .....   | 8  |
| objetivos de desarrollo .....                                   | 9  |
| Teoría del valor .....  | 10 |
| análisis PESTEL .....   | 11 |
| IDENTIFICACION DEL PROBLEMA, NECESIDAD, RETO U OPORTUNIDAD..... | 14 |
| ESCALA DE INTERES .....   | 17 |
| alternativas a idea de negocio .....                            | 21 |
| STAND TEMÁTICOS .....   | 22 |
| Análisis de las 4 alternativas de la idea de negocio.....       | 22 |
| Estudio de la competencia .....                                 | 23 |
| ANALISIS DE LA DEMANDA .....                                    | 25 |
| CANALES .....   | 27 |
| PROPUESTA DE VALOR .....  | 29 |
| Buyer persona .....   | 32 |
| Análisis del producto .....                                     | 33 |
| lista de recursos tangibles .....                               | 34 |
| PROCESO DE PRODUCCION .....                                     | 39 |

|   |    |
|---|----|
| FICHA TECNICA .....                           | 40 |
| Ciclo del producto.....                       | 41 |
| PRECIO DE VENTA .....                         | 41 |
| PROTOTIPO .....                               | 43 |
| Modelo Running Lean de la empresa .....       | 46 |
| VALIDACIÓN DE IDEA DE NEGOCIO .....           | 47 |
| TAMAÑO DE LA MUESTRA .....                    | 47 |
| HIPOTESIS .....                               | 48 |
| TABULACION Y ANALISIS DE LA INFORMACIÓN ..... | 49 |
| LECCIONES APRENDIDAS Y RECOMENDACIONES .....  | 52 |
| BIBLIOGRAFIA .....                            | 53 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| Ilustración 1 .....  | 27 |
| Ilustración 2 .....  | 28 |
| Ilustración 3 .....  | 34 |
| Ilustración 4 .....  | 35 |
| Ilustración 5 .....  | 36 |
| Ilustración 6 .....  | 36 |
| Ilustración 7 .....  | 37 |
| Ilustración 8 .....  | 38 |
| Ilustración 9 .....  | 39 |
| Ilustración 10 ..... | 43 |
| Ilustración 11 ..... | 43 |
| Ilustración 12 ..... | 44 |
| Ilustración 13 ..... | 45 |
| Ilustración 14 ..... | 49 |
| Ilustración 15 ..... | 50 |
| Ilustración 16 ..... | 50 |
| Ilustración 17 ..... | 50 |

|                |    |
|----------------|----|
| Tabla 1 .....  | 15 |
| Tabla 2 .....  | 16 |
| Tabla 3 .....  | 17 |
| Tabla 4 .....  | 18 |
| Tabla 5 .....  | 20 |
| Tabla 6 .....  | 24 |
| Tabla 7 .....  | 32 |
| Tabla 8 .....  | 39 |
| Tabla 9 .....  | 40 |
| Tabla 10 ..... | 41 |
| Tabla 11 ..... | 46 |

## INTRODUCCION

Este proyecto nace de la idea de satisfacer el deseo o gusto de las personas frente a un personaje ficticio de una película, serie, comic, videojuego o anime, el cual puede ser tipo gusto o figura de una manera personalizada del cual pueda gustar a todos los clientes

La empresa está especializada en el modelado y reproducción de gustos y personajes ficticios o reales en diferentes tipos de resina y siliconas el cual puede variar su realismo y acabados.

Este producto está dirigido a todo público a nivel nacional e internacional, ya que este producto al ser inerte y no perecedero se puede exportar, solo apto para personas desde los 15 a los 80 años, los cuales deseen adquirir una figura o gusto de excelente calidad y con excelente servicio

La empresa contara con una variedad de personajes de distintos videojuegos, series, películas, animes, comics, los cuales variaran en colores, tamaños, textura y resinas para así lograr satisfacer al 100% la necesidad del cliente

### **Claves para el éxito**

El desarrollo de habilidades personales

Usar los recursos de una manera efectiva

Nuestra capacidad de innovación

## **OBJETIVOS**

**General:** Lograr un convenio para adquirir licencia con empresas creadoras de videojuegos, comics y películas para que así la escultura se considere original y su valor aumente Específicos:

Dar a conocer la empresa y los productos por medios de redes sociales

Participar en eventos artísticos en Ibagué y a nivel nacional para presentar nuestros proyectos y esculturas

Contrato fijo con distribuidoras internacionales de materia prima



Las esculturas personalizadas es un proyecto en el cual llevo trabajando mucho tiempo en el que utilizo mi habilidad como escultor para realizar réplicas de personajes históricos o ficticios ya sean de comics, películas, series, libros, videojuegos o animes de forma miniatura o bustos dependiendo de la necesidad del cliente. Esta idea puede solucionar una problemática social la cual es que las personas aficionadas o coleccionistas de una serie o personaje en particular desean adquirir una escultura con una modificación ya sea en el color, pose o expresiones faciales, pero debido a que en el mercado no se encuentra específicamente como ellos la desean se conforman con las esculturas que se encuentran en dichos mercados sin satisfacer su necesidad al 100%.

## objetivos de desarrollo

Basados en los objetivos de desarrollo de milenio de la ONU

Objetivo 1: conseguir pleno empleo productivo y trabajo digno para todos, incluyendo jóvenes, además rechazando rotundamente el trabajo infantil. Nuestra empresa permitiría generar empleo para personas las cuales tengan habilidades artísticas, ya que en la actualidad no existe muchas empresas que brinden empleo digno en el área artística y más en la ciudad de Ibagué la cual es la capital musical de Colombia

## Teoría del valor

Los aportes dados son:

Generador de nuevos empleos:

Este proyecto permitiría generar empleos en áreas artísticas como en artes plásticas lo cual mejoraría la imagen frente a los estudios artísticos en Colombia lo cual no es muy apoyado como lo es en otros países.

Valor asequible

El valor de los productos sería asequibles debido al material es de bajo costo y de buena calidad.

Aporte ambiental

Un aporte ambiental es su empaque ya que es de material reciclable.

## análisis PESTEL

---

### POLITICO)

Tratados de libre comercio:

Colombia – Estados Unidos y Colombia – México IVA en materias primas:

Resina de poliuretano 19%

Caucho de silicona 5%

Pintura para aerógrafo 5%

Legislación:

Propiedad intelectual:

Derechos de autor

Hasta el momento el gobierno no ha creado un programa específicamente para esta área artística como lo es el modelado de esculturas personalizadas

### ECONOMICO)

Sector económico:

Sector económico secundario industria artesanal Crecimiento del sector en Colombia:

Este sector es una base importante para la economía nacional, gracias a que se han involucrado a más de 350.000 personas de todas las áreas y etnias, que se dedican a diferentes oficios artesanales,

representando el 15% de la ocupación en el sector manufacturero, del cual un 70% se dedican de manera exclusiva a esta industria.

Colombia exportó en 2015 USD \$35,9 millones. Los principales destinos de exportación fueron: Japón con USD 5,3 millones (15%), Perú con USD 3,8 millones (10,7%), México con USD 3,7 millones (10,3%), España con USD 3,6 millones (10,1%) y Ecuador con USD 3,1 millones (9%).

Índices de precios:

Índice de precio al consumidor actualmente está en 3,72% Entidades que puedan financiar:

El Fondo Cultural Sur del Departamento del Desarrollo y de la Cooperación Suiza (SüdKulturFonds) ofrece co-financiación de producciones y manifestaciones artísticas con el objetivo de facilitar a los/las artistas el acceso al mercado cultural suizo, así como a una red profesional. (<https://gestionandote.org/>, 2020)

Dentro de los países y/o regiones prioritarias en América Latina, están: Bolivia, Colombia,

Centroamérica, Cuba y Haití. Ver otros países y regiones prioritarias en África, Asia y Europa del Este

SOCIAL)

En estos momentos a nivel social se encuentran por tendencias: Cultura extranjera, Películas, comics, anime, libros nuevos el cual acceden por: Personalmente o Virtualmente el cual pueden acceder por medio del correo electrónico en horario de lunes a viernes 8:00 am – 4:00 pm

## TECNOLOGICO)

### Avances tecnológicos:

Al día de hoy ya se implementan esculturas a base de impresiones 3d que facilita la ejecución del molde y las copias

## ECOLOGICO)

### Medio ambiente:

Tenemos pensado hacer empaques eco lógicos a base de caña de azúcar y/o bambú el cual tiene una resistencia similar al cartón normal, pero este tiende a ser de una manera más biodegradable, al igual se puede realizar esculturas a base de papel reciclado y yeso para decoración de interiores.

## LEGAL)

La implementación obligatoria del sistema de gestión en seguridad y salud en el trabajo.

Licencias

Propiedad intelectual

## IDENTIFICACION DEL PROBLEMA, NECESIDAD, RETO U OPORTUNIDAD

Oportunidad:

Problema en el diseño y calidad del producto ¿Por qué?

Por el hecho de que cada persona tiene sus preferencias a ciertos personajes ficticios o reales, los cuales es difícil de encontrar en el mercado o si lo están no en la forma, tamaño o pose que desea el cliente, incluso se encuentran copias mal hechas y de mala calidad que solo generan frustración en el cliente.

Tabla 1

Tabla 1

# ÁRBOL DE PROBLEMAS

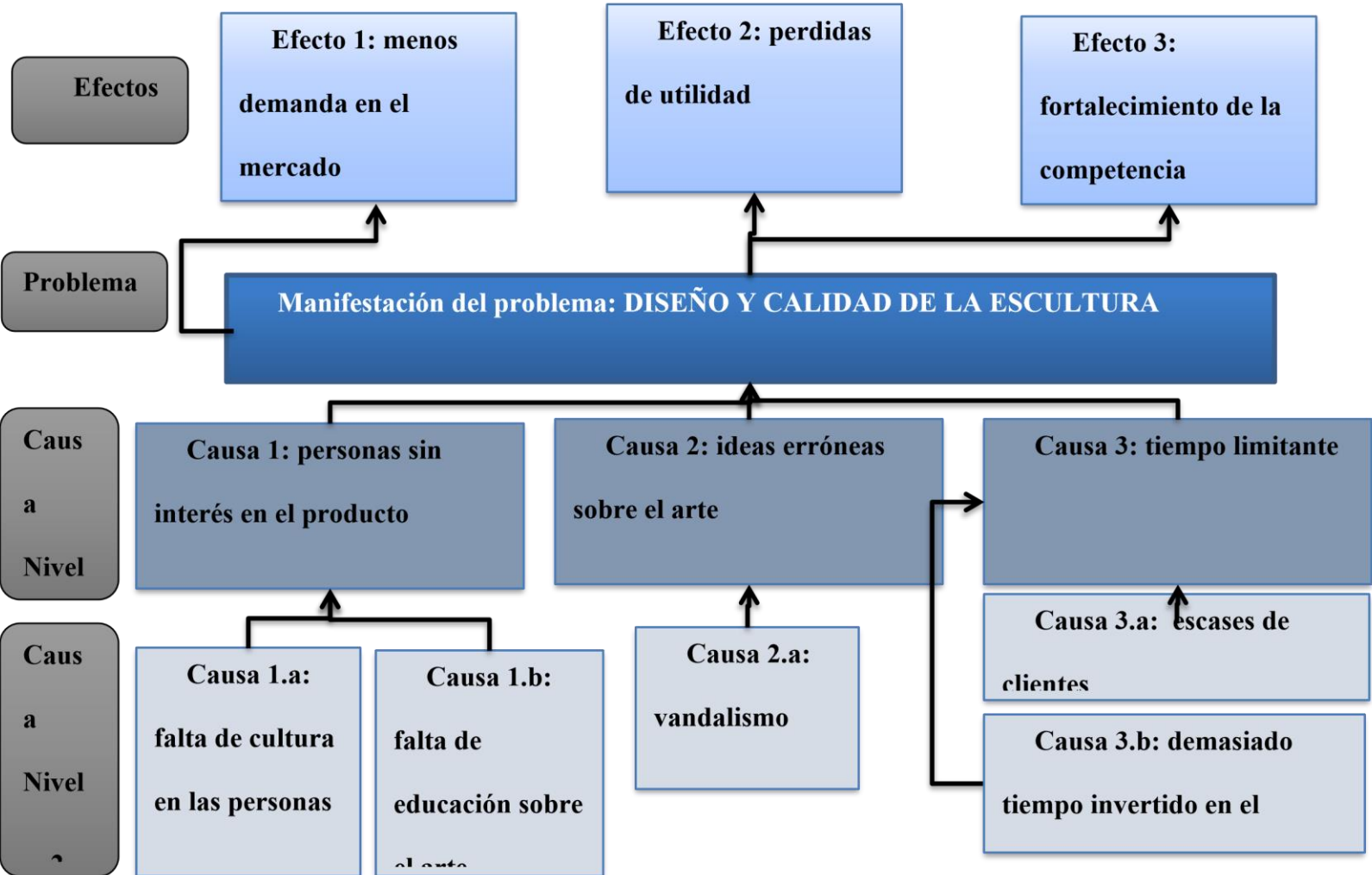
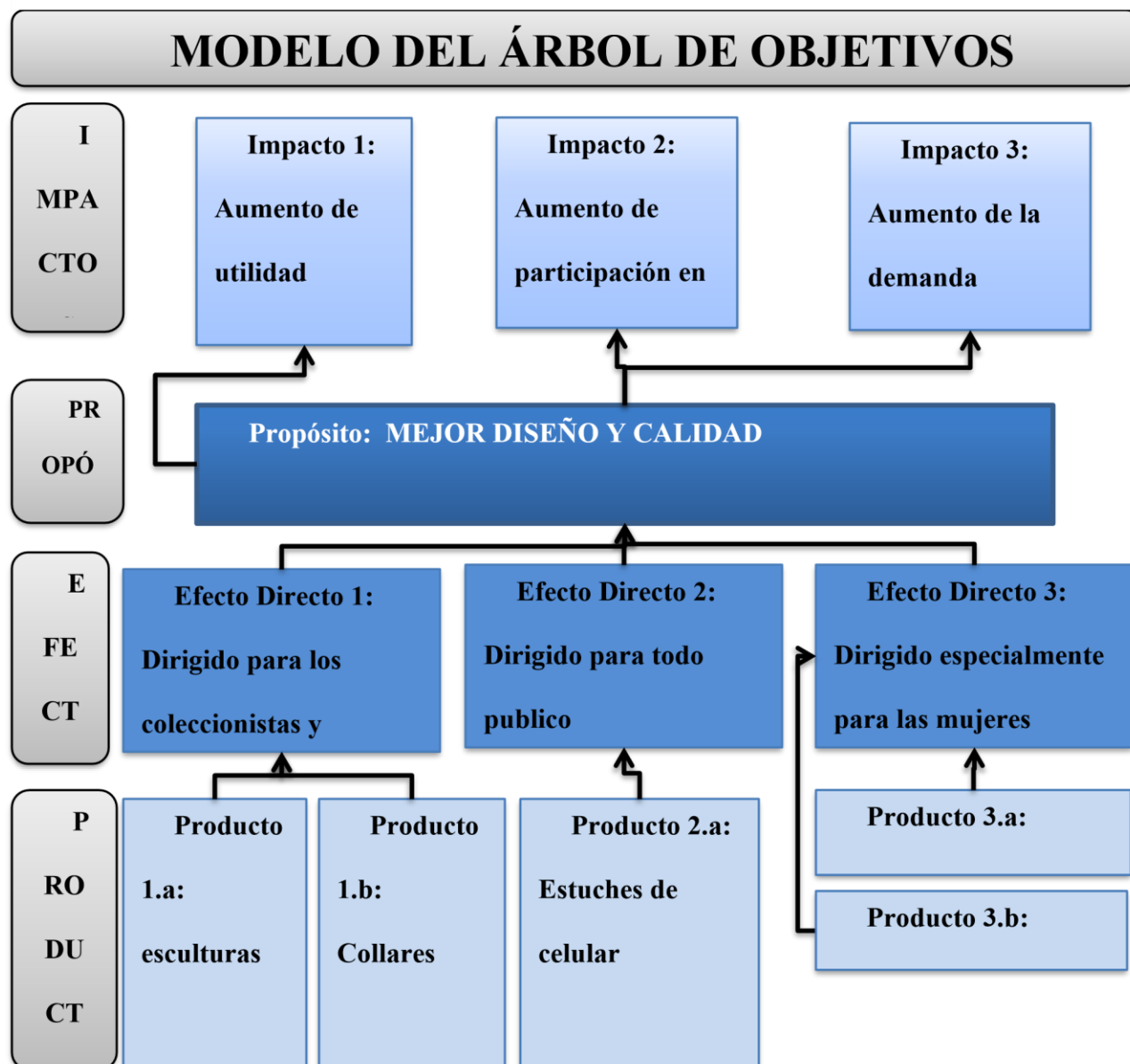


Tabla 2

Tabla 2





## ESCALA DE INTERES

Tabla 3

| INTERES/DISPOSICION AFIRMACIONES   | escala de valor acción |  |  |     |
|--|------------------------|--|--|-----|
|  | (f)                    |  |  | (v) |
| La idea de negocios que tengo se ajusta a lo que yo siempre he querido hacer       |                        |  |  | 5   |
| no me incomoda decirles a otros que me dedico a esta actividad.                    |                        |  |  | 5   |
| estoy dispuesto a dedicar el tiempo que sea necesario para desarrollar el negocio. |                        |  |  | 5   |
| considero que en (6) meses tengo el negocio funcionando.                           | 1                      |  |  |     |
| N° de afirmaciones valoradas   | 1                      |  |  | 4   |

|  | A |   | B |       | C  |
|--|---|---|---|-------|----|
| total, de afirmaciones valoradas en 1: | 1 | x | 1 | =     | 1  |
| total, de afirmaciones valoradas en 2: | 0 | x | 2 | =     | 0  |
| total, de afirmaciones valoradas en 3: | 0 | x | 3 | =     | 0  |
| total, de afirmaciones valoradas en 4: | 0 | x | 4 | =     | 0  |
| total, de afirmaciones valoradas en 5: | 4 | x | 5 | =     | 20 |
|  |   |   |   | total | 21 |

En la anterior tabla se puede evidenciar el internes propio para desarrollar esta idea de negocios en un laxo máximo de 2 años.

Tabla 4

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| ¿Cuál es el producto o servicio? | Esculturas personalizadas  |
| ¿Cuál es la necesidad?           | Encontrar una escultura o busto de un personaje ficticio o real con las características deseadas del cliente para satisfacer su deseo de coleccionista y artístico con una excelente calidad |

|   |  |
|---|--|
| <p>¿Cómo funciona el producto o servicio?</p> | <p>Perpetuar una escena o personaje ficticio de la forma que el cliente lo desee. El proceso para realizar este producto inicia con el diseño dibujado del personaje, luego continua con el modelado en 3D, después se realiza un molde de silicona para sacar copias y en resina y finaliza con el área de pintado con aerógrafo.</p> |
| <p>¿Quién es el cliente potencial?</p>        | <p>El cliente potencial es el coleccionista y/o fanático los cuales vienen siendo en su mayoría jóvenes de 13 años en adelante los cuales se sienten identificados con un personaje ficticio.</p>  |
| <p>¿Por qué lo preferirían?</p>               | <p>Nos preferirían por que damos la opción de tener la escultura con el tamaño, pose y color que desea el cliente.</p>   |

Tabla 5

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>VERBO</p> <p>Crear</p>                                     | <p>OBJETIVO</p> <p>Esculturas prediseñadas de personajes ficticios o reales</p> | <p>CARACTERISTICAS</p> <p>Tamaño, pose, color y figura</p> <p>o busto</p>                     |
| <p>USUARIOS</p> <p>Hombres y mujeres entre 13 en adelante</p> | <p>VERBO INSPIRADOR</p> <p>Satisfacer</p>                                       | <p>PROPOSITO INSPIRADOR</p> <p>Su deseo de tener una réplica o busto de la forma deseada.</p> |

## alternativas a idea de negocio

1- Creación de esculturas con material reciclable 2- Diseño de avatar para empresas.

3 – Diseño de esculturas para parque temáticos.

4- Copias de esculturas antiguas en yeso.

Otras empresas

arte Dayra escultor:

Dedicada al diseño y fabricación de piezas artesanales, artísticas, arquitectónicas, comerciales y publicitarias en todo tipo de material y tamaño. servicios

### ESCENOGRAFÍAS Y TEMATIZACIONES

decoraciones comerciales, tematizaciones en Fibra de vidrio para centros comerciales, parques acuáticos, parques temáticos, parques de diversiones, hoteles, centros de convenciones, alcaldías, gobernaciones, empresas de entretenimiento y restaurantes.

## STAND TEMÁTICOS

Se trata de la opción perfecta para recrear cualquier concepto y permanecer en la memoria del cliente mediante experiencias memorables logradas a través del uso de materiales versátiles, técnicas innovadoras y herramientas de última generación. monumentos y esculturas realización de monumentos y esculturas indígenas artesanales para decoración de interiores.

## Análisis de las 4 alternativas de la idea de negocio

Una de las conclusiones que se puede llegar es que estas empresas a la producción en productos artesanales y otros que son más que todos para empresas y de un alto costo, nosotros nos enfocamos más en la reproducción de personajes ficticios de libros, comics, video juegos, series, películas y anime el cual al día de hoy se ha popularizado demasiado entre los jóvenes los cuales se han vuelto coleccionistas.

En estos momentos nuestra idea de negocios sigue siendo innovadora a la de los demás creación y reproducción de esculturas y bustos de personajes ficticios o reales.

## Estudio de la competencia

DDG es una escuela de arte en Buenos Aires argentina, DDG son las iniciales de su creador, Diego D. Gonzales, quien es profesional en arquitectura, empezó como un aficionado creando personajes en plastilina hasta que reconocieron su talento y decidió participar en eventos donde adquirió fama y conocimiento para crear personajes de comics de MARVEL y DC teniendo las licencias para poder vender internacionalmente sus productos, al día de hoy DDG se enfoca mas como un taller para enseñar a las personas a esculpir y modelar en arcilla y plastilina de escultor dejando un poco al olvido sus propios diseños. un producto sustituto para esta empresa puede ser impresoras 3d, debido a que el realiza sus figuras de forma liza, sin texturas, como arrugas, texturas de tela

Steve Ritcher es un escultor youtuber de Estados Unidos el cual sube videos en el que muestra su proceso de creación de sus productos pero se enfoca mas en la parte de bustos, dejando fuera las figuras de cuerpo completo, además solo realiza bustos de personajes de películas ya que su estrategia artística es llegar al realismo, la materia prima que el usa para la creación es resina de poliuretano, silicona en 4 capas para tener mas grosor y el molde sea duradero para mas reproducciones, cabello sintético, pintura en aerógrafo y tela para la ropa del personaje. en este momento no existe un bien sustituto para sus creaciones ya que han adquirido fama mundial gracias a la plataforma de YouTube.

Tabla 6

| Nombre del competidor | Producto | Precio              | Servicio (Ventaja competitiva)                          | Ubicación                    |
|-----------------------|----------|---------------------|---|------------------------------|
| DDG                   | figuras  | 300 a 5000 dolares  | Diseño y producción de figuras de comics                | Buenos Aires Argentina       |
| Steve ritcher         | Bustos   | 100 – 3,000 dolares | Replica, reproducción de bustos de personajes ficticios | Smithtown, NY, United States |



# ANALISIS DE LA DEMANDA

## VARIABLE GEOGRAFICA

La variable geográfica en este momento va a estar posicionada en la ciudad de Ibagué, en la plaza de los artesanos, debido a que en esta posición se encuentran clientes con afición a las esculturas, un lugar muy turístico en la ciudad de Ibagué que permite ver nuestros productos no solo a los ciudadanos si no a los turistas extranjeros.

## VARIABLE DEMOGRAFICA

. Se divide en

Edad: 15-30 años

Género: Femenino y Masculino

Estado civil: Soltero/a, casado/a

Ocupación: cualquiera

Educación: Universitarios

## VARIABLE PSICOGRAFICA

Se caracteriza por ser una población que son aficionados o coleccionistas de los personajes ficticios, para los aficionados requieren tener una escultura de su personaje favorito y para el coleccionista requiere tener todos los personajes del comic, anime, libro, película que el desee, son personas que sienten satisfacción al encontrar un diseño único de su personaje, ya sean en busto, figuras de diferentes colores, poses y accesorios.

## VARIABLE COMPORTAMENTAL

Usuarios potenciales: Los coleccionistas son los usuarios potenciales ya que ellos hacen todo lo posible por tener hasta la más mínima pieza son el 70% de nuestros clientes

Usuarios Frecuentes: Los aficionados son los usuarios frecuentes ya que ellos solo quieren tener a sus personajes favorito, o simplemente les gusto y desena tener en su hogar esta figura como decoración y son el 30% de nuestros clientes.

### Proveedores

Nuestra empresa debe ser muy exigente con sus proveedores, principalmente con el tiempo de entrega, comunicación del proveedor hacia nosotros y cumplimiento de estrictos requisitos del control de calidad

Nuestro principal proveedor será Smooth-On debido a que a nivel mundial es una empresa que suministra toda la materia prima necesaria y de calidad para la reproducción de esculturas, tanto en siliconas para moldes, resinas plásticas y pinturas de calidad para aerógrafo.

Esta empresa es estadounidense pero afortunadamente tiene un punto en Colombia ubicado en la ciudad de Medellín.

Los criterios por los que escogimos esta empresa es debido a que su producto tiene una vida útil ilimitada tanto en siliconas como en resinas plásticas de diferentes durezas, tienen un punto de venta en Colombia, su tiempo de entrega es de 3 a 4 días, sus precios son accesibles al por mayor, por estos motivos escogimos esta empresa ya que no existe otra que tenga estas características ya que de esta empresa se obtiene toda la materia prima, otras empresas solo venden resina o silicona o pintura.

## CANALES

Nuestros canales de distribución van a ser 2 que son de forma física como tiendas de comics, salas de tatuajes, tiendas de coleccionistas, etc. Segundo de forma virtual como es por internet como redes sociales y pagina web principal.

Tiendas de comics: son lugares especializados en la venta de comics y películas de personajes ficticios de franquicias de superhéroes y anime el cual atrae la atención de muchos fanáticos permitiendo así exhibir y vender nuestros productos de personajes ficticios ya sean en esculturas a escala o bustos.



Ilustración 1

Salones de tatuajes: estos lugares llaman la atención de una gran cantidad de personajes quienes observan sus diseños y productos ya sean de bandas musicales y figuras de estilos oscuros y de terror.



Ilustración 2

#### Página web y redes sociales

en página web principal es donde las personas podrán ver las características específicas del producto, como tamaño, color, pose, incluso se tiene pensado desarrollar una opción en la página de programación 3D en donde la persona nos podrá enviar un diseño propio de como desea una escultura personalizada a su gusto.

# PROPUESTA DE VALOR

## Tareas del cliente:

Tareas funcionales: El cliente quiere tener una figura o escultura de su personaje ficticio favorito.

Tareas sociales: El cliente quiere quedar bien antes sus amigos al poseer una escultura única que otros no poseen para ganar status entre sus amigos.

Tareas personales: El cliente busca sentirse feliz y satisfecho al tener en su poder una escultura que otros no poseen.

## Frustraciones del cliente:

No conseguir el objetivo esperado

No conseguir la satisfacción

Demasiado caro

Opciones limitadas

Sin cobertura en su ciudad

No encontrar el tamaño deseado

No encontrar el color deseado

No encontrar su personaje y/o pose deseado

## Alegrías del cliente:

No gastar mucho dinero

Comodidad en el local

Envíos a domicilio

Catalogo virtual

Diseño único

Tamaños diferentes

Variación de color

Cobertura en todo el país para envíos

### Productos y servicios:

Esculturas de personajes ficticios de películas, series, comics, anime y videojuegos de excelente calidad a base de resina y poliuretano de vida útil ilimitada de diferentes tamaños y poses.

Bustos de personajes ficticios de películas, series, comics, anime y videojuegos de excelente calidad.

### Aliviadores de frustración:

Lograr los objetivos deseados y exceder la expectativa del cliente por medio del detalle en el realismo de la escultura con el personaje ficticio.

Realizar esculturas y bustos de los personajes ficticios que estén de moda en el momento

Utilizar medios como Facebook, Instagram y YouTube para dar a conocer el producto a nivel nacional

Opción de llevar el producto a cuotas si su valor supera los 200.000 pesos

Realización de diseños para la creación de esculturas a petición del cliente.

Generar encuestas a los clientes para conocer cual personaje desearía ver en la tienda.

Envíos a todo el país por medio de la página “MercadoLibre” el cual genera mayor seguridad Generadores de alegría:

Página web con catalogo y descripción del producto

Descuentos en temporadas especiales

Variedad en productos en diseño y tamaños

Domicilio gratis a productos con precio superior de 70 mil pesos

Eventos de temporada como navidad, Halloween, san Valentín

Días de precios de remates para productos.

## Propuesta de valor:

Nuestra idea: crear una empresa para desarrollo y producción de esculturas personalizadas.

¿deseas tener una escultura de tu personaje favorito de una película o anime? ¿quieres una escultura con una pose o tamaño específico? Nosotros ofrecemos la oportunidad de obtener una escultura personalizada detallada hecha a mano para cubrir todos los pequeños detalles como texturas y arrugas que no pueden ser producidos por una tecnología como impresoras 3D.

# Buyer persona

Tabla 7

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p><b>Inserta una foto del cliente</b></p>  | <p><b>Miedos y frustraciones</b></p> <p>Miedo, frustraciones y ansiedades sobre la calidad del producto, su empaque y envase</p>   | <p><b>Desea, necesita, anhela y sueña.</b></p> <p>Desea, necesita, anhela y sueña obtener su personaje ficticio favorito hecho en una escultura para completar ya sea su colección o solo por satisfacción</p>  |
| <p><b>Demográficos y geográficos</b></p> <p><b>Nombre: Marilyn Arciniegas Medina</b></p> <p><b>Edad: 19</b></p> <p><b>Ciudad: Ibagué</b></p> <p><b>Género: femenino</b></p> <p><b>Estado civil: soltera</b></p> <p><b>Ocupación: operadora simit</b></p> <p><b>Educación: universitario</b></p> | <p><b>¿Qué están tratando de hacer y porqué es importante para ellos?</b></p> <p>Es una mujer muy apasionada por el anime, es coleccionista de figuras de sus personajes de anime, pero no logra encontrar figuras o esculturas en su país como ella lo desea.</p> | <p><b>¿Cómo alcanzan esas metas hoy? ¿Hay alguna barrera en su camino?</b></p> <p>Ella puede comprar sus figuras por internet, pero provienen del extranjero por lo que su costo es mayor y tardan mucho en llegar y a veces no es como ella lo esperaba o nunca llegan</p> |
| <p><b>Frases que mejor describen sus experiencias</b></p>   | <p><b>Insatisfecha por no poder encontrar un lugar específico en su país en donde pueda encontrar sus figuras de personajes favoritos.</b></p>   |   |
| <p><b>¿Existen otros factores que deberíamos tener en cuenta?</b></p>   | <p>No</p>  |   |



## Análisis del producto

---

Núcleo: Propiedades físicas: durabilidad, resistencia a golpes

Propiedades químicas: resistente al cambio de temperatura

Propiedades técnicas: Tamaño, diseño y peso

Calidad: La calidad de la escultura va a ser excelente debido a los proveedores con certificado de calidad en sus productos como lo es la empresa Smoot Cast la cual es numero 1 en el mercado de resinas plásticas a nivel mundial.

Envase: Va a ser un envase hecho con producto reciclable (con cartón a base caña), el envase es según cómo va el diseño de la escultura

Diseño: La intención de nuestros productos es hacer tres diseños por cada uno para que así el valor en el mercado pueda aumentar sin tener tanta competencia en el sector, la forma y tamaño varía según el cliente, ya sea coleccionable o afición

Servicio: El servicio que se ofrece es la réplica, reproducción y personalización de personajes ficticios

## lista de recursos tangibles

---

herramientas de escultura



Ilustración 3

Características: un juego de herramientas las cuales permiten modelar detalles perfectos de los personajes que no se logran con impresoras 3D como arrugas, poros, venas, etc. Está compuesto por vaciadores, cepillos, espátulas, etc. artículo se puede usar ampliamente, ideal para tallar, dar forma, modelar, cortar, raspar, cepillar, alisar, etc.



Ilustración 4

Materia prima de modelado reutilizable:

Características: tiene una alta plasticidad y tiene una calidad elástica única, muy similar a un chicle suave cuando está caliente y a la temperatura ambiente promedio es lo suficientemente firme como para capturar incluso los detalles más finos. Se puede reutilizar y volver a fundir indefinidamente.

Silicona para molde:



Ilustración 5

Características: esta silicona permite sacar un molde de la escultura para reproducir copias de en resina plástica.

Resina plástica:



Ilustración 6

Características: estas resinas permiten realizar copias de esculturas, su dureza varia para obtener el mayor realismo posible.

Aerógrafo:



Ilustración 7

Características: Mini aerógrafo - mini pistola de pintar - aerógrafo para dibujar

Especificaciones

- Boquilla de 0.3mm
- Deposito alimentado por gravedad
- Capacidad de depósito 7cc
- Presión de trabajo: 15 a 50 psi
- Distancia de pulverización: 50 a 100mm
- Material: Acero de alta calidad.

Pintura para aerógrafo:

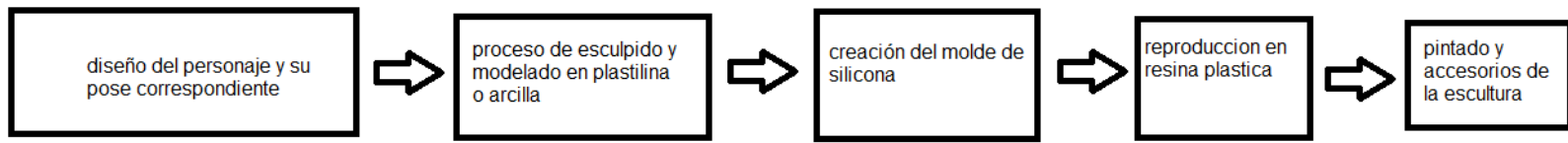


Ilustración 8

Características: Rapidez de secado. Solidez (una vez seca, forma una película elástica, que se rompe menos que la pintura al óleo) Transparencia (diluida con agua, se parece a la acuarela).

Tabla 8

## PROCESO DE PRODUCCION



En el siguiente video podrán observar uno de nuestros competidores como desarrolla su producto con este proceso



Ilustración 9

## FICHA TECNICA

Tabla 9

|  |
|--|
| <b>FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO / SERVICIO</b>   |
| A. Nombre del producto o servicio: Replica de gustos y personajes en miniatura   |
| B. Composición del producto (materias primas) / líneas de servicio o portafolio.: Resina de poliuretano (resinas plásticas), portafolio de las esculturas hechas |
| C. Presentaciones comerciales (litro, kilo, ml) / combos, paquetes especiales.: Varía por tamaño de la escultura por metros en promedio 18 a 50 cm               |
| D. Tipo de empaque o embalaje /canal de información.: Empaque biodegradable de cartón a base de caña de azúcar   |
| E. Material de empaque/ publicidad, brochure.: Cartón reciclado  |
| F. Condiciones de conservación.: Menor a 30 grados   |
| G. Vida útil estimada / garantía.: No perecedero, garantía 6 meses   |
| H. Porción recomendada /recomendaciones por tipo de cliente.: No aplica  |
| <b>ELABORÓ</b>   |
| <b>REVISÓ</b>  |
| <b>APROBÓ</b>  |



## Ciclo del producto

Madurez: Esta es la fase más adecuada para el producto debido a que en el mercado ya existen muchas empresas que crean y distribuyen esculturas y se está empezando a innovar para no perder el interés del cliente, como nuestro caso que nuestras esculturas son diseñadas a la necesidad del cliente.

## PRECIO DE VENTA

Tabla 10

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| FIGURA DE 30 CM            |            |
| COSTOS DE PRODUCCION       | \$ 50.000  |
| COSTOS UN. DE MANO DE OBRA | \$ 40.000  |
| COSTOS UN. CIF             | \$ 10.000  |
| COSTO TOTAL UN.            | \$ 100.000 |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| MARGEN DE UTILIDAD            | 38%        |
| PRECIO DE COSTO               | \$ 100.000 |
| PRECIO DE VENTA               | \$ 161.290 |
| UTILIDAD                      | \$ 61.290  |
| COMPROBRAR MARGEN DE UTILIDAD | 38%        |

|               |  |
|---------------|--|
| BUSTODE 50 CM |  |
|---------------|--|

|                    |     |
|--------------------|-----|
| MARGEN DE UTILIDAD | 38% |
|--------------------|-----|

|                            |               |
|----------------------------|---------------|
| COSTOS DE PRODUCCION       | \$<br>80.000  |
| COSTOS UN. DE MANO DE OBRA | \$<br>60.000  |
| COSTOS UN. CIF             | \$<br>20.000  |
| COSTO TOTAL UN.            | \$<br>160.000 |

tabla 9 1

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| PRECIO DE COSTO                  | \$<br>160.000 |
| PRECIO DE VENTA                  | \$<br>258.065 |
| UTILIDAD                         | \$<br>98.065  |
| COMPROBRAR<br>MARGEN DE UTILIDAD | <br>38%       |

## PROTOTIPO



Ilustración 10



Ilustración 11

En el siguiente video podrán ver de antemano el proceso de creación de un busto de un personaje de un video juego llamado “World of Warcraft” el personaje se llama “abominación” el cuales un zombie echo por uno de los integrantes del grupo (Juan Camilo Chaux Martinez) el cual tiene un canal en youtube yen redes sociales en donde está dando a conocer este producto



Ilustración 12



Ilustración 13

# Modelo Running Lean de la empresa

Tabla 11

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
| <p><b>Problema</b></p> <p>No se encuentra en el mercado figuras o bustos de personajes ficticios como lo desea el cliente.</p> <p>Baja calidad en la materia prima y diseños.</p> | <p><b>Solución</b></p> <p>Diseños únicos de personajes ficticios en diferentes tamaños y poses de alta calidad en materia prima debido a nuestros proveedores</p> <p><b>Métricas Clave</b></p> <p>Invitar colaboradores expertos en el tema y experimentar diseños distintos.</p> | <p><b>Propuesta de Valor única</b></p> <p>Diseñar y producir réplicas de esculturas y figuras de personajes ficticios de diferentes diseños y poses dependiendo las necesidades del cliente</p>   | <p><b>Ventaja injusta</b></p> <p>Años de experiencia. Autoridad personal. Licencias internacionales.</p> <p><b>Canales</b></p> <p>Nuestra empresa maneja diversos canales para promocionar, como tiendas autorizadas y por internet como redes sociales y pagina web</p> | <p><b>Segmento de clientes</b></p> <p>Coleccionistas y aficionados de figuras y bustos de personajes ficticios de películas, series, anime, comics etc.</p> |
| <p><b>Estructura de costos</b></p> <p>Hosting de la página web.</p> <p>Materia prima</p> <p>Herramientas de trabajo</p> <p>Mano de obra</p> <p>Cif</p>                            |   | <p><b>Fuentes de ingresos</b></p> <p>Se puede realizar compras por página web o establecimientos autorizados, pago con tarjeta de crédito, efectivo e incluso la opción de llevarlos a crédito productos, los envíos son a nivel nacional e internacional</p> |  |   |

# VALIDACIÓN DE IDEA DE NEGOCIO

## Objetivo de la investigación

Se quiere lograr identificar el nivel de necesidad de los clientes de una figura o busto de su personaje de ficción de anime, comic, videojuegos etc. con fácil pago y envíos con cobertura de todo país.

## TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación que vamos a realizar por medio de la encuesta va a ser cualitativa para poder así tener un punto de vista más claro.

## ENCUESTA

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzNUhS\\_SrrVnfJ9yfmuli\\_61JpHJqIW9At8\\_SLI-us3PxYDA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdzNUhS_SrrVnfJ9yfmuli_61JpHJqIW9At8_SLI-us3PxYDA/viewform)

## TAMAÑO DE LA MUESTRA

$$n = (Z^2pqN) / (Ne^2 + Z^2pq)$$

$$n = (1.96^2 * 0,5 * 0,5 * 100) / (0,07^2(100-1) + 1.96^2 * 0,5 * 0,5)$$

$$n = (96,04) / (0,4851 + 0,9604)$$

n = (66)

En el lean canvas podemos observar que en la sección de problemas se destaca más debido a que es un problema a nivel nacional e incluso internacional debido a que es difícil encontrar un producto de esta categoría con una calidad alta y sobre todo un diseño original a un precio asequible.

## HIPOTESIS

Nuestra hipótesis es que la problemática a la hora de comprar un figura o busto no es tanto el precio si no encontrar este producto de la forma que la desea el cliente ya sea la pose, el color, el tamaño y aún más importantes personajes secundarios de series, películas, videojuegos, animés o comics que en el mercado no se logran encontrar debido a que las encuestas y estudios que realiza las empresas para saber que producto desarrollar se van con los resultados de los más botados dejando una infinidad de opciones por fuera que aunque su población deseada es poco no desean recurrir en estos gastos y si lo hacen no toman el empeño para dar un producto con detalles iguales al original.



# TABULACION Y ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

En la encuesta realizada a 25 personas se encontraron los siguientes resultados de cada

pregunta

edades:

edad

25 respuestas

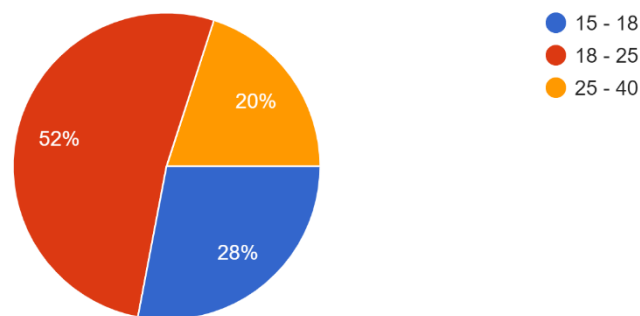
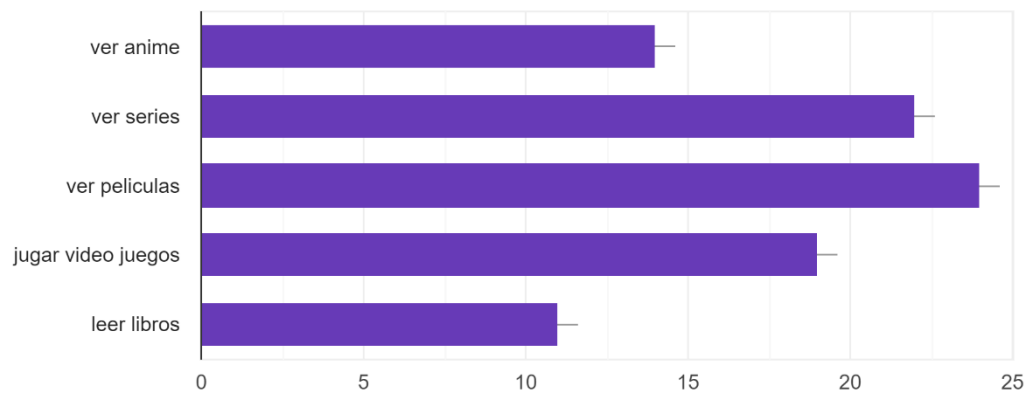


Ilustración 14

que tipo de entretenimiento prefiere (seleccione 1 o mas)

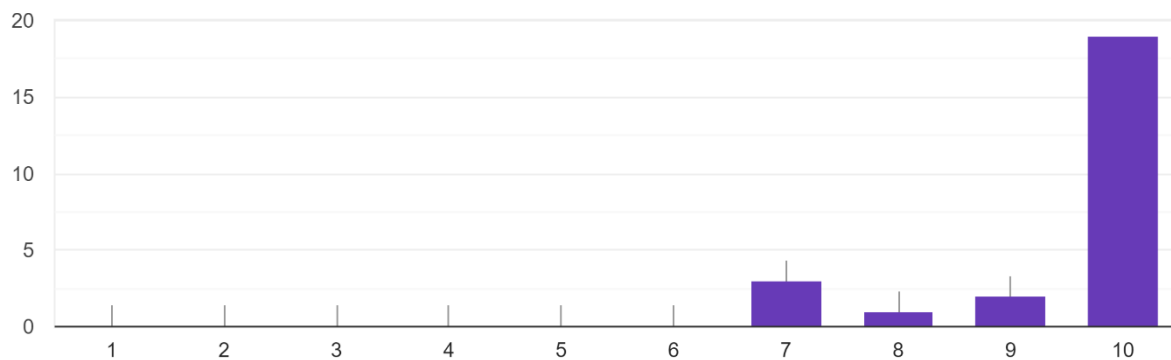
25 respuestas



## Ilustración 15

que nivel de interés tiene por las figuras, bustos y esculturas de personajes ficticios

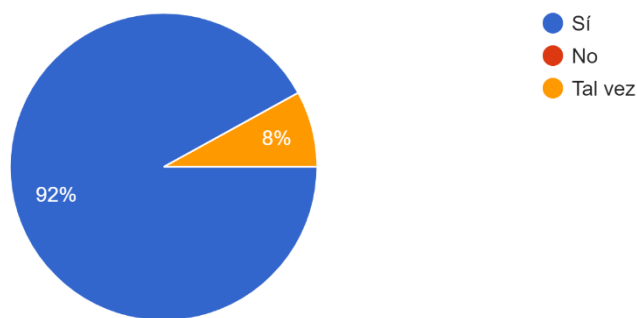
25 respuestas



## Ilustración 16

¿le gustaría tener en su ciudad una tienda donde pueda encontrar estas figuras y conocerlas a detalle?

25 respuestas



## Ilustración 17

## CONCLUSION

En conclusión, podemos afirmar que a muchas personas les gustaría obtener este tipo de producto debido a que ellos son entre milenians y centenian quienes por la tecnología han observado diferentes tipos de entretenimiento los cuales se identifican con un personaje ficticio o lo admiran que les gustaría tener una figura representativa de ellos y aun mas es la ausencia de una tienda con este tipo de productos en su ciudad.

## LECCIONES APRENDIDAS Y RECOMENDACIONES

Por medio de este trabajo nos permitió conocer mas a fondo nuestro producto el cual esperamos algún día poder colocarlo en el mercado, encontramos metodologías que podemos aplicar en la vida, la única recomendación que podría dar es tener algún tipo de trabajo como ejemplo ya que muchos puntos corregidos no encontraban el modo de hacerlos bien.

## BIBLIOGRAFIA

---

<https://ingenioempresa.com/analisis-pestel/> <http://ddgcoleccionen.blogspot.com/>

<https://www.colombia.co/extranjeros/negocios-en-colombia/exportacion/la-sabrosura-de-lasartesanias->

<colombiana/#:~:text=Artesan%C3%ADas%20t%C3%ADpicas%20y%20representativas%20de%20Colombia&text=Las%20Mochilas%20Wayuu%20y%20Arhuacas,La%20Ruana%20Colom>

[bia na](#)

<https://www.smooth-on.com/>

<http://visor.suit.gov.co/VisorSUIT/index.jsf?FI=102>

<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.25025/hart02.2018.07>