



Daniel Antonio leguizamon

Juan sebastian ruiz rodriguez

COMPROMISO DE AUTOR

Yo, Juan Sebastian Ruiz Rodriguez con cédula de identidad 1000349375 de Bogotá y alumno del programa académico ING. Sistemas, 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: _____

COMPROMISO DE AUTOR

Yo, _____ con cédula de identidad _____ de _____ y alumno del programa académico _____, 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: _____

Tabla de contenido

I. Resumen ejecutivo

[Introducción](#)

Objetivos

Claves para el éxito

II. Análisis del entorno y contexto de la idea de negocio

Planteamiento del problema

Objetivos de desarrollo sostenible

Teoría de valor [compartido](#)

Tecnologías disruptivas

Análisis del sector económico

III. Identificación del problema, necesidad, reto u oportunidad

[Descripción del problema](#)

Árbol de problemas

Pregunta de investigación

IV. Descripción de la idea de negocio

[Nombre de la idea](#)

Descripción detallada de la misma

Factores innovadores

[Características tangibles e intangibles de la misma](#)

Propuesta de valor

Fuerzas de PORTER y entorno de la empresa.

V. [Estudio de mercado](#)

[Contextualización.](#)

[Análisis de la demanda.](#)

[Análisis de la oferta.](#)

[Análisis de la comercialización.](#)

[Análisis del producto.](#)

[Precios.](#)

[Análisis de la distribución.](#)

[Análisis de Proveedores.](#)

VI. [Modelo Running Lean](#)

VII. Investigación de mercados

Objetivos.

Tipos de investigación.

Instrumentos.

Tamaño de la muestra.

Aplicación de la encuesta.

Tabulación.

Conclusiones.

VIII. Producto Mínimo Viable

Validación.

IX. Conclusiones y recomendaciones

X. Bibliografía

Resumen ejecutivo

La aplicación tendrá énfasis al aprendizaje junto con instituciones musicales, podremos ver instrumentos en 3 dimensiones, por parte de la app esta será gratuita, pero con contenido de pago limitado para profundizar en los temas seleccionados

Introducción

Esta idea de negocio o más bien de aplicación busca llamar la atención principalmente de las escuelas de música para que sus estudiantes tengan más material de aprendizaje y una opción de comunicación aparte de conocer historia de los instrumentos.

La creación de instrumentos musicales en 3 dimensiones los cuales podrán tocar cada uno estará conformado por sus notas y sus partes.

Tener una opción gratuita básica pero informativa con interacciones con los instrumentos para aquellas personas que quieran aprender, pero no tengan los recursos necesarios.

Objetivos

Como objetivo queremos crear esta app con la mejor interfaz gráfica posible para que sea gustosa al público, para que no se aburran y les de intriga de no quedarse solo con el material que les aportamos sino muchísimo más, lograr que esta app sea reconocida tiene su grado de complejidad pero sabiendo hacer publicidad y ganando convenios con otras apps, con las mismas escuelas e incluso con tiendas de instrumentos para apoyar sus ventas.

De la comercialización de la app a nivel local dependerá la expansión la idea es empezar acá en Bogotá, luego a nivel nacional y por último a nivel mundial

Claves para el éxito

Tiempo ---Conocimiento de la programación ---- Buena publicidad ----- Convenios -expansión

Principalmente necesitaremos tiempo, así que recursos ya que el programar una app lo requiere. Además, tendremos que hacer un estudio de viabilidad y montar pruebas, el saber programar es necesario ya que principalmente no queremos problemas con la app, la buena publicidad es fundamental para darse a conocer ya sea por redes sociales como Facebook, Instagram entre otras, aparte en las convenciones de música y conciertos podremos pagar para mostrar los anuncios, para lograr ese voz a voz y la difusión de la app. Tener convenios con las escuelas, con otras aplicaciones, con servicios web y con empresas de instrumentos.

Lo diferente de la app será su fácil manejo, sus múltiples funcionalidades, que será para las escuelas sus estudiantes y gente que quiera aprender.

Análisis del entorno y contexto de la idea de negocio

La aplicación solucionara problemas como:

Suplir la necesidad de que algunas personas no pueden comprar los instrumentos

Oportunidades de aprender sin necesidad de un maestro o una escuela para las personas de bajos recursos.

Poder lograr que los niños utilicen el tiempo libre de la mejor manera posible

Poder dar a conocer las escuelas de música en Bogotá

Darle un buen manejo al internet

Población afectada:

Estudiantes de escuelas de música y Personas que quieran aprender acerca de los instrumentos

13-87 años

Ambos géneros

Estratos bajos, medios y altos.

Cultura musical

Buen manejo del tiempo libre

Objetivos de desarrollo sostenible

Esta aplicación no afectara a terceros como la parte ambiental, la sobrepoblación, entre otros. lograra un mejoramiento por parte de la cultura, en este caso de la música.

Ayudará al aprendizaje de una manera creativa

Las personas de bajos recursos podrán aprender sin necesidad de paga

Teoría de valor compartido

El aprovechamiento de las redes lograra por parte de nosotros dar a conocer estas escuelas por medio de las páginas web. dar más oportunidades de aprendizaje y su comprensión con la ayuda de medios audiovisuales y lograr combatir factores como el vandalismo, aprovechamiento del tiempo libre entre otros

Tecnologías disruptivas

No entra dentro de esta tecnología ya que la app se va a utilizar más como una herramienta de apoyo para que sacar la mejor experiencia de cada escuela y plasmárselas a cada uno de los estudiantes, no logra eliminar la enseñanza pero si ayudar a transformarla de la mejor manera posible.

Análisis del sector económico

Político: el tratado (MIN tic) busca fomentar las tic en la comunidad (estudiantes, profesores, padres) mediante el uso y apropiación de plataformas de interacción de software.

Este proyecto no cuenta con IVA ya que es una aplicación y según estor numerales 23, 24 y 25 del Art. 476 dicen que están excluidos del IVA

NORMAS: ISO/IEC: esta norma nos indica las características de la calidad y los lineamientos para su uso, las características de calidad y sus métricas asociadas, pueden ser útiles tanto como para evaluar el producto como para definir los requerimientos de la calidad y otros usos.

Económico:

nuestro sector económico es privado ya que las personas que usan las aplicaciones sus dispositivos son de uso personal igual que las escuelas

La expansión nacional por medio de las escuelas

Las escuelas de música que van a utilizar la app

Social:

Las personas acceden por medio de la red

en todo lugar siempre y cuando tengan acceso a la red

toda la gente ya sean estudiantes, maestros y/o padres

tecnológico:

la creación de instrumentos en 3D,

esta app está dentro de los tics ya que logra dar una mejor experiencia en las clases por medio de la app ya que podrán encontrar recursos como grabaciones de la clase

ecológico:

en este caso la app no ayudaría al medio ambiente

no existe ninguna legislación ecológica para esta app

ya que es una app esta es utilizada solo por celulares

legal:En cumplimiento de lo previsto en los artículos 15 y 20 de la Constitución Política, la Ley Estatutaria 1581 de 2012 y el Decreto Reglamentario 1377 de 2013, Apps.co adopta la presente política para el tratamiento de datos personales, a la cual se da publicidad mediante su divulgación en la página web <https://apps.co> o aquella que en su momento sea la página web oficial de Apps.co.

Identificación del problema, necesidad, reto u oportunidad

La publicidad por medio de las paginas web que se les dará a las escuelas. con esto lograran darse a conocer a más próximos estudiantes, a su vez podrán generar mas empleo y un mejor aprendizaje a sus estudiantes, incluso podrían generarse competencias de bandas con diferentes colegios.

Árbol de problemas y pregunta de investigación

Descripción de la idea de negocio

Idea de negocio

Music training, es una herramienta la cual está dirigida primordialmente a las escuelas de música y luego a las personas que quieran aprender sobre instrumentos siempre y cuando puedan descargar la aplicación.

La herramienta estará dividida en 2 sesiones, la primera será enfocada a las escuelas y la segunda a la gente dándole un material básico y acceso a ciertos instrumentos los cuales tentaran una forma en 3D donde ellos podrán interactuar y tocar el instrumento sin necesidad de comprarlo, a parte le enseñara la forma de tocar, la colocación de manos, de los dedos, y buenas técnicas para el manejo de estas.

Aparte se hablará con las escuelas para crear páginas webs propias las cuales serán administradas por nosotros y se subirá todo el materia que necesiten, los profesores tendrán acceso a esta y los estudiantes por medio de la app la podrán disfrutar.

La innovación es lo intuitivo de la app, para su mejor entendimiento y manejo. Los instrumentos que serán en 3D. se podrá interactuar con estos como si fueran los reales con sus tonalidades, partituras, manejo, mantenimiento entre otros

FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO / SERVICIO
A. Music training
B. Es una app principal mente en Android, lograr expansión a iOS e incluso Windows
C. App móvil
D. ir a colegios y presentar la idea de la app
E. Por medio de las redes sociales y toda clase de métodos audiovisuales se ara publicidad de la app.
F. Manejar una base de datos con la información de las escuelas
G. Tendrá garantía casi que de por vida ya que es una app .
H. Dar el mejor uso a la app y recomendaciones por encuestas para mejorar
ELABORÓ: MUSIC TRAINING
REVISÓ
APROBÓ

* Queremos ser la mejor herramienta de ayuda de aprendizaje musical que pueda haber

* crear una interfaz a un grupo de instrumentos los cuales serán completamente interactivos para lograr una inmersión buena y que la gente que no pueda comprar un instrumento logre saber su funcionalidad y demás características

Rivalidad entre los competidores: podremos ser una herramienta de aprendizaje multi funcional e interactiva

Amenaza de nuevos entrantes: no hemos encontrado aplicaciones iguales o semejantes al sistema que planteamos.

Poder de negociación con los clientes: la interacción con la aplicación dará un gusto hacia ella y hará que mas y más gente la utilice.

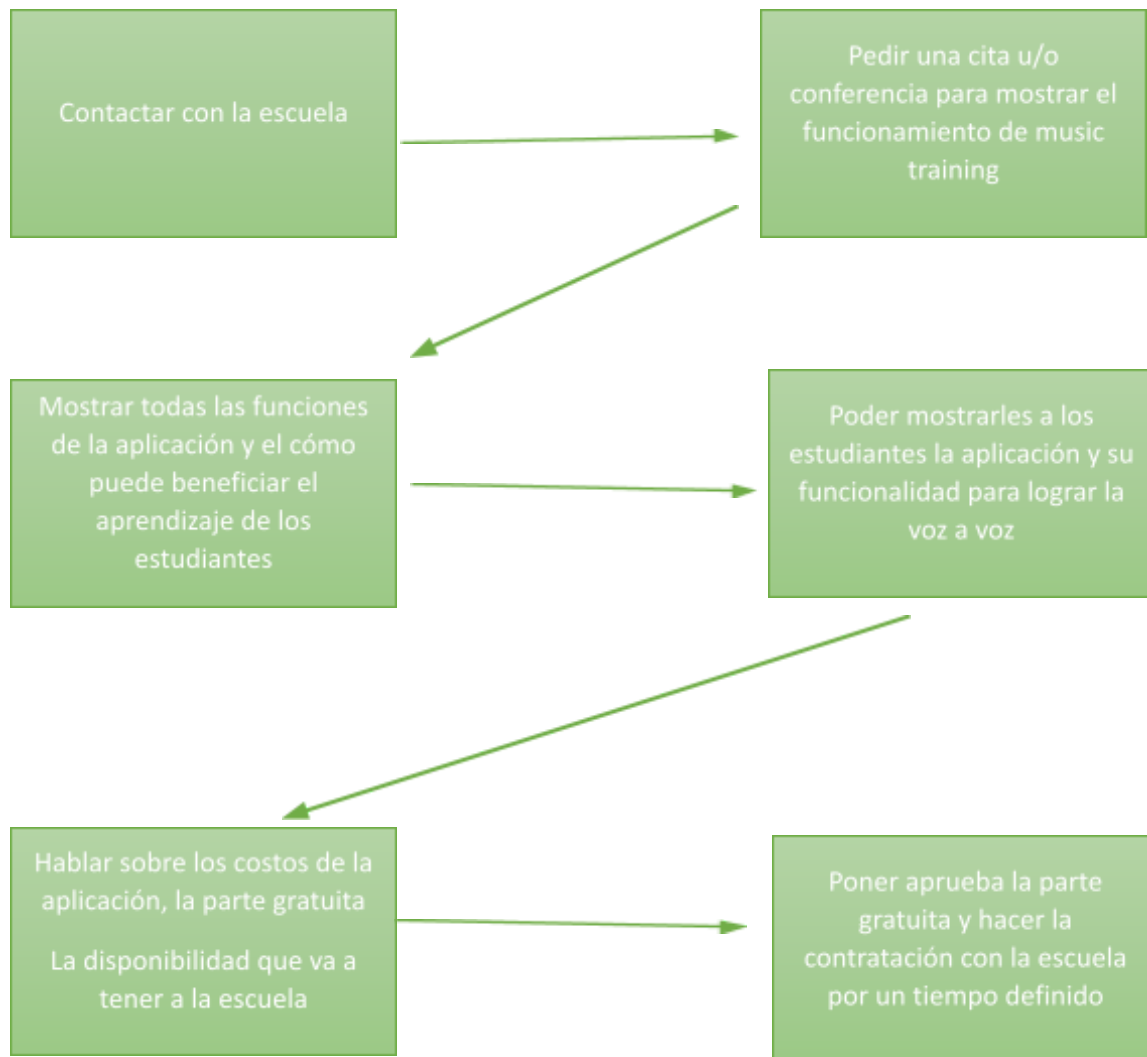
Poder de negociación con los proveedores: nosotros mismos monitorearemos y manejaremos la aplicación como tal no habrán proveedores en sus primeras fases

Entorno de la empresa

Es una aplicación individual

La función de la aplicación: lograr un aprendizaje creativo y mas profundizado de los instrumentos mediante las escuelas

MICROENTRONO:



MACROENTORNO

Proveedores: no habrá proveedores en sus primeros años ya que todo será administrado por nosotros

Nuestros clientes serian las escuelas de música,

Comunidad: estudiantes

Mercado laboral: startup

Competencia: otras aplicaciones que ofrezcan un material parecido

Entidades financieras: podremos lograr convenios con bancos para que los usuarios puedan pagar con su tarjetas de crédito encaso de que no tengan por medio de efectivo o por códigos de pago

Estudio de mercado

Contextualización

Presentación: Music training es una aplicación la cual quiere lograr un mejor aprendizaje musical y dar a conocer la música.

Objetivo del estudio de mercado: Verificar cual es el público donde tendríamos mayor uso y compra también probar en barrios con violencia y entornos desfavorables para que aquellas personas utilicen su tiempo de buena manera

Ya que es una aplicación se puede manejar en diferentes sitios, pero principal mente se manejará en Bogotá

Para lograrlo la app necesitamos los siguientes encargados

Desarrollador de java

Desarrolladores web

Tester

Ingeniero de preventa

Análisis de la oferta

Según lo buscado en la play store hay muchas aplicaciones móviles que hablan sobre música o sobre instrumentos y con interfaz virtual, pero no con convenios con escuelas de música a nivel general y que compacte todo

Buscando aplicaciones por la play store no encontramos ninguna con el enfoque de negocio que ofrecemos, no hay aplicaciones de escuelas de música que en señen música, solo encontramos reproductores.

Intentaremos mantenernos actualizados buscando información constante y por medio de encuestas recomendaciones y demás que los usuarios den por medio de la aplicación la única afectación que podemos evidenciar

Análisis de la comercialización

Núcleo: la programación dentro de nuestra app dará toda la interfaz y todo lo necesario para el entendimiento sus funciones

Calidad: todo está en la programación si la programación queda mal la interfaz empezará a presentar fallos

Servicio: este servicio que se le va a dar a las escuelas es lo que lo hace único ya que todas las aplicaciones son cerradas esta será abierta

Análisis del producto

Núcleo: todo va hacer manejado desde un celular los usuarios no tendrán que meterse en cosas complicadas

Calidad: el conocimiento es esencial para crear una buena app y una o mas personas ayudado un trabajo en equipo lograra lo requerido.

Diseño: para ello queremos la interfaz mas intuitiva posible que no allá nada confuso y que el usuario la disfrute al 100

Servicio: un servicio de enseñanza con todos los materiales a su alcance desde las notas hasta los instrumentos

Ciclo de vida del producto esta app ayudara a el conocimiento y el buen manejo del tiempo

Empezara a nivel local en Bogotá con la expansión en las escuelas dentro e esta

Lograremos convenios y acuerdos con las escuelas, así como sugerencias para formalizar la app de la mejor manera

Ya que es una app las malas reseñas o el no manejo o comercialización de esta terminaría por desechar el proyecto

Análisis de la distribución

Esto se venderá vía internet ya que es una app.

Por la mayoría de los medios audio visuales promoveremos la App, así lograr un crecimiento y una distribución en todas las escuelas posibles

Análisis de los proveedores

En el entorno planteado no habrán proveedores hasta un muy largo plazo, ya que todo será administrado y promovido por nosotros

Conclusiones y recomendaciones

En conclusión esta más que una aplicación va hacer una herramienta la cual estará de la mano con las escuelas de música, brindando la mejor experiencia, logrando una interfaz en 3D de los diferentes tipos de instrumentos y brindando una oportunidad a las personas que no tiene recursos para comprar instrumentos

Bibliografía y anexos

Normas para una application de software :

<https://fernandoarciniega.com/normas-y-estandares-de-calidad-para-el-desarrollo-de-software/>

Articulo que abla sobre el iva de las aplicaciones movile:

<https://abogadosenimpuestos.com/iva-en-el-desarrollo-de-aplicaciones-moviles/>

los terminus y condictiones de las apps: <https://apps.co/terminos-y-condiciones/>

