



CYBERGAMING

ESTEBAN LOPEZ GUTIERREZ

JONATHAN ANDRES ROMERO GALEANO

JUAN ESTEBAN RAMIRES ESPINOSA

INGENIERÍA DE SISTEMAS – IV

CORPORACION UNIFICADA NACIONAL (CUN)

CREACIÓN DE EMPRESA I

BOGOTÁ, D.C

2020

COMPROMISOS DEL AUTOR

Yo (Esteban Lopez Gutierrez) identificado con C.C (1000118477) estudiante del programa (Ingeniería de 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.

Yo (Jonathan Andres Romero Galeano) identificado con C.C (1057783922) estudiante del programa (Ingeniería de 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.

Yo (Juan Esteban Ramírez Espinosa) identificado con C.C (1000463593) estudiante del programa (Ingeniería de 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.

INTRODUCCIÓN

En el siguiente proyecto se refleja conceptos en el cual abordaremos la adecuación, instalación, para quien va dirigido, cómo se va a aprovechar la tecnología. Además, se verá involucrado los objetivos que tenemos a corto plazo, a mediano plazo, a largo plazo, se comparara que problemática es más factible o más importante para tener en cuenta al momento de construir este proyecto

CYBERGAMING es una empresa la cual surge con la finalidad de ayudar a las personas en la localidad Bosa, de poder disfrutar de computadores de alta tecnología. Para que puedan desarrollar los trabajos académicos y disfrutar de juegos de calidad a bajo costo, suprimiendo así la necesidad de desplazarse de un lugar a otro ya que este establecimiento cuenta con estas dos alternativas haciéndolo un sitio agradable.

Este negocio tendrá una adecuada instalación de iluminación y con excelente conectividad de internet. Nos basamos en estudios de desarrollo técnicos, consultas de mercadeo y publicidad para lograr que el negocio sea factible en esta localidad.

Objetivo a corto plazo

Plantear la idea de negocio para que quede bien estructurado.

Objetivo a mediano plazo

Conseguir el capital para así construir el CYBERGAMING

Objetivo a largo a plazo

Posicionar el local como uno de los mejores en la localidad de Bosa

PLANTEAR PROBLEMÁTICA

¿Por qué se ideó el proyecto? El proyecto se ideó principalmente por la necesidad actual de los integrantes, que, en sus tiempos libres, y sin dinero para tener un computador decente o una consola con conectividad para jugar juntos “online”. Pero los locales (más reconocidos) de la ciudad están muy lejos y, relativamente, centralizados. La idea es ser el local de Bosa más reconocido del sector. También hemos evidenciado (de nuestra experiencia propia) al no tener computadores de buena calidad, nuestra carrera, se nos dificulta con programas que demandan más recursos en los computadores y esta realidad le pasa a muchos jóvenes de nuestra localidad ya que teniendo en cuenta la situación de pandemia, en bosa se entregó el 10% de subsidios solidarios a nivel Bogotá ese 10% que es 47.696 de personas las cuales no tienen un recurso, ya sea por falta de dinero. ¿Cómo podría hacer ese 10%, y quizás muchas más personas, que no pudieron contar con este subsidio. ¿Para comprar un computador de alta calidad? que está valorado en un rango de 3 a 5 millones

ANALISIS PESTEL

SOCIAL: nuestro CyberGaming en la localidad de BOSA, sabemos que en la población en esta localidad especialmente al cliente potencial que es la juventud, no cuentan con recursos económicos para tener computadores de alto rendimiento, los ayudamos para que puedan realizar sus trabajos de estudios de alto rendimiento y puedan divertirse.

ECONÓMICO: se resuelve este problema en la localidad para utilizar estos computadores ya que son muy costosos pueden estar entre \$3.000.000 a \$5.000.00, la solución de esta idea de negocio es pagar por hora para obtener un computador de calidad para que puedan desarrollar sus actividades estudiantiles.

SOCIAL: A nivel de entretenimiento y diversión, un lugar para estar sería un beneficio para problemas de depresión y distraerse de su realidad

LEGAL: Protección de la información y los datos según la ley 1273 del 2009

POLÍTICO Y TECNOLÓGICO: Clasificar por edades el uso del computador con filtros específicos para el uso de menores de edad. (-17)

RELACIÓN DE OBJETIVOS CON LA IDEA DE NEGOCIO

trabajo decente y crecimiento económico porque se relaciona plenamente a la posibilidad de brindar empleo a personas con discapacidades, ya que el número de habitantes de la localidad de Bosa es de 508.828 personas y de estas hay 17.624 personas con discapacidad. (Angel Batista, 2018) Es probable que de esas 17.624 personas con discapacidad la mayoría no tenga empleo y por lo tanto se contribuirá al crecimiento laboral y al trabajo decente a estas personas.

De esta manera el personal de la empresa será estable; el sitio de trabajo contará con un diseño que permita tener fácil acceso a los implementos de trabajo para que se sientan cómodos al momento de ejercer sus funciones laborales esto irá dirigido especialmente a las personas con discapacidad y así se asegurará el trabajo decente. Además, nuestra idea de negocio tiene como objetivo promover una educación de calidad ya que contando con equipos de calidad se pueden llegar a hacer trabajos que requiere las personas que estudian ingenierías, diseño gráfico, arquitectura o demás carreras que necesitan una buena máquina

VALOR COMPARTIDO

A medida que se va evolucionando y creciendo en el CYBERGAMING se invertirá en proyectos nuevos relacionados a nuestra idea de negocio en los cuales se pueda brindar asesoría, apoyo económico para que así haya un progreso social tanto para ayudar a los jóvenes del mañana en sus estudios, su entretenimiento, diversión etc. Además de expandir esta idea y colaborar con aspectos claves de las ODS (Educación de calidad, trabajo decente y crecimiento económico)

IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS, NECESIDAD, RETO U
OPORTUNIDAD

Problema 1: Asesoría para la instalación del café internet

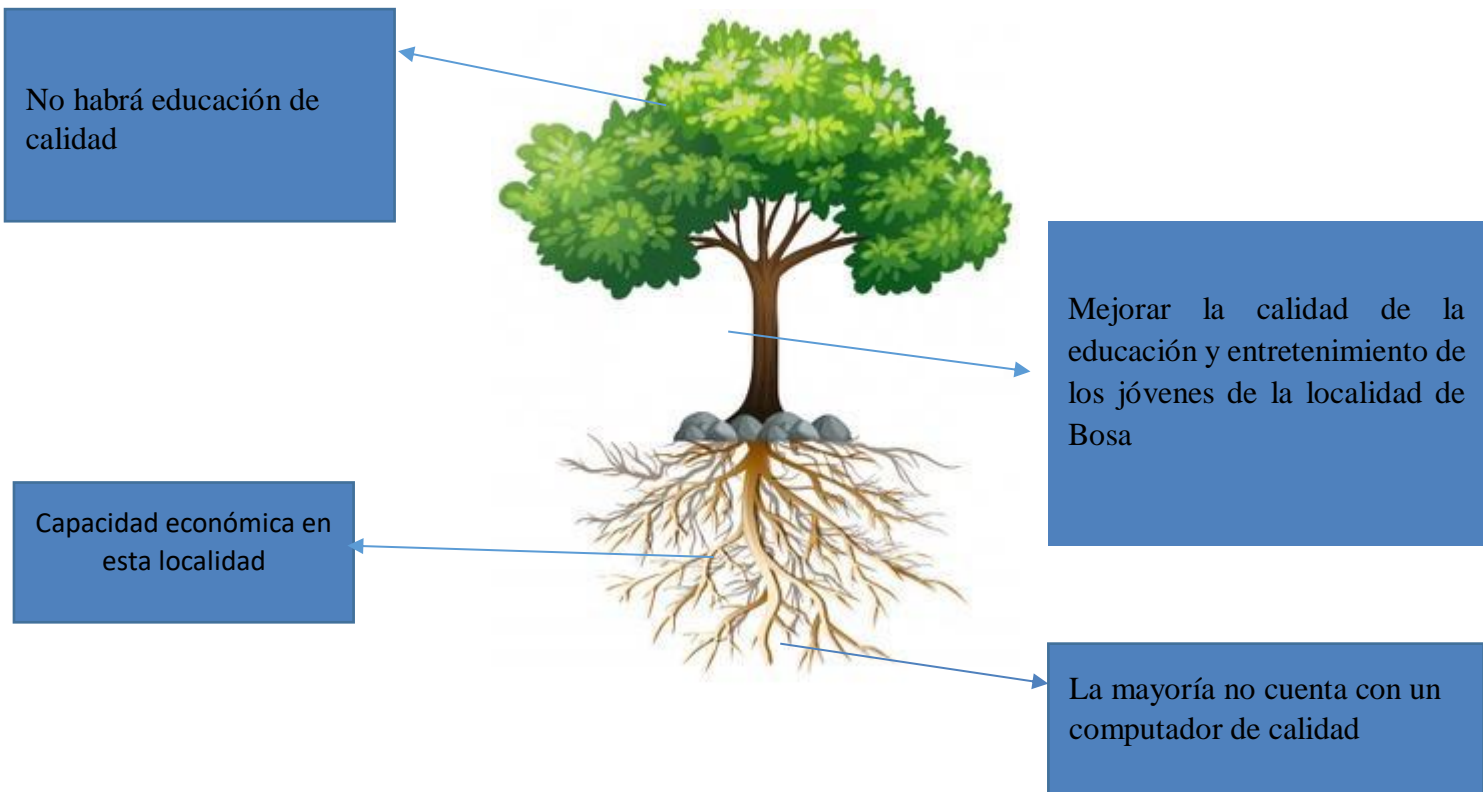
Problema 2: Mejorar la calidad de la educación y entretenimiento

Problema 3: De tener fácil acceso (Que llegue a todas las personas)

Criterio	Problema 1	Problema 2	Problema 3
Conocimiento o experiencia	3	5	2
Asesoramiento de un experto (si se requiere, ¿lo tenemos?)	5	2	1
Alcance técnico ¿tenemos las herramientas?, ¿Podemos desplazarnos para evaluar el problema?, ¿tenemos acceso a información/datos/cifras, ¿puedo darle alguna solución?	2	5	1
Tiempo (posible solución)	1	1	1
Costos (posible solución)	5	5	5

Impacto ¿es trascendental? ¿Representa un desafío para ustedes?	3	3	3
¿Qué tanto les llama la atención el desarrollo del problema?	5	5	2
TOTAL	24	26	15

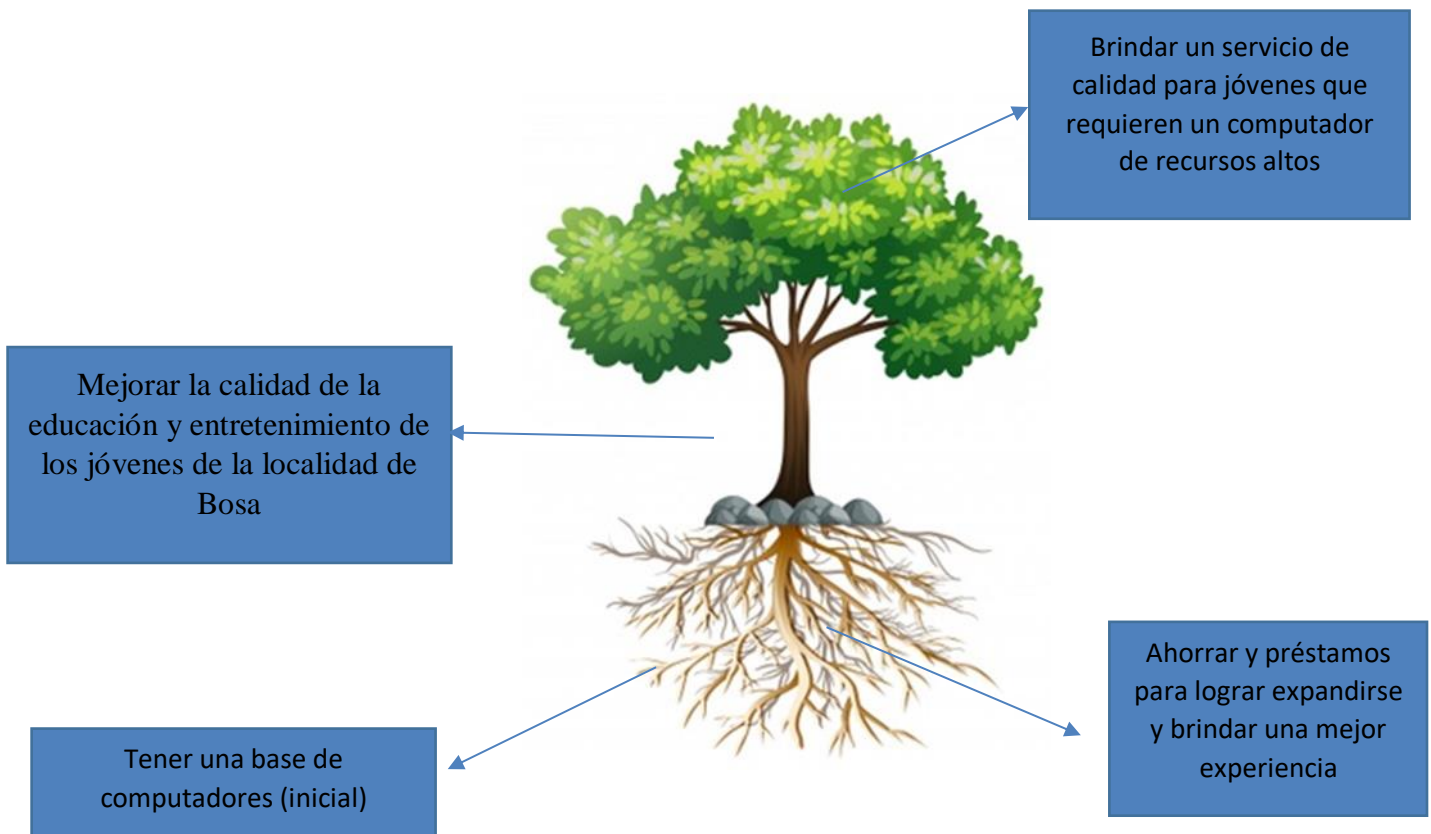
ÁRBOL DE PROBLEMAS



PREGUNTA PROBLEMA

Mejorar la calidad de la educación y entretenimiento brindando computadores de alta calidad a los jóvenes de la localidad de Bosa.

ÁRBOL DE OBJETIVOS



LLUVIA DE IDEAS

Ahorros, Préstamos, Alianzas con otros locales, hacer bases que generen ingresos e ir aumentando los dispositivos.

¿Cuál es el producto o servicio?	Local de computadores para tareas que requieran recursos altos y también jugar
¿Quién es el cliente potencial?	Personas que quieran usar un computador de alta potencia para lo que deseen (Especialmente jóvenes)
¿Cuál es la necesidad?	Debido a los costes de un computador bueno no es accesible para todas las personas
¿Cómo?	Costes de los computadores y lo necesario para estar cómodo (sillas, diademas, etc..), local (si es necesario), Infraestructura y varias cosas mas
¿Por qué lo preferirán?	Porque hay pocos de esos en este sector, y ninguno en este barrio

INTERÉS / DISPOSICIÓN AFIRMACIONES	ESCALA DE VALORACIÓN				
	(F)				(V)
- La Idea de Negocio que tengo se ajusta a lo que yo siempre he querido hacer.	1	2	3	4	5
- No me incomodaría decir a otros que me dedico a esta actividad.	1	2	3	4	5
- Estoy dispuesto a dedicar el tiempo que sea necesario para desarrollar el negocio.	1	2	3	4	5
- Considero que en seis (6) meses puedo tener el negocio funcionando.	1	2	3	4	5
Nº TOTAL DE AFIRMACIONES VALORADAS EN:			3	4	10

Elaborado por: Jonathan Moreno R. / Coordinador del Servicio de Atención al Emprendedor

Veamos los puntajes obtenidos, siguiendo las siguientes instrucciones complete la tabla que sigue a continuación:

- Paso 1:

Coloque en la columna "A" el número total de afirmaciones que UD. haya contado.

- Paso 2:

Multiplique el resultado de la columna "A" por el valor de la columna "B" y el resultado anótelos en la columna "C".

- Paso 3:

Suma verticalmente los puntajes obtenidos en la columna "C" y coloque el resultado en el recuadro correspondiente al PUNTAJE TOTAL.

	A		B	=	C
Total de afirmaciones valoradas en 1:		x	1	=	
Total de afirmaciones valoradas en 2:		x	2	=	
Total de afirmaciones valoradas en 3:		x	3	=	
Total de afirmaciones valoradas en 4:		x	4	=	
Total de afirmaciones valoradas en 5:		x	5	=	
PUNTAJE TOTAL					17

Interpretación del Puntaje Total

De 20 a 15 pts. = Tiene UD. una idea de negocio que le interesa realmente. Continúe analizándola.

De 15 a 10 pts. = Aparentemente esta idea de negocio no resulta apropiada para UD. Sin embargo, evalúe sus atributos para una mejor decisión al respecto.

Menos de 10 pts. = Para usted, en estos momentos, no vale la pena esta idea. No hay disposición para desarrollarla.

INNOVACIÓN EN SERVICIOS

Aparte de tener computadores muy poco vistos en los ciber convencionales. Para ir frecuentemente al local a solicitar un PC se le darán beneficios o tarifas que demuestran gratitud por preferirnos ante otros locales de la ciudad, podrían ser Bajar el precio por hora, darle X tiempo gratis luego de X tiempo comprado o acumulado, llenar una boleta y darle una recompensa al llenarla.

También hemos pensado en extendernos más allá de las computadoras. Como servicio técnico en Computadores (ventas software hardware, arreglos), Servicios de consolas (renta, y venta de juegos para consolas) u otra que tocaría analizar y estudiar.

Minar monedas virtuales con granjas de computadores, pero eso sería más caro que lo planeado.

ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN

Para llevar a cabo la idea de negocio de minar monedas virtuales con granjas de computadores, hemos decidido construir un sitio adecuado con buena refrigeración para la máquina que se calientan las mantengan a una buena temperatura, puesto que es necesario que estén las 24 horas activas para generar rentabilidad. Esto nos ayudará a posicionar el Cybergaming como uno de los mejores sitios de la ciudad de Bogotá y lograr expandirnos al resto del país.

Dicho lo anterior, la estrategia que tenemos es de tipo experimental ya que tenemos una idea de negocio sólida, que busca expandirse con nuevos proyectos como lo es Bitcoin para llegar a nuevos mercados y ser reconocidos a nivel nacional.

CONTEXTUALIZAR LA EMPRESA

Nombre: CYBERGAMING

Clasificación: actividades económicas terciarias

Tamaño: según la ley 5/2015, de fomento de la financiación empresarial señala que una microempresa es aquella que tiene menos de diez trabajadores y un volumen de facturación anual inferior a dos millones de euros o un activo total inferior a dos millones de euros y una pequeña empresa es la que tiene un máximo de 49 trabajadores y un volumen de facturación o total de activo inferior a diez millones de euros. Con eso en mente, entraría en alguna de esas 2

ANÁLISIS DE LA DEMANDA

La industria de los videojuegos, el entretenimiento tecnológico y digital, se ha vuelto muy popular los últimos años gracias a distribuidores de contenido digital, llámense: “Influencers” o “Streamers” y también a lo que empresas grandes de videojuegos, tanto de consolas y computador, han evolucionado al dar una experiencia más completa, más realista y hasta más humana comparándolas con el mismo tipo de producto hace 20 años. Ahora tenemos recursos más inmersivos (Audio “3D”, vibración “HD”, Realidad Virtual, etc...) dejando a la industria de videojuegos como uno de los mercados más grandes de los últimos años, y solo en Colombia, moviendo US\$372 millones y en el mundo US\$224.700 millones

ANÁLISIS DE LA OFERTA

En la ciudad de Bogotá hemos localizado 2 Grandes competidores directos: Cluster Gaming House (Calle 81 No. 73 A 15 - Chapinero) Y Empire Gaming Cyber (Calle 37 #13-26 - entre Engativá y Suba) los cuales ofrecen un servicio similar a nuestro Cyber Gaming. Los problemas de estos locales son: Están muy lejos del sector SUR de Bogotá, El servicio (Por aglomeración) se ve afectado en la calidad de atención y que al ser los más “grandes” de Bogotá tienen mucha demanda por lo cual dejan a muchos afuera y la separación entre clientes es nula. Se puede literalmente ver que está haciendo el de al lado. Y en Bogotá hay muchos vendedores indirectos. Ya sean cibers comunes pequeños locales (no más de 5 computadores) que prestan las maquinas a sus usuarios, también locales de renta de consolas (ya sea local o alquiler) y locales de venta de computadores

La idea no es innovar a nivel Bogotá, la idea es ser líderes en este sector y aprovechar que ellos no están dando abasto para la demanda actual

ANÁLISIS DE PROVEEDORES

estuvimos averiguando proveedores de partes de computadores y encontramos un local llamado: “Computadores SYA suministros y accesorios” el cual nos ofrece un computador con una configuración Gygabyte B450 DS3H, AMD Ryzen 3 3200G, Gtx3900, 1 Tera HDD, 2 DDR4 8Gb 3000mHz, Case Gamer SN220D16, Combo teclado y mouse RGB 750Hz de respuesta, Fuente350w reales, Pantalla 1080p 60hz en 2´579.000 el cual nos ofrece una rebaja del 10% total sí se hace un pedido y configuración de más de 12 computadores

También el proveedor de internet el único que tiene cobertura de fibra óptica y con funcionamiento en este sector es Movistar, ofreciendo 150Mb/seg a 155.990 mes

Localización, la localización debe ser en un lugar cerca universidades, colegios y lugares concurridos para tener un flujo de público constante y también estar en un lugar no tan “” pesado”” del sector. Bosa centro sería un lugar ideal. También que cuente con un terreno o lugar de alquiler grande, para poder tener más personas en el establecimiento

CLIENTES

El local está apuntando a las personas que requieren potencia en un computador Ya sea para usarlo como Ocio en su tiempo libre o como herramienta para tareas o diseñar La segmentación se haría principalmente en la localidad de bosa, con jóvenes mujeres y hombres entre 10 a 30 años de edad con afición a los videojuegos en línea, ya sea con amigos (Juegos como LoL o Warcraft) o solo (Juegos como AeEHD o “Modo historia”) La edad juega un papel importante a la hora de relacionarse y decidir qué hacer, para solucionar esto creemos que dividir a los clientes por edad sería una solución buena, para que los niños no estén relacionándose con los video jugadores mayores, ya que, hemos visto que ellos son muy groseros y juegan cosas con un ESRB más alto.

- Que le gusten los videojuegos
- No tener presupuesto para comprar un computador de altas prestaciones
- Sentir atracción a la tecnología y la innovación entorno a los computadores
- Reacción mano ojo ágil
- Des-estrés dependiendo de los juegos

TRABAJOS DEL CLIENTE

Perfil del cliente

Trabajos del Cliente

- Funcionales
- Sociales
- Emocionales

Preguntas Guía.

¿Qué tareas intentan realizar mis clientes en su vida laboral o personal?

¿Qué problemas creo tiene mi clientes de los que tal vez ni siquiera estén al tanto?

¿Qué necesidades emocionales están tratando de satisfacer tus clientes?

¿Cómo se quiere sentir tu cliente?

Fuente: Stratagyzer.com

- Funcionales: El perfil del cliente espera con el servicio que brindaremos cumplir su tarea diaria de entregar sus trabajos o tareas académicas.

- Sociales: Subir su “estatus” ¿Cómo? Estudiando con una computadora que le permita hacer sus trabajos con rapidez, así cumpliendo con sus etapas académicas. (Bachillerato, universidad, postgrados, diplomados etc.)

- Emocionales: El perfil del cliente espera cumplir ese sentimiento de diversión, entretenimiento en pocas palabras sentirse bien.

Preguntas Guía

- Trabajos del colegio, universidad, doctorados etc.
- El problema más identificado es el no contar con un computador bueno para realizar dichos trabajos
- Diversión, entretenimiento, sentirse bien.
- El cliente se quiere sentir acogido así pasar el tiempo, sin estar aburrido estresado, etc. Por otra parte, está el cliente que se quiere sentir bien por la realización de sus trabajos universitarios una sensación de responsabilidad

FRUSTRACIONES

Perfil del cliente

Frustraciones

- Efectos Secundarios
- Obstáculos
- Riesgos / Resultados no deseados

Preguntas Guía.

¿Cómo definen mis clientes demasiado costoso? ¿Mucho tiempo, demasiado dinero o requiere esfuerzos sostenido?

¿Qué hace que mis clientes se sientan mal?

¿Cuáles son las principales dificultades y desafíos que tienen mis clientes?

¿Qué le preocupa a mis clientes?

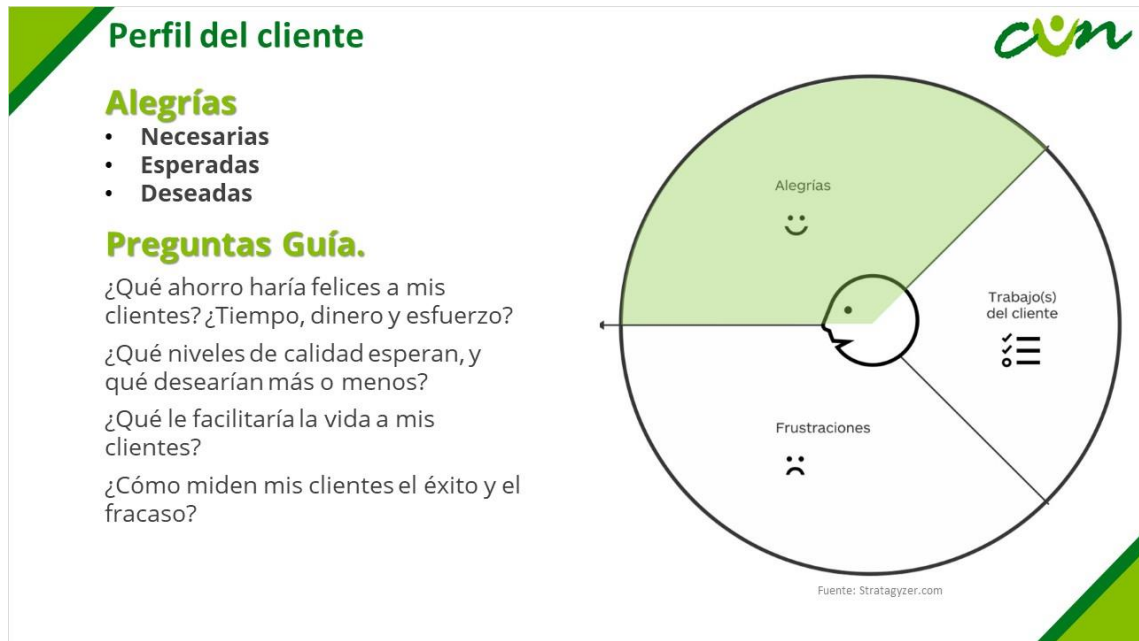
Fuente: Strategizer.com

- Efectos secundarios: Quedar mal con los trabajos académicos
- Obstáculos: Falta de un computador de altos recursos
- Riesgos / Resultados no deseados: Perder todo lo invertido académicamente.

Preguntas guía

- Lo definen como mucho trabajo o esfuerzo para realizar un ahorro y comprar el producto en este caso el computador que sea de un muy buen rendimiento, teniendo en cuenta las necesidades personales que ellos tienen.
- No cumplir sus necesidades o trabajos.
- El dinero ya que teniendo en cuenta la localidad en la que se va realizar este proyecto no cuenta con altos recursos económico como para comprar una computadora que puede ser muy costosa, esto puede ser respaldado por el siguiente artículo el cual indica que “En Bosa predomina la clase baja: el 87,8% de los predios son de estrato 2 y el 5,6% de estrato 1.”
- La necesidad o ansiedad de entregar un trabajo y la falta de entretenimiento.

ALEGRÍAS



- Necesarias: Obtener un computador de alta calidad

- Esperadas: Gracias al servicio brindado se realizó los trabajos o se pudo divertir un buen tiempo

- Deseadas: Obtener un computador propio

Preguntas Guía

- Ahorro de dinero, porque en vez de tener alrededor de 4 millones de pesos, pueden obtener un computador bueno pagando por horas y haciendo la misma función.

- Desearían un servicio de calidad alta claramente para así no interrumpir en sus labores diarias.

- Un servicio bueno y cómodo económicamente

PRODUCTOS Y SERVICIOS

Perfil del cliente

Productos y Servicios

- Tangibles
- Intangibles
- Digitales

Preguntas Guía.

¿Qué capacidades, recursos y habilidades tienes o puedes conseguir para el desarrollo de tus nuevos productos y servicios?

Fuente: Stratagyzer.com

- Intangible: Nuestra idea de negocio es un servicio por lo tanto no es algo físico en sí, se brinda un servicio de uso de computador con conexión a internet

Preguntas guía

- La capacidad o habilidad que se puede conseguir es la confianza con nuestros clientes para que así cuando se realice un nuevo producto o servicio se pueda promocionar y los clientes tengan la seguridad de la calidad de nuestros productos o servicios.

ALIVIADORES DE FRUSTRACIONES

Mapa de Valor

Aliviadores de Frustraciones
Piensa en el segmento de cliente busca aliviadores para sus frustraciones más importantes.

Preguntas Guía.

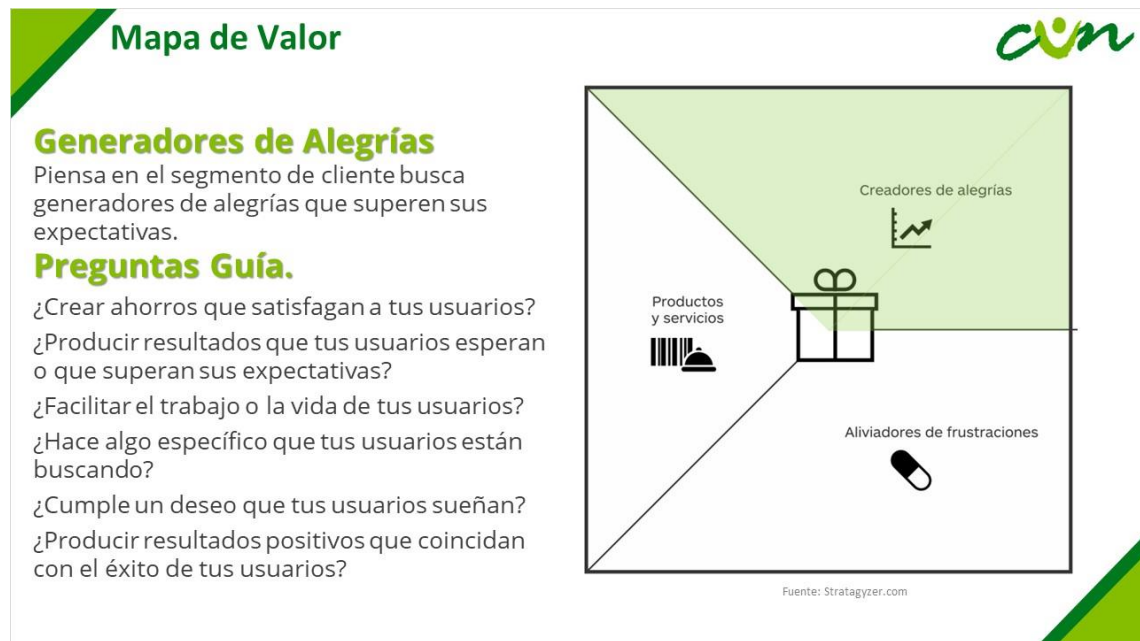
- ¿Genera ahorros de dinero, tiempo, esfuerzo?
- ¿Hacer que mis usuarios se sientan mejor?
- ¿Arreglar soluciones de bajo rendimiento?
- ¿Pone fin a las dificultades y retos con los que se encuentran mis usuarios?
- ¿Elimina un riesgos que les asusta?
- ¿Limita o erradica errores habituales que cometen?
- ¿Elimina barreras que hacen que los usuarios no adopten el producto/servicio?

El diagrama es un cuadrado dividido por una línea diagonal que va desde el ángulo superior izquierdo hasta el inferior derecho. La zona superior izquierda está blanca y contiene un icono de una caja de regalo con la etiqueta 'Productos y servicios'. La zona inferior derecha está sombreada en naranja y contiene un icono de una pastilla con la etiqueta 'Aliviadores de frustraciones'. En la zona superior derecha, que también es blanca, hay un icono de una línea de gráfico que sube con la etiqueta 'Creadores de alegrías'. Una línea diagonal también divide la zona sombreada en naranja. En la parte inferior del diagrama, se indica 'Fuente: Stratagyzer.com'.

Preguntas guía

- Genera ahorro de tiempo y de dinero, porque como ya se ha señalado antes en la localidad de Bosa las personas no tienen la facilidad económica de tener 4 millones dando una cifra redundante para comprar un computador de calidad.
- Brindando un servicio de calidad para que así tengan la facilidad de realizar sus trabajos
- Pone en fin la problemática general en la cual va nuestro proyecto, tener una educación de calidad ya que para estudiantes que necesitan un computador de recursos altos para realizar trabajos en 3D o programar y trabajos de este estilo se quitaran un gran “peso encima” y también al cliente que desee entretenerse ya sea jugando videojuegos o simplemente pasar un rato.
- Elimina el riesgo de no responder académicamente con los trabajos que deben entregar.

GENERADORES DE ALEGRÍAS



Preguntas guía

- Facilitan el trabajo o el esfuerzo que es adquirir un computador de gama alta y por lo tanto lo alquilaran por tiempo lo que ellos necesiten.
- Brinda todo lo que ellos buscan en una maquina (Rapidez, 0 lag, internet ultra rápido)
- Cumple el deseo de navegar, utilizar, manejar un computador rápido para realizar trabajos o jugar de forma estable sin ninguna interrupción de lentitud y demás factores que complican la experiencia de nuestro cliente potencial.
- Produce el buen resultado de entrega de trabajos académicos que requiere un computador con buenos recursos.

DECLARACIÓN DE LA PROPUESTA DE VALOR

Frase representativa de nuestra idea de negocio:

Brindamos un servicio de calidad y con vocación a esto, ya que creemos en el talento que hay y por lo tanto deseamos colaborar a los sueños de nuestro cliente.

FICHA TÉCNICA

FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO / SERVICIO
A. CYBERGAMING
B. Computadores con Windows 10, Cable Ethernet categoría 6 , Conectores Rj45, Auriculares con micrófono, reguladores de voltajes, escritorios, Sillas, Impresora, cámaras de seguridad, repuestos para computadoras.
C. Software de seguridad informática que permita proteger los datos de los clientes, contar un diseño adecuado para las instalaciones con buena iluminación.
D. CYBERGAMING ofrece computadores de alta tecnología para jugar video juegos y realizar cualquier tipo de consulta, además los computadores cuentan con un peso aproximado de 4 a 5 kilos un peso ideal ya que son de Escritorio. Contamos con excelentes combos para que puedas armar tu propio pc, por la compra de un computador recibe servicio técnico detallado.
E. Papel burbuja de tamaño 8cm y 3 pulgadas de espesor, Icopor para que sostenga los materiales y evite rayones, Caja de cartón de tamaño 66cm para cubra todas las partes de pc, para que pueda ser transportado a cualquier sitio del país.
F. Material de empaque caja de cartón resistente de 66cm que permita cubrir todas las partes del computador, cuenta con un diseño el cual le permite agarrar y transportar con mayor facilidad, se le agrega el logo de la empresa CYBERGAMING que nos identifica permitiéndonos así ser reconocidos por los clientes.
G. Los computadores estarán ubicados en sitios con temperatura estables la cual permite su duración, Se están revisando periódicamente y realizando mantenimiento para que tengan una vida útil.

H. Vida útil de los computadores está estimada en 5 a 10 años, se ofrece una garantía de un año con soporte y cambio de piezas que no hayan sido manipuladas por el cliente.

I. Se ofrecerán servicios adicionales como soporte, venta de periféricos y computadores, membresías para juegos. Algunas de las recomendaciones para nuestros clientes que compren los PC son, tener el equipo en un sitio adecuado con buena temperatura que permita la refrigeración, evitar las caídas o golpes y realizar el mantenimiento adecuado a la máquina cada 6 meses para que tenga una vida útil. Para los clientes que estarán en el local mantener una buena disposición al momento de utilizar los computadores.

ELABORÓ

REVISÓ

APROBÓ

CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO.

Nuestro producto se encuentra en la fase de introducción, ya que está en proceso de ser lanzado al público, se invertirá en la publicidad de nuestro CYBERGAMING en medios de comunicación como lo son emisoras y folletos, que se entregaran en los colegios y a las personas que habitan en la localidad de Bosa para obtener mayores visitas y ventas en nuestro negocio; estará ubicado en un sitio de fácil acceso y de manera visible para que nuestros clientes lleguen con facilidad permitiéndonos así ser reconocidos.

DEFINICION ESTRATEGIA

Ley No. 1336-Mintic 21 julio de 2009 Artículo 4 Autorregulación de café Internet.

donde indica que, todo negocio debe estar visible y de fácil acceso a las personas, brindar un buen servicio de internet, donde se evite utilizar pornografía o exponer a los niños, niñas y adolescentes de manera sexual, violando sus derechos y siendo utilizado con otros fines. Indica que las autoridades distritales y municipales podrán realizar actividades periódicas de inspección y vigilancia donde se sancionara su incumplimiento bajo el código nacional de la policía.

Ley No 1928 24 julio 2018. en la cual aprueba el convenio sobre la ciberdelincuencia, adoptado el 23 de noviembre de 2001 en Budapest. Donde alerta que todos los dispositivos utilizados con acceso a internet, deben de tener una buena seguridad informática que proteja los datos de las personas y de las empresas para que no se vean vulnerados y no se cometa ciberdelincuencia. Nos habla también de la falsificación informática, donde nos indica que los datos legítimos se han borrados, suspendidos o datos no legítimos que se han utilizados para realizar fraudes habrá responsabilidad penal.

Acuerdo 184 de 2005.

Artículo 44. Artículo segundo. Donde indica que todos los establecimientos que tenga uso de internet, tendrán un tiempo estimado no mayor a 6 meses donde deben contar con un software que prohíba el acceso a páginas pornográficas.

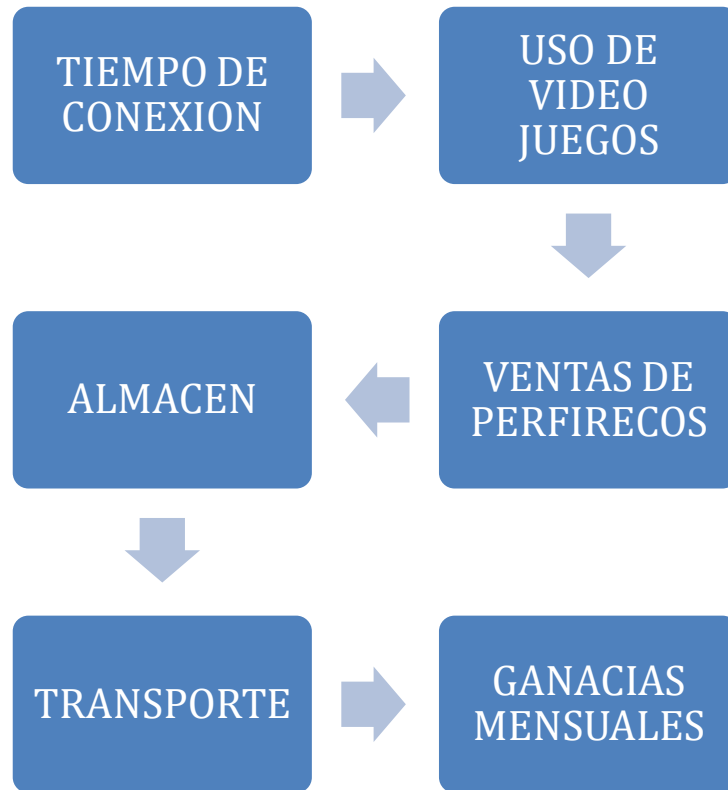
Resolución 735 8 de mayo de 2020- ministerio de salud.

Artículo 1. Indica que se debe adoptar un protocolo de bioseguridad para la prevención del COVID-19, en centros de soporte técnico donde se ofrezca servicio de internet, para mantener un control y evitar la propagación del virus.

DISEÑO DE CONCEPTO

Computadores con windows 10
Reguladores de voltaje
Impresora
Audifonos y microfonos
Cameras de seguridad
Escritorios
Sillas
Conectores Rj45
Cable ethernet cat 6

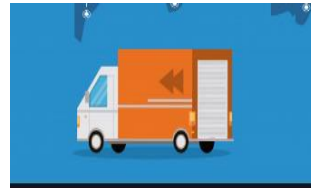
DISEÑO DEL DETALLE



CYBERGAMING



VENTA



EMPRESA DE ENVIO



GANACIA

La cadena de distribución de nuestro CYBERGAMING, se realizara mediante terceros con empresas que nos ayuden a lleva los equipos a nuestros clientes ya que nuestro objetivo sera contar con los medios de transporte propios para obtener mas ganancias.

COSTOS DE PRODUCCION.

COSTOS DE PRODUCCIÓN	
10 COMPUTADORES GAMER PRO 3.0 CON	\$49.000.000
12 SILLAS	\$2.520.000
10 Diadema Gaming Trust Rana Gxt 404r	\$1.550.000
2 Cámara HD Kalley Interior Dia/Noche 360° K-CRI2	\$319.800
10 modulos para café internet	\$195.000
200 metros Cable Utp Categoría 6 Carrete 100 Metros Cobre Cobre 100%	\$399.800
60 Conectores Rj45	\$30.000
2 REGULADOR 2000 VA/100W Unitec 8 tomas	\$146.606
Impresora	\$699.000
TOTAL	\$54.861.205

Precio de la venta	
COMPUTADORES GAMER PRO 3.0 CON	\$4.990.000
Diadema Gaming Trust Rana Gxt 404r	\$155.000
Teclado Gaming Trust Gxt 840 Myra	\$36.990
Mouse Gamer Pro Rx0008Bk	\$12.990
Tiempo de conexión	\$1.200 la hora
Control Joystick Inalámbrico Para Ps4	\$49.990

VALIDACION Y VERIFICACION.

1- EFICIENCIA . Al momento de realizar las tareas cotidianas como lo son atender a los clientes, cumplir con los horarios establecidos en el establecimiento, llevar un orden de control las ventas que se obtendra en el dia, esto garantizara mejor rendimiento y eficiencia.

2-Efectividad. Se tendra una meta propuesta cada mes en ventas y en servicio que garantizara el crecimiento y sosteniimento de la empresa.

3-Capacidad. Nuestro CYBERGAMING tendra la capidad de tener los diferentes articulos en venta y actualizados para que nustras clientes puedan relizar sus compras, tendra un local el cual le permite disponer de todos sus cumputadores y contara capacidad de realiazar envios.

4-productividad. Se realizara un software que nos permita identificar que tan productivos hemos sido en los meses, y se hara actividades con nuestros empleados para que sean mas productivos al momento de ejercer sus funcones.

5-Calidad. Se hará una revisión continua en el almacén, en nuestros equipos y de los artículos que están disponibles para la venta, esto con el fin de que las personas que utilicen los computadores o realicen compras se sientan satisfechos con el producto al momento de utilizarlo.

6-Rentabilidad. Se medirá los ingresos de las ventas y del tiempo de conexión versus los gastos en el local, esto con el fin de llevar un control en los gastos de nuestra empresa.

7-Competitividad. Seremos una empresa justa la cual competirá de buena manera en los precios, sin deprimir a los demás locales, llevando un orden y control con las leyes que rigen el negocio.

8-valor. Se tendrá un valor referente para nuestros compras y gastos, para saber lo obtenido cada mes.

9-Beneficio. Se llevará un control de las ganancias y de las inversiones que se realicen en el local para saber el porcentaje de rendimiento de nuestro CYBERGAMING.

10-Eficacia. Tendremos un plan de negocio utilizando los medios de publicidad, como los son las emisoras y volantes que nos permita invertir poco, pero que nos genere buenas ganancias.

PRODUCCIÓN

ETIQUETA



EMPAQUE



PRECIO DE VENTA

COSTOS DE PRODUCCIÓN	
Costo unitario de materiales	\$6.735.682
Costo unitario de mano de obra	\$2.500.000
Costos unitario de Cif (costos indirectos de fabricacion)	\$201.189
Costo total unitario	\$9.436.871

Características del prototipo

Torre pc Gamer

- Se construyó la torre del computador en cartón de tamaño 30cm de largo y 15cm de ancho quedando de manera uniforme, cuenta con un color azul en la parte superior y un dorado con escarcha en la parte frontal la cual refleja un excelente brillo haciéndola más atractiva para nuestros clientes.
- El interior donde está ubicado la tarjeta madre fue realizado con papel fomi escarcha de color negro, el cual hace resaltar los diferentes componentes que también fueron hechos con el mismo tipo de papel, pero con diferentes colores los cuales se mencionaran a continuación.
- Las tarjetas RAM están de color amarillo con sus ranuras de color verde, el procesador de color plateado, los condensadores de color gris, tarjeta de video de color rojo con sus ranuras de color blanco.
- En el lateral derecho superior está ubicado la unidad de CD y el Disco duro los cuales fueron hechos en cartón color blanco.
- En el lateral izquierdo superior se ubica la fuente de poder y las diferentes conexiones para periféricos tipos USB los cuales están de color blanco, la fuente de poder se consiguió de un ventilador pequeño que se tenía de color negro, el cual puede encender ya que cuenta con un cable tipo USB.

Materiales de construcción

- Papel fomi escarcha con color, verde, plateado, dorado, amarillo azul y rojo.
- Caja de cartón
- Tijeras
- Bisturí
- Pegamento
- cables
- ventilador.
- Regla.

Técnica que se realizó para el prototipo

Se realizó un diseño por medio de un dibujo el cual se plasmo con los diferentes materiales de construcción del prototipo.

Como va interactuar el cliente con el producto.

- Se publicará por redes sociales con fotos donde el cliente pueda interactuar con nuestro prototipo y conozca así nuestra empresa con el fin de atraer a clientes potenciales.
- Se realizarán folletos donde este impreso nuestro prototipo y se entregarán en los colegios y en las universidades.

Evidencia del producto



<p>Problema</p> <p>Disponer de un amplio catálogo de juegos.</p> <p>Aburrimiento por la monotonía.</p> <p>Que sea demasiado cotoso.</p> <p>Piratería.</p> <p>Complejidad en atraer a los clientes con anuncios publicitarios</p> <p>Empresas de reconocimiento.</p>	<p>Solución</p> <p>Se tendrá instalado la aplicación steam con un amplio catálogo de juegos originales.</p> <p>Se dará un bono de 30 minutos por tiempo de conexión de 2 horas</p> <p>Se utilizará Facebook como método publicitario.</p>	<p>Propuesta de Valor única</p> <p>Tus juegos favoritos disponibles en alta resolución que permiten tener excelentes gráficos.</p> <p>Páginas con antivirus que permitan proteger los datos personales de los clientes al momento de realizar consultas.</p> <p>Soporte disponible en todo momento.</p> <p>Internet con excelente navegación para tus consultas y en el momento que desees jugar.</p>	<p>Ventaja Injusta</p> <p>Ser los primeros en llegar al mercado con productos de alto rendimiento.</p> <p>Llegar a un acuerdo con los diferentes medios publicitarios para atraer clientes potenciales.</p>	<p>Segmentos de Clientes</p> <p>Apasionados por los juegos.</p> <p>Estudiantes.</p> <p>Amantes de tecnología</p> <p>Gamer</p> <p>Clientes</p> <p>Usuarios en café internet de 15-40</p> <p>Colegios y universidades.</p>
<p>Estructura de Costos</p> <p>Alquiler del establecimiento</p> <p>Personal de ventas y de soporte</p> <p>Computadores, medios publicitarios y repuestos.</p>		<p>Fuentes de Ingresos</p> <p>Ventas de computadores, de periféricos y de componentes</p> <p>Tiempo de conexión</p>		
<p>Métricas clave</p> <p>Numero de ventas mensuales.</p> <p>Tiempo de conexión mes.</p>		<p>Canales</p> <p>Nuestra propia página web, Redes sociales, folletos, teléfonos de contacto.</p>		

LEAN CANVAS

LIENZO LEAN CANVAS

<p>PROBLEMA</p> <p>Problemas Top 3</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escasos recursos -Lejanía de las otros locales -los locales comunes no ofrecen tanta potencia <p>(Alternativas)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprar un computador costoso - ir a otros locales con el riesgo de no poder entrar por la demanda 	<p>SOLUCIÓN</p> <p>Nuevo local especializado en computadores de alta gama</p>	<p>PROPOSICIÓN DE VALOR ÚNICA</p> <p>El primer local en la localidad especializado en computadores de alta gama , con servicio de asesoramiento y calidad</p>	<p>VENTAJA ESPECIAL</p> <p>Ser los unicos en el sector</p> <p>Al haber una alta demanda, pero pocos locales, se pierde una parte de ese publico, la idea es capturar ese publico</p>	<p>SEGMENTO DE CLIENTES</p> <p>Personas fanaticas a los juegos y potencia a la hora de usar un computador</p> <p>(Early adopters)</p> <p>Jovenes entre 15 a 25 años</p>
<p>ESTRUCTURA DE COSTES</p> <p>Internet Sueldos</p> <p>Servicio electrico</p> <p>Computadores</p> <p>Local</p>		<p>FLUJO DE INGRESOS</p> <p>Venta en relacion de computadores</p> <p>Alquiler de computadores</p> <p>Ventas de objetos electronicos relacionados al mundo "gamer" (juegos, servicio tecnico ,asesoramiento)</p>		

Encuestas

La encuesta la hicimos en los locales de computadores cercanos de la localidad de Bosa fueron a 57 personas de la edad entre 10 a 25 años notando una cantidad alta de clientes hombres y una baja (pero existente) de mujeres interesadas

Hicimos las siguientes preguntas:

¿Qué piensa sobre la idea de un negocio especializado en el “gaming”?

¿Iría usted a un local así sabiendo que estará localizado en esta localidad?

¿Qué espera usted a la hora de ir, tanto en atención como en computadores?

Con respecto a los locales (en general) ¿qué fue lo que más le gusto y lo que le disgustó?

¿Ha ido a locales de este estilo? Sí es así ¿qué fue lo que más le gusto y lo que le disgustó?

Como hay personas menores de edad entre la muestra entonces, para evitar problemas, pondremos un resumen de todas las repuestas

- ¿Qué piensa sobre la idea de un negocio especializado en el “gaming”?

La idea suena genial, es una propuesta interesante. ¿habrá campeonatos? ¿podrán entrar niños?

- ¿Iría usted a un local así? sabiendo que estará localizado en esta localidad

Por supuesto, depende de que tan lejos o centrado esté el local.

- ¿Qué espera usted a la hora de ir, tanto en atención como en computadores?

Una buena atención por parte de los trabajadores, Buena calidad en el internet. Que los gráficos no se vean tan desfasados, buenas asientos y también buen espacio entre clientes

- Con respecto a los locales (en general) ¿qué fue lo que más le gusto y lo que le disgustó?

Les gusta que los locales tienen muchas computadoras entonces casi siempre tenían disponibilidad, pero el internet y la comodidad en los locales comunes son muy bajas, así como las aplicaciones que se pueden tener por falta de potencia

- ¿Ha ido a locales de este estilo? Sí es así ¿qué fue lo que más le gusto y lo que le disgustó?

Les gusta Los computadores, la comodidad de las sillas, el internet. Pero la atención (por la cantidad de personas que hay, y por los trabajadores) es muy mala y se siente abandonado el cliente, la distancia que se encuentran, y también que hay muchas personas y no da abasto a todas las personas que van.

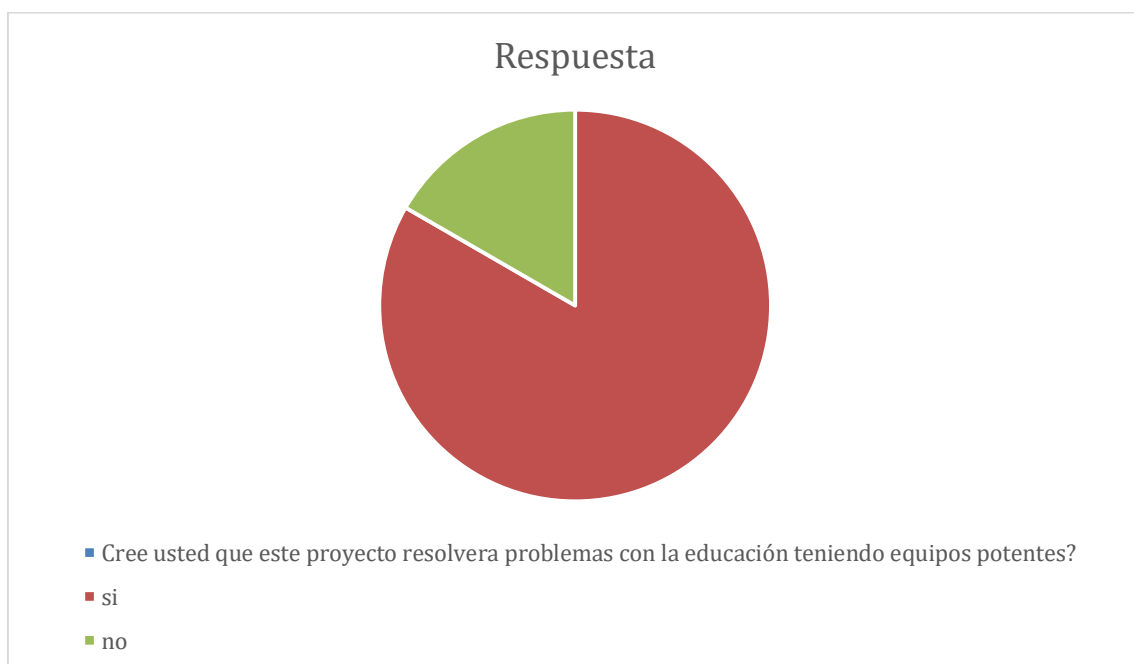
- ¿Cree usted que este proyecto resolvera problemas con la educación teniendo equipos potentes?

Si porque algunos tenemos problemas de realizar trabajos de alto requerimiento como por ejemplo los estudiantes de ingeniería u otra carrera que requiere un pc de alta gama. (Respuesta más votada)

REALIZACIÓN DEL TEST

1. Investigación cualitativa lo que se espera es averiguar mediante encuestas lo que puede llegar a alcanzar la empresa en esa localidad y si podrá resolver las problemáticas que tiene como objetivo esta empresa como por ejemplo la educación de calidad.
2. Investigación cualitativa
3. Ya se planteo la encuesta en la semana anterior
4. 60 personas de la localidad de Bosa

TABULACIÓN



ANÁLISIS

Muchas personas daban por entender la falta de tener un computador bueno en casa por lo tanto irían a un local con pc de buenos recursos en el cual pueden desarrollar trabajos que requieren dicha maquina y también para divertirse jugando videojuegos, otros indicaban que no era necesario tener un pc de buenos recursos para estudiar.

REFERENCIAS

- dragonjar*. (2020). Obtenido de <https://www.dragonjar.org/normas-sobre-el-funcionamiento-de-los-establecimientos-que-prestan-el-servicio-de-internet-en-bogota-dc.xhtml>
- Radio nacional*. (s.f.). *Radio nacional*. Obtenido de <https://www.radionacional.co/inclusion-bosa-bogota#:~:text=Seg%C3%BAn%20datos%20de%20la%20Secretar%C3%ADa,tienen%20alg%C3%BAn%20tipo%20de%20discapacidad>
- 4, L. N. (s.f.). Obtenido de https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3706_documento.pdf
- cafe*, M. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.venta-de.com.co/modulos-cafe-internet>
- calidad*, I. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.dragonjar.org/normas-sobre-el-funcionamiento-de-los-establecimientos-que-prestan-el-servicio-de-internet-en-bogota-dc.xhtml>
- carton*, C. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.mwmaterialsworld.com/es/caja-de-carton-para-ordenador-878-gr-m2.html>
- dragonjar*. (2020). Obtenido de <https://www.dragonjar.org/normas-sobre-el-funcionamiento-de-los-establecimientos-que-prestan-el-servicio-de-internet-en-bogota-dc.xhtml>
- Gaming*, P. (s.f.). Obtenido de <https://clonesyperifericos.com/comprar/pc-gamer-pro-3-0/>
- mouse*, t. y. (s.f.). Obtenido de <https://www.falabella.com/falabella-cl/product/7145383/Trust-Teclado-Gaming-Trust-Gxt-840-Myra/7145383>
- PC*, M. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.infochannel.info/cuidados-para-conservar-los-dispositivos-de-almacenamiento>
- Radio nacional*. (s.f.). *Radio nacional*. Obtenido de <https://www.radionacional.co/inclusion-bosa-bogota#:~:text=Seg%C3%BAn%20datos%20de%20la%20Secretar%C3%ADa,tienen%20alg%C3%BAn%20tipo%20de%20discapacidad>
- seguridad*, C. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.alkosto.com/camara-hd-kalley-interior-dia-noche-360-k-cri2>
- Sillas*. (s.f.). Obtenido de <https://ergonomus.co/categoria-producto/sillas/sillas-ejecutivas/>
- vida*, C. d. (s.f.). Obtenido de <https://robertoespinosa.es/2018/11/04/ciclo-de-vida-de-un-producto>

voltaje, R. d. (s.f.). Obtenido de <https://www.dragonjar.org/normas-sobre-el-funcionamiento-de-los-establecimientos-que-prestan-el-servicio-de-internet-en-bogota-dc.xhtml>