

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA EDUCATIVA

PLAN DE NEGOCIOS  
EL MÁGICO MUNDO DE KIO

EDWAR YAMIR ARIZA ROJAS

Tutor:

ALVARO SIERRA DEVIA

Bogotá D.C 2015

## Contenido

**Presentación,1**

**Fundamentación de la idea,3**

**Ciencia, tecnología, innovación ,4**

**Justificación ,5**

**Objetivos ,7**

Generales, 7

Específicos, 7

**Planeación estratégica, 8**

Análisis externo

Análisis interno

Matriz DOFA

Misión

Visión

**Investigación de mercados, 17**

Marketing, 19

**Proyección de ventas, 20**

Plan operativo, 21

Ficha técnica del producto, 26

Aspectos legales y recursos humanos, 28

Acuerdos y licencias, 35

**Plan de inversión y financiación, 37**

**Análisis de riesgos, 40**

**Sostenibilidad ambiental, 41**

**Referencias, 43**

**Presentación**

EDWAR YAMIR ARIZA ROJAS

**Razón social**

El mágico mundo de KIO

[KIO833@hotmail.com](mailto:KIO833@hotmail.com)

**Experiencia**

El desarrollo en los procesos de producción de objetos virtuales del aprendizaje, se acerca al apoyo del aprendizaje con temas concretos que permiten evaluar y fortalecer competencias, coordinar y optimizar los recursos son un acercamiento a la máxima eficiencia. La calidad y la competencia son objetivos para alcanzar el éxito. En la producción de recursos educativos se han obtenido buenos resultados con herramientas Adobe Flas Player creadora de multimedia y Macromedia, utilizando conocimientos en la programación de ActionScript, también para el desarrollo de ilustraciones y animaciones se utiliza la Adobe Creative Suite para realizar aplicaciones, posproducción d video, una herramienta que ha dado a empresas éxito en los últimos años.

Licenciatura en tecnología en informática, este plan de negocios pertenece a la especialización en gerencia educativa.

Bogotá, Cundinamarca Cr111 C # 68 C 22

## FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO

Las tecnologías de la información y la comunicación han tenido como resultado uno de los avances más importantes de la ciencia y la tecnología: medios innovadores que han transformado la cultura, la comunicación y los movimientos de masas del siglo XXI. El General de la Organización de Naciones Unidas en el discurso inaugural de la primera fase, expone una opinión contundente sobre el tema, “Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua” (Annan, 2012).

Conforme a lo anterior, Astrid Cortes indica:

El impacto de la tecnología en las sociedades modernas ha ocasionado que surjan nuevas dimensiones culturales y sociales entre las personas que tienen acceso a ella. Estos cambios se originan tanto entre países (adelantados y subdesarrollados) como en el seno de las mismas naciones, debido a que no todas las personas que conviven en un mismo territorio tienen iguales oportunidades de utilizar estas herramientas (Cortes, A. (2015), p.17).

La idea nace de bases sólidas, enriquecer y emprender el desarrollo de nuevos objetos virtuales del aprendizaje (OVA), aprovechando los instrumentos tecnológicos de punta, con la posibilidad de enseñar a través del espacio cibernético, la empresa está en la búsqueda de desarrollar nuevos objetos de aprendizaje, que favorezcan a los ambientes virtuales del aprendizaje y las nuevas exigencias de la sociedad y ritmo evolutivo, y así mismo involucrando una nueva renovación pedagógica de aprendizaje y el buen provecho del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Al respecto Iván Baquero dice:

Ahora bien, se debe abandonar la idea de que una educación inclusiva consiste en “enseñar a todos todo”, se trata de una falacia, ya que las situaciones contextuales, los intereses, los puntos de partida y las finalidades de la educación de las personas varían y, por ello, lo que para unos es adecuado y suficiente, para otros no lo es... (Baquero, I. (2015), p 20).

## **Componentes de ciencia, Tecnología e Innovación.**

Actualmente surgieron los dispositivos de lectura como los notebook o Ipad, estos dispositivos son el empuje al desarrollo de aplicaciones de acuerdo a las necesidades del usuario. Nos especializamos en la animación holográfica y animación tridimensional, que hoy en día es el auge de grandes escenarios productivos, especialmente damos vida a frases y letras convirtiéndolas en escenarios multimedia.

KIO implementara la última tecnología en software, con ultimas herramientas para vectorizar y creas escenarios 3D, programas; Illustrator, Photoshop y toda la suite Adobe Creative cloud. Esta gama de programas permite diseñar y estructurar los libros digitales de manera interesante para los clientes, además accede a la competencia de la industria gráfica.

Aun así es pertinente investigación de julio Alonso Arévalo analiza más a fondo la aparición del Ipad de Apple ha supuesto un gran impacto. Dicha empresa vendió 17 millones de unidades en 9 meses lo que ha provocado importantes cambios en el mercado Precio de venta de sus libros, los 6 editores más grandes de Estados Unidos (Hachette, HarperCollins, Macmillan, Penguin, Simon & Schuster y Random House) firmaron con iBooks de Apple, lo que les daba libertad para establecer el precio final de venta, del cual, Apple recibe una comisión del 30%. Este hecho supuso un importante golpe para Amazon que hasta entonces controlaba cerca del 90% del mercado en Estados Unidos. Según Apatara (5), que ha realizado un estudio a 300 editores de libros electrónicos, el impacto del Ipad responde a cuatro factores:

1. Utiliza el formato abierto e Pub frente a Amazon que utiliza el formato Mobi.
2. Permite leer en color, por lo que amplía el mercado frente al e-reader respecto a la lectura en su dispositivo de géneros como el cómic, literatura infantil y libros de fotografías y viajes.
3. Un DRM propio de Apple que asegura sus contenidos y determinará un modelo dentro del mercado, ya que debido a su nivel de influencia hará que el mercado se adapte a éste.
4. IBook Store traerá cambios en la manera en que los editores comercialicen libros electrónicos en el futuro.

## Justificación

Hoy en día se desarrollan gran variedad de aplicaciones, en campos de comunicación, ocio, compras online, video juegos, cada una de estas aplicaciones tienen interfaz de alta calidad que hacen parte de la cuarta generación, el dinamismo su gran elegancia de esas aplicaciones reflejan lo contrario en el contexto del aprendizaje. Las herramientas tecnológicas en la educación, también son innumerables, en consecuencia la interfaz de calidad son totalmente reducidas. La creación de los libros pop- up surgió desde el siglo XX, en la era de la ingeniería de papel crearon todo tipo de libros, fueron múltiples editoriales con sus respectivos talleres de producción artistas y artesanos editaban series de cuentos de hadas y aventuras, formando dibujos paralelos y tiras desplegadas que al abrir o pasar la página resultaba un efecto tridimensional o denominado en esos tiempos “dibujos vivos”. En la actualidad hay un resurgimiento *pop- up book* en la era digital con una infinidad de efectos animados, con la ayuda de programas como por ejemplo la suite CC que permite crear y editar imágenes, textos, animaciones y entre otros ha logrado editar historias originales y altamente llamativas destinados a las poblaciones infantiles. Este particular producto (*pop-up book*) se está comercializando mediante los portales virtuales de ventas, el mercado electrónico es una potencia económica universal que está alzando vuelo en altas cifras financieras.

Edwin Cruz indica:

La reformulación de la relación entre los seres humanos y la naturaleza no puede entenderse al margen del diálogo entre culturas, pues se parte de que éstas pueden establecer diversas relaciones con su entorno ecológico, y éstas no se reducen a la relación instrumental que prima en la cultura occidental (Cruz, E. (2014), p. 88).

La educación presencial ha hecho un esfuerzo por aumentar los niveles de aprendizaje-enseñanza, a pesar de sus esfuerzos en vano al querer implementar nuevas metodologías en la actualidad no han logrado responder a la exigencia de los procesos de aprendizaje del estudiante presente. Es una realidad que el estudiante autónomo quiere aprender por sus propios medios, la tecnología una de ellas, es una de las variables que a países subdesarrollados les ha costado adaptar, el mágico mundo de KIO ha decidido desarrollar objetos virtuales del aprendizaje, llevándolo al mercado virtual una de las potencias en altos ingresos financieros.

En este orden de ideas, los autores Astrid Cortes y Fredy Vásquez señalan:

La educación ha experimentado cambios trascendentales en su esencia y en sus procesos fundamentales. Esto se debe a la incorporación tecnológica creciente en casi todas sus actividades, teniendo que lidiar, de una u otra manera, con los inconvenientes suscitados, los cuales aparecen por doquier en su actual contexto y en las relaciones habituales entre los estudiantes y los profesores, así como en los contenidos que forman parte de un curso cualquiera, exigiendo cambios en las estructuras curriculares, en la propia relación estudiante – profesor y en la inserción de la institución y sus agentes en la sociedad (Cortes, A y Vásquez, F. (2014), p 36).

El propósito de la organización es transformar las aplicaciones virtuales de aprendizaje, en recursos de calidad. El libro digital infantil ha sido el último elemento en evolucionar en la tecnología 3D, han evolucionado las películas, juegos y múltiples plataformas del ocio, dejando a un lado los objetos virtuales del aprendizaje. También para que el proceso de enseñar se logre, se debe identificar estrategias de enseñanza e implementarlas al recurso digital, que accedan a la proyección del aprendizaje. Asimismo se deben construir estrategias del mercado online, donde se ajusten a la competencia actual.

No obstante algo importante desde mi perspectiva, hay que analizar la población y el campo al que se le quiere enseñar, es decir conocer las habilidades de cada individuo para poder así mismo aproximar a un buen desarrollo. Otro aspecto importante y que se debe tener en cuenta son los medios y recursos tecnológicos; estos medios recursos se pueden clasificar como instrumentos que deben ser capaces de obtener los logros u objetivos con el alumno o persona. El procedimiento de estos recursos y procesos cognitivos permiten realizar un aprendizaje significativo en el contexto que se aplique. Como indica Miguel Tovar muchas veces:

...las TIC serán acogidas por los estudiantes exclusivamente para funciones transmisionistas, es decir, para cuando su profesor los sienta frente al video beam, les envíe un correo electrónico o les diga que atiendan aquel tutorial desde la casa, pues la evaluación será en torno a ello (Tovar, M. (2014), p. 92).

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Diseñar objetos virtuales del aprendizaje, en temáticas de la tecnología e informática.  
Implementando estrategias de producción cómo: calidad, métodos pedagógicos y reducción de tiempos y de costos, distribuyendo a nivel internacional con la licencia Apple.

### **Objetivos específicos:**

Diseñar libros educativos para entretener y educar a los niños con edades entre 3 y 6 años, incentivando la curiosidad y estimulando la imaginación con ilustraciones atractivas.

Conocer el mercado virtual en que se ofrecen las aplicaciones de aprendizaje, esencialmente los libros digitales 3D.

Ampliar y reforzar contenidos y competencias en temas de tecnología e informática para el desarrollo cognitivo de los niños.

## **Planeación Estratégica**

### **Análisis externo**

#### ➤ *Geográfico*

Uno de los muchos beneficios del mercado online es la globalización comercial que lo rodea, es decir; no existen límites geográficos, la gran cobertura del comercio electrónico para proveedores se facilita al prestar un servicio y vender productos en cualquier parte del mundo, que tenga acceso a internet.

#### ➤ *Legales y políticos*

Todas las empresas tienen deberes y derechos con sus consumidores, entre ellas unas leyes y unas políticas, las empresas online y las empresas que actúan en tiempo real cumplen con las mismas normas, es decir; para emprender un negocio en el mercado electrónico es necesario cumplir con ciertas obligaciones de mercado, fiscales, económicas y seguridad de los consumidores. Las normas legales varían en cada país, como por ejemplo; en España son normas rigurosas por la alta demanda de inseguridad en la que se encuentra el comercio online, esta seguridad se ha incrementado por la creciente de hackers. Para la empresa el mágico mundo de kio se analizaran leyes nacionales y a nivel mundial.

Comisión de las naciones unidas para el derecho mercantil internacional; Fecha de adopción: 12 de junio de 1996 (el artículo 5 bis suplementario fue adoptado en 1998)

La Ley Modelo sobre Comercio Electrónico tiene por objeto posibilitar y facilitar el comercio por medios electrónicos ofreciendo a los legisladores un conjunto de reglas internacionalmente aceptables encaminadas a suprimir los obstáculos jurídicos y a dar una mayor previsibilidad al comercio electrónico. En particular, la Ley Modelo tiene la finalidad de superar los obstáculos que plantean las disposiciones legislativas y que no pueden modificarse mediante contrato equiparando el trato dado a la información sobre papel al trato dado a la información electrónica. Esa igualdad de tratamiento es esencial para hacer posibles las comunicaciones sin soporte de papel y para fomentar así la eficacia en el comercio internacional (Ley Modelo de la CNUDMI , 1996).<sup>1</sup>

### **Cuestiones legales sobre la entrega**

#### *- Plazo de entrega del producto*

A menos que las partes hayan acordado otra cosa, el vendedor debe ejecutar el pedido en un plazo máximo de treinta días a partir del día siguiente a aquel en que ha recibido la comunicación de pedido del comprador.

#### *- Plazo de devolución del producto*

Desde el día en que el comprador recibe el producto, éste tiene un plazo de siete días hábiles para poder devolver el producto. Debe tenerse en cuenta que no se puede penalizar al comprador en caso de que decida hacer uso de este derecho de desistimiento. El comprador no está obligado a indicar ningún motivo para ello. No podrán devolverse todos los productos ya que existen limitaciones, entre otros, por ejemplo, productos perecederos, archivos de canciones, etc. Ejercitado este derecho, el vendedor debe devolver al comprador las cantidades íntegras, exceptuando los gastos de envío del producto, en un plazo máximo de treinta días.

#### *- Producto deteriorado*

Cuando se deba reparar o sustituir el producto que hayamos enviado por que este no funciona hay que tener en cuenta que tanto la reparación como sustitución deben ser gratuitas para el consumidor y usuario, es decir, no se lo puede cobrar los gastos que haya que realizar para reparar o sustituir el producto, especialmente los gastos de envío, así como los costes relacionados con la mano de obra y los materiales.

---

<sup>1</sup> (Ley Modelo de la CNUDMI , 1996)

Sin embargo existe una normativa específica que regula el comercio electrónico y que tiene especial relevancia por su materia como:<sup>2</sup>

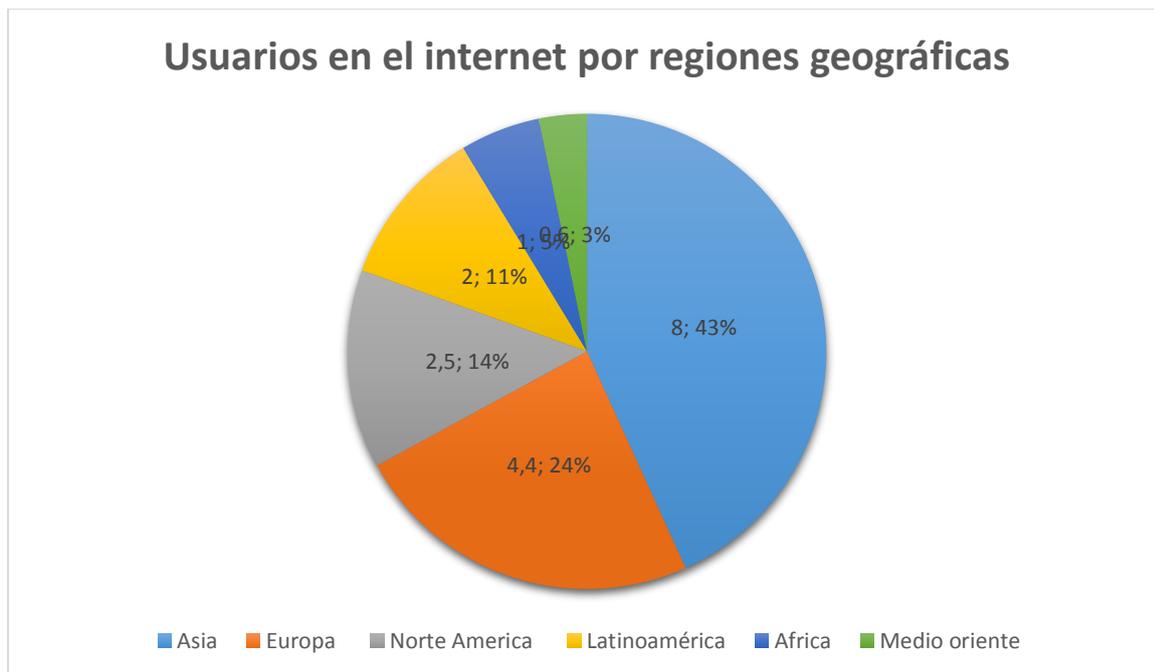
- La Ley Orgánica 15/1999, 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD)
- La Ley 34/2002, de 11 de julio, de Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico (LSSICE)
- La Ley 7/1998, de 13 de abril, sobre Condiciones Generales de la Contratación
- El Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias. La correcta implantación de dicho marco jurídico en una página Web, dotará a la misma de una muestra del compromiso con el respeto a la legalidad, con el consiguiente incremento de la confianza en los usuarios. A continuación se detallan las obligaciones legales que se aplican a las empresas que deseen abrir una tienda en Internet (Pedraza, 2009) .

➤ **Sociales**

Hoy en día la sociedad está más conectada a las herramientas de la tecnología, existen 20 millones de personas conectadas diariamente en el internet. Las personas en las redes buscan productos a menores costos, juegos, cursos de aprendizaje online, chats y una gran variedad de herramientas. La influencia de la sociedad en el internet es la tendencia de los últimos años. En la siguiente grafica se revelan estadísticas mundiales del uso del internet;

---

<sup>2</sup> (Pedraza, 2009)



**Figura 1.** Estadísticas mundiales del internet. Fuente: éxito exportador, el internet global a su alcance. Tomado de: (exito exportador )

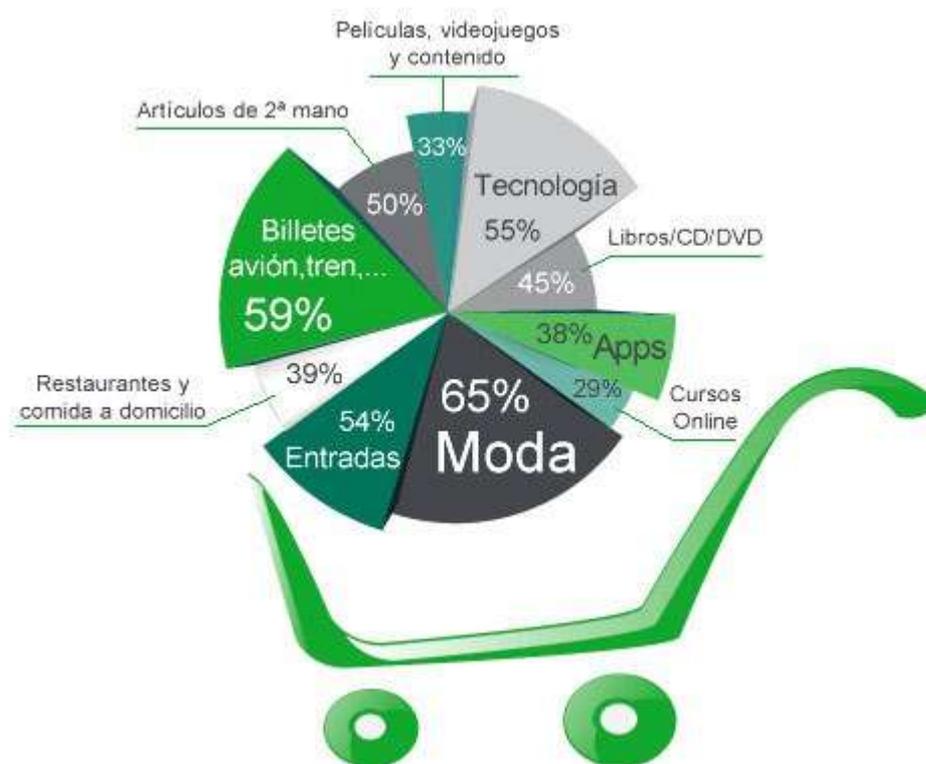
Para Ipsos MediaCT (2012) el ministerio de las TIC. Citado por la corporación Colombia digital presento estadísticamente el uso del internet: Para Colombia presentó los primeros resultados de la encuesta Technology Tracker sobre el uso de Internet y algunas de las cifras indican que el panorama de acceso está cambiando en el país. De los 1.005 encuestados, el 79.8% asegura usar Internet, con un 100% de acceso en la población entre los 15 y los 17 años. Apenas el 55.9% del grupo entre los 45 y los 55 años dice usarlo, convirtiéndolo en el rango etario con menor acceso. El 94.5% de los encuestados de estrato 5 dice tener acceso a Internet, y sorprendentemente la menor cifra está representada por un 71.6% del estrato 1, dato que reflejaría el crecimiento en materia de acceso en el país. El 54% de los usuarios de Internet asegura utilizarlo todos los días de la semana, mientras que solo el 12% indica que accede una o dos veces por semana. Entre el 20.2% de colombianos encuestados que no utilizan Internet, la mayor causa es el no saber usarlo e incluso no saber usar un computador (58%). El costo es un factor que afecta apenas al 8% de los encuestados.

Han crecido las ventas online, el comercio electrónico se ha convertido en uno de los canales de las empresas más importantes, la sociedad quiere satisfacer sus necesidades de manera rápida y segura. A nivel mundial según Global Web Index indicó, citado del comercio portafolio (portafolio, 2014 ); China lidera las cifras de comercio en línea a través de todos

los dispositivos, con el 82% de compra a través de Internet. Eso representa un tamaño de la audiencia estimada de cerca de 382 millones de personas y, entre 2012 y 2013, un extra de 35,55 millones dijeron haber comprado un producto en línea en el último mes.

Igualmente, el comercio electrónico también es un comportamiento dominante en mercados más maduros como Alemania (78%), Reino Unido (76%) y Estados Unidos (72%). Crecen, además, los sitios de compra de paquetes y ofertas locales (como Groupon): en el último trimestre de 2013 el 44% de los usuarios dijo que había comprado un artículo por ese medio frente al 30% a finales de 2011.

Sumado a esto, el "comercio social" también se ha convertido en una actividad importante: a fines de 2013, 20% de los internautas afirmó haber comprado un producto o servicio a través de Facebook (solo el 6% dice lo mismo acerca de Google+). Este comportamiento es más extendido entre las naciones emergentes de Internet en la región Asia-Pacífico liderada por China, Filipinas y Tailandia, donde la infraestructura de soporte de compras sociales suele estar muy desarrollada. Finalmente, a nivel de categoría, la ropa (33%), el calzado (26%), los regalos (24%) y los libros (21%) son los artículos en línea más populares.



**Figura 2.** Blog: 10 síntomas de los adictos a las compras online. Distribución de comercio electrónico España 2013.

➤ **Económicos**

Redacción de negocios. (ESPECTADOR, 2015). El espectador: comercio electrónico. Creció más del 100 %. La cifra de compras hechas en internet ascendió a los US\$8.283 millones en 2013. Aumentó compras hechas a través de móviles. Según el primer estudio de comercio electrónico en Colombia durante 2013 la cifra de compras hechas a través de plataformas digitales ascendió a US\$8.283 millones. Previo al estudio de la entidad, se estimada que este mercado transaba poco más de US\$3 millones al año. Es decir, el crecimiento supera el 100% y llega al 2,19% del PIB de 2013. Así mismo, el medio de pago que más se utilizó fue tarjeta de crédito en el 60% de los casos, sobre todo para compra de boletos de avión, y tarjeta debito ocupó el segundo lugar con 40%.

➤ **Tecnológico**

Estephany Castro R. & Martha L. Rivera & Rebeca (Rebeca., 2013) Hasta no demasiado tiempo la interacción social a nivel comercial se efectuaba a cara a cara o por teléfono o por correo postal, sin embargo gracias a las innovaciones técnicas acontecidos en los últimos años se ha producido el nacimiento de un nuevo tipo de comercio. A principios del siglo XX empezaba a dar inicios que aumentaría la forma tradicional de comercializar y se añadiría las ventas por catálogo donde el vendedor mostraba un catálogo de los productos al cliente los pedidos se enviaban por vía correo y en un tiempo indefinido llegaban a la puerta del cliente después de varias décadas y con la aparición de la televisión anunciaban productos en el cual el cliente los podía pedir por teléfono de la misma forma les llegaba por correo a la puerta de su casa así se fueron creando varios tipos de comerciar con el cliente a través de la tecnología ya que todo parecía tener un gran “boom” desde finales del siglo XX e inicio del siglo XXI desde toda perspectiva ya sean productos o servicios por su enormes ventajas para los clientes tanto como empresas además del gran logro avance que pudo tener abierto desde una computadora con acceso a internet. El comercio electrónico es un servicio de la tecnología que permite realizar negocios y la compraventa de bienes y servicios mediante la utilización de sistemas electrónicos, este nuevo mercado electrónico nos permite tener nuestro domicilio una gran galería comercial por la que podemos pasear de forma fácil y rápida con el ratón de nuestro ordenador y todo esto sin movernos de casa Las ventajas del comercio electrónico





### Misión

La oferta del mágico mundo de KIO es ofrecer libros tridimensionales, con metodologías para el desarrollo de la creatividad de los niños. Diseñar aplicaciones eficientes que generen nivel competitivo y seguro. Donde los padres de familia se sientan confiados en adquirir el aplicativo.

### Visión

La organización liderara la distribución de libros pup up a nivel mundial. Conquistando y atrayendo a los niños a un mundo mágico, que cada contenido de lectura cobre vida, tal y como un niño lo desearía. Los niños enriquecerán sus hábitos de lectura y fomentaran sus conocimientos.

### Matriz DOFA

FACTORES	OPORTUNIDADES			AMENAZAS			IMPACTO		
	A	M	B	A	M	B	A	M	B
<b>ECONÓMICOS</b>	A=Alto, M=Medio, B=bajo								
Dependencia de la economía ingreso/devaluación del dólar				X				X	
Relatividad del Euro					X				X
Inflación			X					X	
Impuestos	X						X		
Fraudes				X			X		
<b>SOCIALES</b>									
Incremento de índice de Desempleo					X			X	
Incoherencia en los medios de						X			X

comunicación									
Incremento de la delincuencia(hackers)				X			X		
Utilidad del internet	X						X		
Compras online		X						X	
Presencia de las clases media y baja					X				X
<b>LEGALES</b>									
Derecho mercantil internacional		X						X	
Fiscales							X		X
Condiciones generales de la contratación					X				X
Ley general de los consumidores						X			X
<b>TECNOLÓGICOS</b>									
Nivel de tecnología		X					X		
Flexibilidad de procesos		X						X	
Resistencia a cambios tecnológicos			X					X	
Web 4.0		X				X			X
Spam				X				X	
Comunicaciones	X							X	

### Investigación de mercados

#### Targets:

**Demográfico:** niños entre los 3 a 7 años, de sexo masculino y femenino. Nivel socio económico medio y alto. Niños que interactúen con tecnología; Tablet, Smartphone, PC.

#### *Principales competidores:*

Apple iTunes es una de las compañías más grandes del mundo, en la producción y comercialización de aplicaciones; libros, juegos, películas, redes sociales, música. Resalta en su gran variedad de productos que ofrece para el usuario. La nueva tecnología de las Tablets ha evolucionado la didáctica en las aulas. Apple (Apple, 2015) comparte en su página principal: el iPad está transformando nuestra forma de enseñar y aprender. Herramientas creativas eficaces, libros de texto interactivos e infinidad de Apps y contenidos. ¿Buscas material para tus clases? El iPad ofrece contenido didáctico para todas las asignaturas y temas. Y

para todo lo que quieran aprender tus alumnos, hay cientos de miles de apps, libros de texto interactivos, videos, ibooks y iTunes y cada día se añaden recursos nuevos.

## **STORYTOYS**

Fundada en (toys, 2008 ) por los hermanos Aidan y Kevin Doolan, StoryToys se ha convertido en una de las principales editoriales del mundo de aplicaciones innovadoras, entretenidas para tabletas y teléfonos móviles. Nosotros inventamos el "pop-up del libro digital", una idea que cautivó al público de todo el mundo cuando lanzamos nuestro primer cuento de Grimm, Rumpelstiltskin en 2010. Éramos conocidos como Ideal binario en aquel entonces.

En StoryToys, creemos que los padres deben tener un control total sobre la experiencia en la aplicación de su hijo. Sólo uno de los padres debe ser capaz de tomar una decisión de compra, y los padres deben tener plena confianza en que cuando su hijo está usando un StoryToys APP su experiencia será positiva. El Centro de Padres StoryToys está diseñado para dar a los padres el control total sobre la funcionalidad de su aplicación StoryToys.

## **OGG estudios**

OCG Studios se fundó en (Europe, 2010) como una filial de OC Gráficos y están especializados en aplicaciones hermosas asombrosas para varias tabletas y teléfonos inteligentes. Siempre estamos interesados en escuchar a nuestros clientes, usuarios o futuros usuarios.

Para ilustrar lo increíble esta aplicación realmente es, voy a compartir una historia rápida. Mientras que en un viaje de avión nocturno recientemente, mi hijo miró por la ventana y exclamó: 'Wow, puedo hacer las letras de todas las luces de la calle debajo de nosotros. Al igual que en aplicación de Roxie! 'Él y su hermana más joven pasó el resto del viaje en avión muy tedioso de jugar su propia versión de esta aplicación que ellos llamaban' increíble viaje en avión de Roxie 'y tratando de encontrar las letras en los patrones de luz de la calle de abajo. Todo lo que puedo decir es wow!!! "

## **ZooBursts**

ZooBurst es una herramienta narrativa digital que permite a cualquiera crear fácilmente sus propios libros pop-up 3D. Usando ZooBurst, narradores de cualquier edad pueden crear sus propios mundos ricos en el que sus historias pueden venir a la vida. Libros ZooBurst "viven"

en línea y se puede experimentar en su ordenador de sobremesa o portátil, o en su iPad a través de la aplicación móvil gratuita ZooBurst. Los autores pueden organizar personajes y apoyos dentro de un mundo en 3D que se puede personalizar usando ilustraciones cargadas o artículos encontrados en una base de datos integrada de más de 10.000 imágenes y materiales gratuitos.

Autores ZooBurst pueden compartir libros con los lectores mediante un sencillo hipervínculo, y los libros pueden ser fácilmente integrados en cualquier sitio web o blog, lo que permite a los autores ofrecer su propio marco contextual para sus historias. Los autores también pueden mantener un foro de discusión moderado por cada libro, proporcionando un espacio virtual en el que los lectores pueden interactuar entre sí.

### ***Descripción del producto***

El mágico mundo de Kio ha creado un producto con ilustraciones y efectos bidimensionales. Los libros pop up 3D tienen la fantasía, escenarios que reviven temáticas en asombrosas animaciones. Este producto quiere apoyar a la infancia, desde la primera etapa de la niñez, de los 2 a 6 años su cognición está en pleno desarrollo, fructificando este período la producción de libros pop up están diseñados para que los niños desenvuelvan funciones y habilidades para enfrentar su futura enseñanza. Este aplicativo será App aplicada para dispositivos móviles IOS iPhone & iPad.

### ***Perfil del cliente***

Los padres de familia están encargados de ofrecer un aprendizaje significativo a sus hijos, están en el derecho de escoger de un juego a un aplicativo educativo. Hoy en día tanto como los padres e hijos están en contacto con un dispositivo móvil, el padre de familia tiene que tener conocimientos del uso del internet, de estos portales de App Store donde encontrará el aplicativo de la empresa. El nivel económico es muy importante aunque en la gran mayoría de aplicativos no suben 6,99 €, aun a si el cliente necesitara de una cuenta bancaria y por efecto una tarjeta débito/crédito para poder realizar las transacciones online.

## **Marketing**

### **Política del producto**

El auge de los negocios virtuales ha aumentado de forma fulminante, en particular el comercio electrónico se ha acercado a la sociedad de manera interactiva, con una herramienta facilitadora para realizar compras. En los países desarrollados; Estados Unidos, Europa y Asia son líderes en la comercialización de productos y servicios, tiendas online, sitios de suscripción, sitios de publicidad que ofertan libros, ropa, materiales de aprendizaje y una infinidad de productos. Desde una perspectiva empresarial, considero el ciberespacio como campo estratégico de ventajas, que proporcionan la oferta y reducción de impuestos, con una habilidad de vender en cualquier lugar del mundo, sin fronteras geográficas y disponibilidad las 24 horas y 7 días de la semana.

### ***Política de precios***

Los precios varían, dependiendo del tiempo transcurrido en el diseño y construcción de cada libro pop up. En el comercio actual de la iTunes de Apple no suben de 6 € euros por cada aplicación, aunque hay paquetes de libros: colecciones o series, con 4 libros por 9,99 €. El libro más económico es de 0,99 €. Teniendo en cuenta estos costos, y el mágico mundo de kio siendo una distribuidora, se establece un mínimo y un máximo por cada producto:

Mínima por producto: 1 EUR 2 944,83957 pesos colombianos

Máximo por producto: 10 EUR 29 448,3957 pesos colombianos

**Ilustración 3:** the Money converter. Tipos de cambio: 9/7/2015 12:43:59

### ***Política de promociones***

Por medio de un método sencillo que es utilizado en la actualidad, el buzón de sugerencias es una estrategia para identificar y recopilar información de los clientes, además de la rapidez de recolección de información es económico para la empresa. Conjuntamente se implementara encuestas a los clientes directos (padres de familia).

### ***Política de Distribución***

La distribución de los productos digitales estarán en el servidor de ventas, el cliente puede adquirir el producto a cualquier hora, y cualquier parte del mundo. También parte de las políticas del portal de ventas.

### ***Política de servicio al cliente***

La confianza con los clientes es una de las responsabilidades principales de la empresa, este pilar fundamental se quiere afianzar con la calidad de los productos. Es decir prestando la

atención a las necesidades que tienen con un producto eficaz. La satisfacción del cliente se dará en una garantía en todos los problemas que encuentren en sus productos.

### *Proyección de ventas*

**La cantidad de productos que se diseñaran para las ventas serán 8:**

#	Descripción	Unidad Medida	Precio de Venta
1	el computador y sus partes(sistema o	1	\$ 25.999
2	la electricidad	1	\$ 17.999
3	el navegador	1	\$ 20.999
4	Accesorios del computador	1	\$ 12.999
5	el ascensor	1	\$ 18.999
6	el funcionamiento de los carros	1	\$ 21.999
7	efecto encadenado	1	\$ 26.999
8	el telefono	1	\$ 20.999
9			
10			

**Las ventas que se estiman para los primeros 12 meses:**

#	Ventas en Unidades Año 1	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12	Total
1	el computador y sus partes(	12	19	28	36	39	46	56	61	68	72	70	87	594
2	la electricidad	16	21	25	36	38	47	46	64	69	78	75	84	599
3	el navegador	10	20	26	34	37	48	45	67	73	64	78	87	589
4	Accesorios del computador	12	16	20	37	39	49	47	59	68	61	76	89	573
5	el ascensor	15	18	23	35	36	47	47	56	68	75	78	89	587
6	el funcionamiento de los car	14	18	25	36	39	48	48	57	67	76	75	87	590
7	efecto encadenado	17	19	27	39	38	49	49	59	65	78	79	86	605
8	el telefono	16	17	23	37	39	47	46	59	69	76	76	89	594
9														0
10														0

**Durante el año se estima vender 4.731 de los 8 productos. Y durante 5 años se estiman**

#	Ventas en Unidades	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
1	el computador y sus partes(sistema	594	600	703	876	989
2	la electricidad	599	608	713	869	978
3	el navegador	589	610	725	890	968
4	Accesorios del computador	573	609	722	879	979
5	el ascensor	587	612	723	877	978
6	el funcionamiento de los carros	590	623	712	878	974
7	efecto encadenado	605	625	710	879	988
8	el telefono	594	640	713	879	995
9		0				
10		0				

vender:

## Plan Operativo

### Pre- Producción

#### Concepción de la idea.

Se plantea el tema específico, definición del problema o necesidad a resolver, es decir;

#	Ventas Anuales en Pesos	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
1	el computador y sus partes(sistema	\$15.443.406	\$15.599.400	\$18.277.297	\$22.775.124	\$25.713.011
2	la electricidad	\$10.781.401	\$10.943.392	\$12.833.287	\$15.641.131	\$17.603.022
3	el navegador	\$12.368.411	\$12.809.390	\$15.224.275	\$18.689.110	\$20.327.032
4	Accesorios del computador	\$7.448.427	\$7.916.391	\$9.385.278	\$11.426.121	\$12.726.021
5	el ascensor	\$11.152.413	\$11.627.388	\$13.736.277	\$16.662.123	\$18.581.022
6	el funcionamiento de los carros	\$12.979.410	\$13.705.377	\$15.663.288	\$19.315.122	\$21.427.026
7	efecto encadenado	\$16.334.395	\$16.874.375	\$19.169.290	\$23.732.121	\$26.675.012
8	el telefono	\$12.473.406	\$13.439.360	\$14.972.287	\$18.458.121	\$20.894.005
9		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
10		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
	Total Venta en Pesos	\$98.981.269	\$102.915.073	\$119.261.279	\$146.698.973	\$163.946.151

realizar un análisis de la idea y objeto virtual que se planteara. El mágico mundo de KIO iniciara con productos didácticos, por lo tanto; es vital la conformación de grupos de trabajo, un grupo interdisciplinario que aborde aspectos pedagógicos, un grupo profesional en diseño gráfico y Programación. Planear y a organizar paso a paso, las escenas y el desenlace del producto.

#### Grupos de trabajo

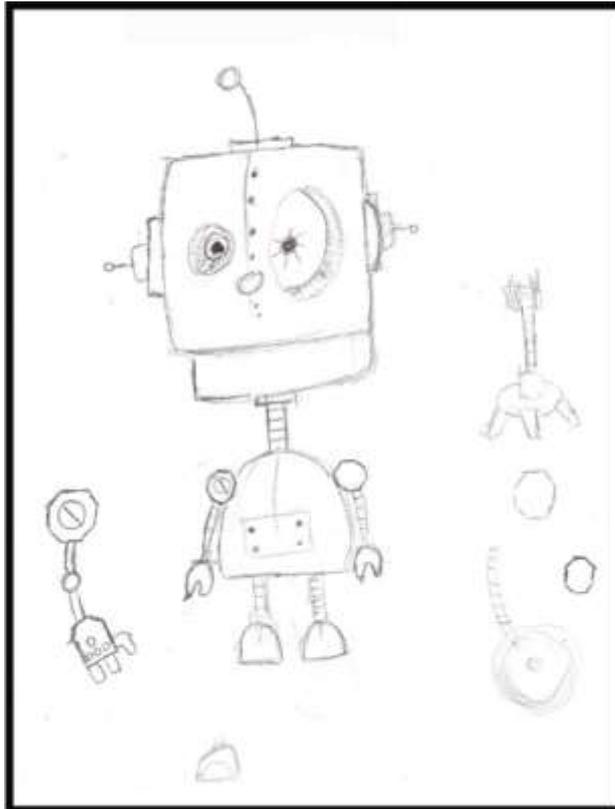
- Diseñadores
- Programadores
- Expertos temáticos
- Gestión de calidad

### PRODUCCIÓN

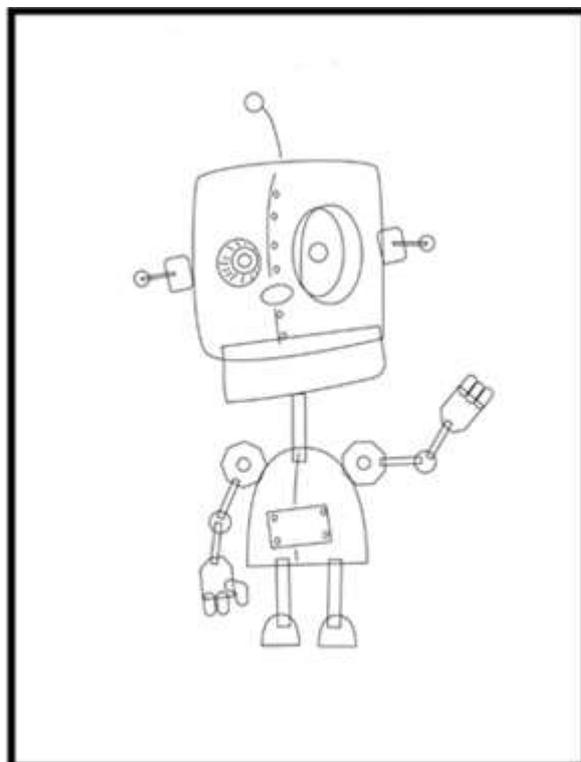
#### Presentación de contenidos

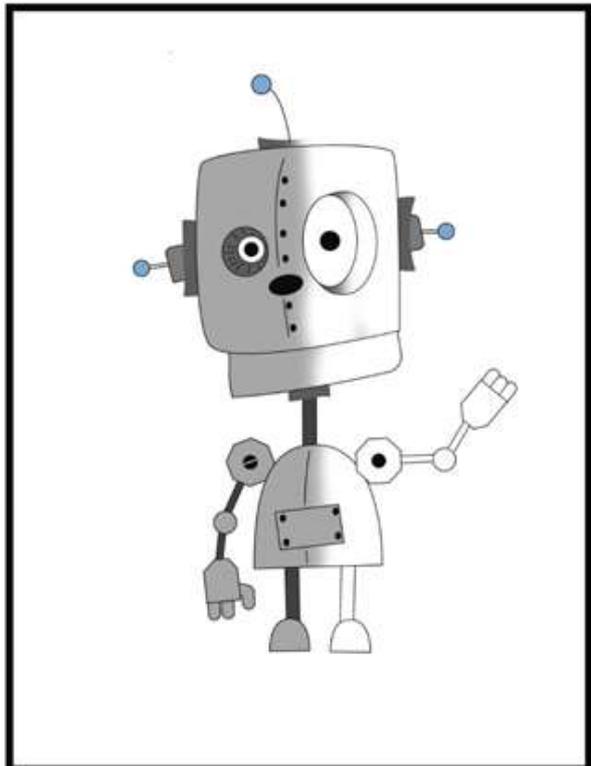
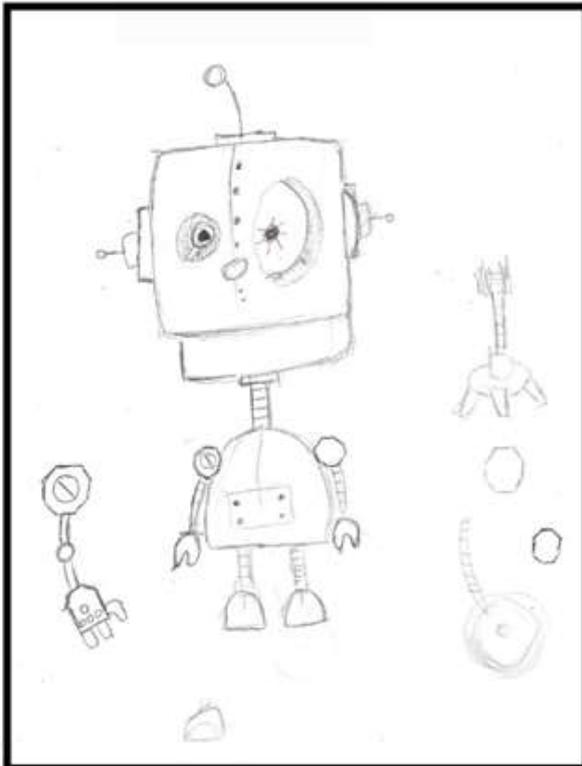
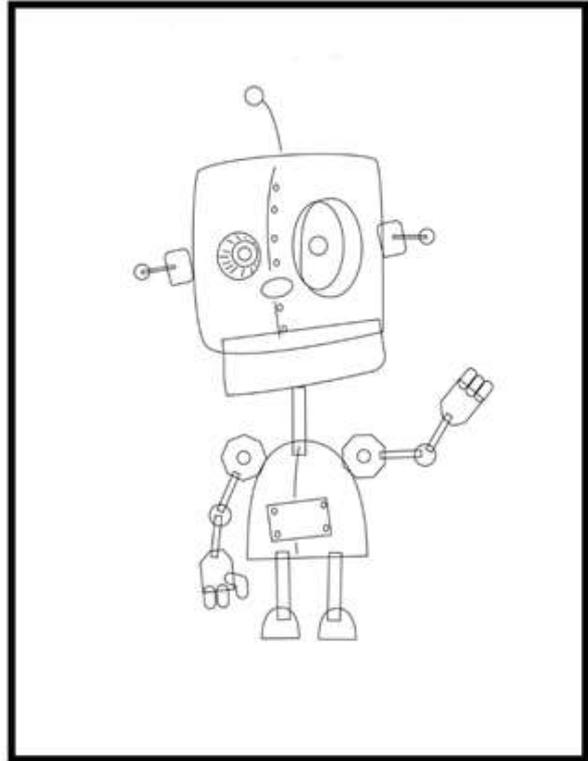
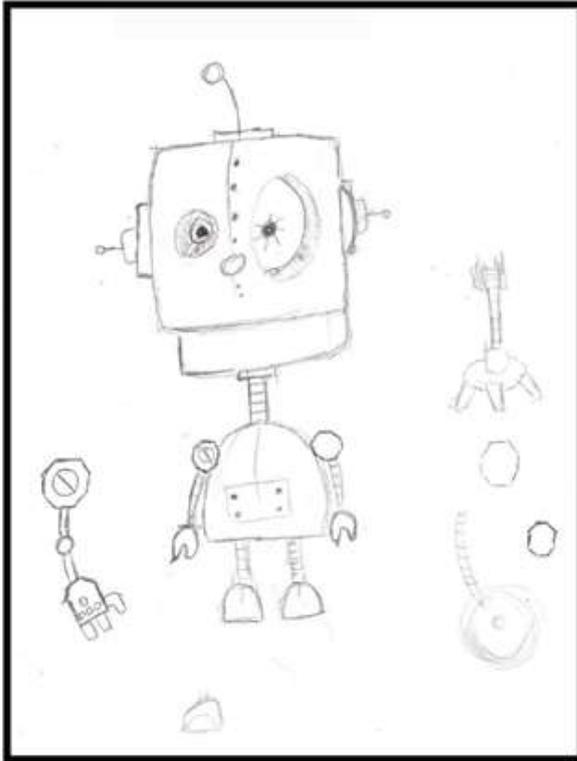
Proceso en el cual se realiza una bocetaje preliminar. Es la etapa de creatividad la ejecución y entrega de material, la definición de escenarios, gráficos, ambientes y props. En el cual se realiza la composición de imágenes para su posterior animación. En programa elemental cómo; Adobe After effects se recopilan los diseños realizados y otros materiales ejecutando la idea principal. Teniendo en cuenta los temas centrales.

Bocetaje:

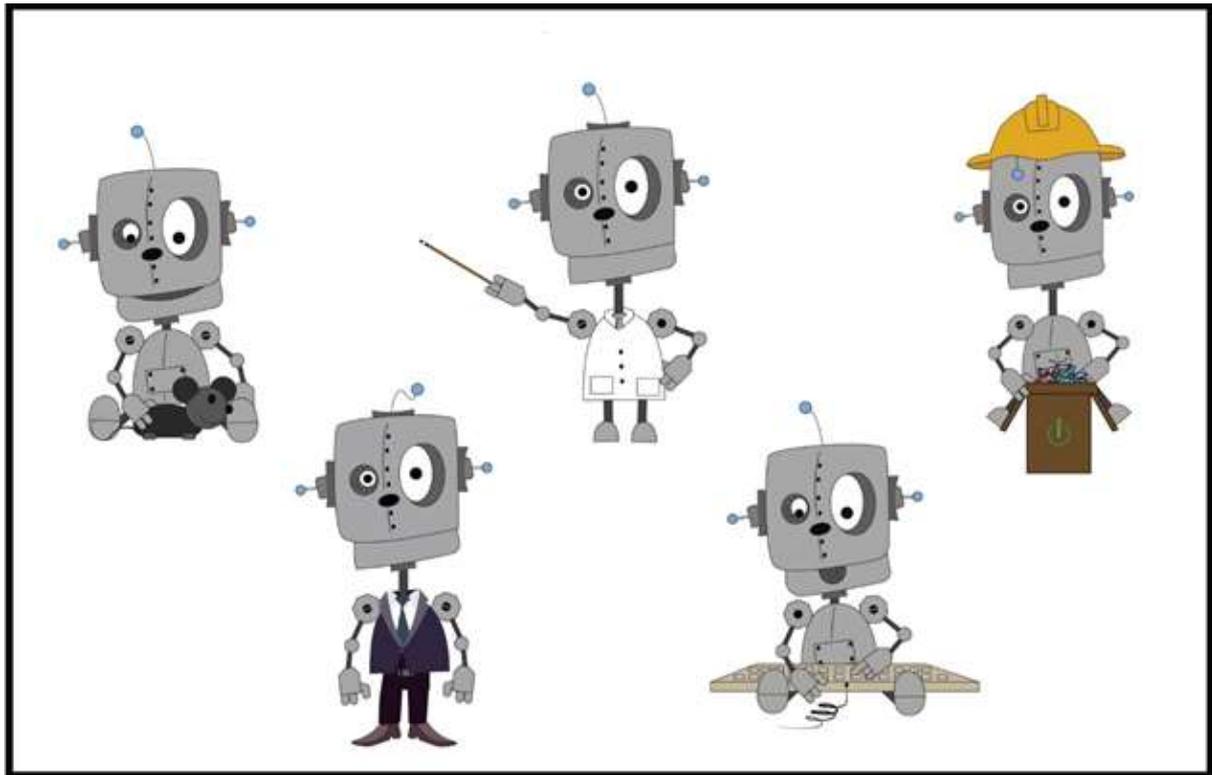


**Ilustración y vectorización de bocetos, con el software; Adobe photoshop y Crazy talk animation.**





*Posiciones y apariencias.*



**Aprobación y realización de ajustes**

Terminado el producto se realiza una base de pruebas, un estudio con niños, que permita analizar por el grupo de trabajo, la funcionalidad del producto, y permita realizar los ajustes del producto final, entre ellos; sonidos, modificar texturas, animaciones etc.

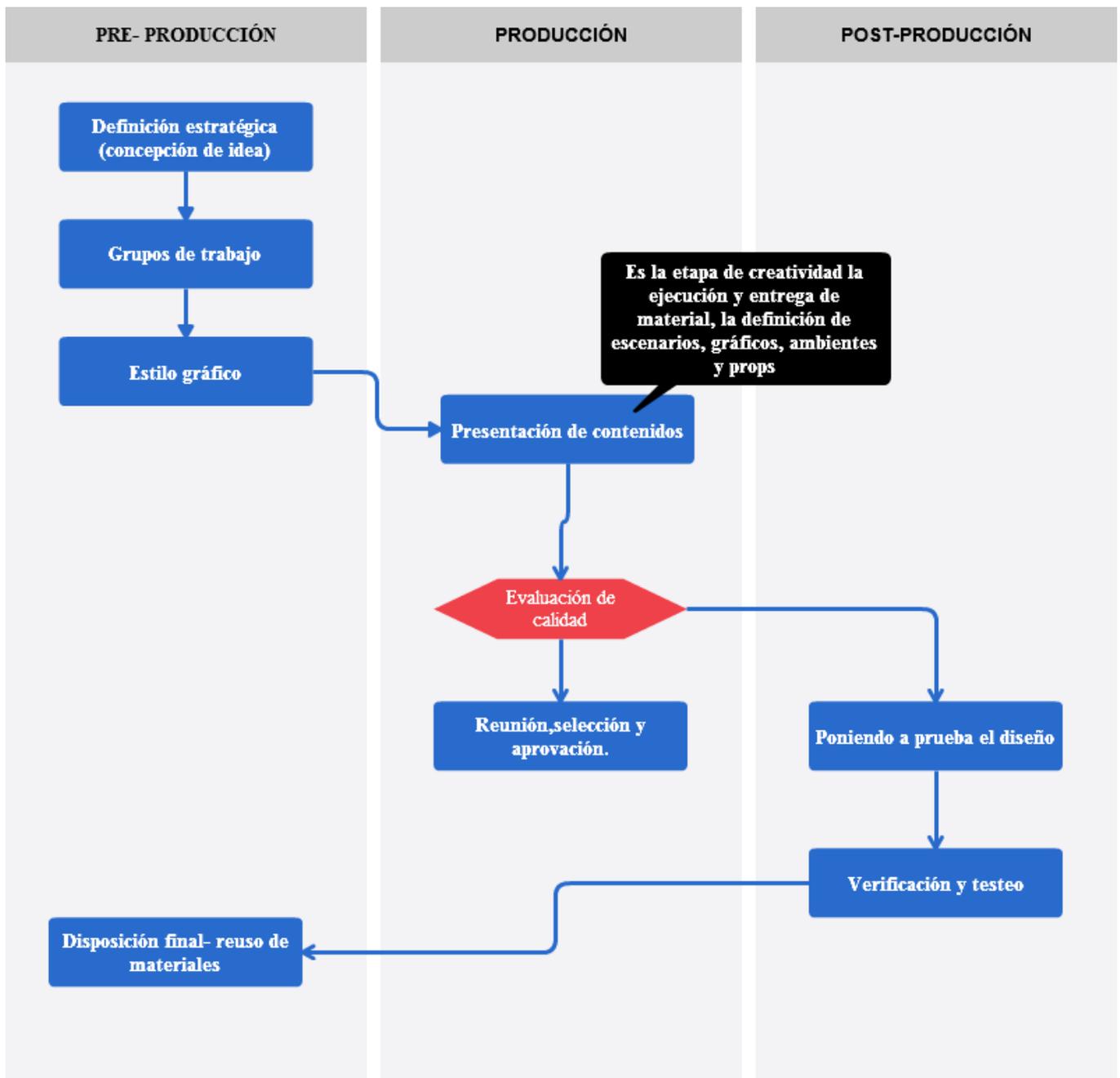


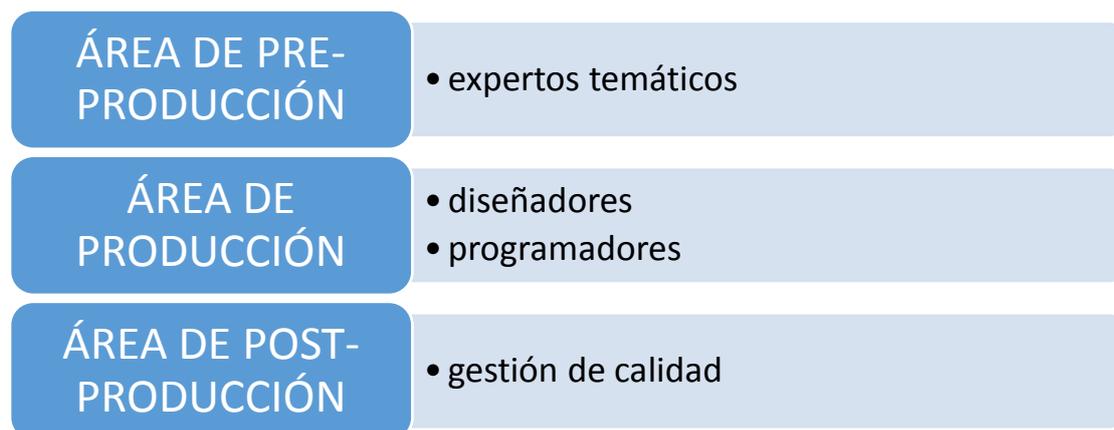
Ilustración 4. Hecho en Cacco.com.

*Proveedores*

En el diseño de objetos virtuales del aprendizaje se requiere de una gran cantidad de ilustraciones y vectores, para reducir tiempos necesitaremos de bancos que nos faciliten material gráfico;

- Shutterstock
- Freepik
- fotolia

### *Distribución de áreas de operación*



### **Ficha técnica del producto**

<b>EL MÁGICO MUNDO DE KIO</b>	
<b>Información general</b>	
<b>Sistemas operativos soportados(compatibilidad) :</b>	IOS, Windows 7/8/10, Apple Mac. Estará disponible tanto para Iphone como para Ipad. O cualquier dispositivo que tenga sistema operativo IOS.
<b>Licencia:</b>	privada
<b>Tamaño:</b>	el peso varía según el libro. Estarán entre las 5 MB y 16 MB
<b>Idiomas:</b>	español, inglés.

## **Aspectos legales y recursos humanos**

### **Personal**

#### **Diseñadores gráficos:**

El Diseño Gráfico es una interesante rama del arte, dedicada a la creación de productos gráficos, por medio de la ilustración manual y posterior digitalización de la misma o bien a través de la utilización de software especializado. En concreto, un diseñador gráfico es capaz de crear el logo de una marca así como su tipografía, una mascota, cartelera, la cubierta de un libro o disco musical, etc. El mismo puede desempeñarse en áreas como: Ventas y marketing, packaging de productos, publicidad corporativa, comunicación institucional, diseño web y demás. El diseñador gráfico trabaja a diario con la imagen, debe ser capaz de manipular su sentido a fin de transmitir por medio de ella mensajes concretos. Veamos cuales son los conocimientos de un profesional de esta área (Borgh, 2010 );

- Elementos, principios y técnicas

El punto, la línea, espacio y volumen, equilibrio, proporción, contraste, etc. Elaboración de documentos digitales, dibujos vectoriales, retoque de fotografías, y diseño de sitios web.

- Tipografía

Perspectiva histórica de la tipografía, usos y desarrollo, composición y peso en la imagen, significados, etc.

- Uso de software y herramientas

Utilización de programas tales como: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Quark XPress, Flash, Dreamweaver, etc.

- Diseño de páginas web

Planificación del sitio, objetivos, perfil de audiencia, programación web, código html, construcción y mantenimiento online.

**Modelador 3D** Los Diseñadores de Animación Digital poseen las competencias y conocimientos técnicos y de gestión para manejarse en el medio profesional de los filmes de animación y \*post-producción. Estos proyectos combinan arte, diseño, comunicación y tecnología para la comunicación visual para medios electrónicos. En un film de animación, el diseñador digital desarrolla \*guiones, el \*story boards, crea el arte, hace los \*layouts, la animación, la coloración, la composición y \*post-producción del film. Anima personajes y objetos geométricos manejando software especializado (técnicas de animación tridimensionales y bidimensionales), propio de la industria mundial de animación.

- Dibujo digital:

Conoce de técnicas de dibujo; manejo de software vectorial que son herramientas que permiten crear y producir personajes y escenarios.

- Animación:

Estudia el movimiento de objetos, cálculo de los tiempos, el peso, el volumen y equilibrio en estos movimientos, construcción del dibujo animado, creación de personajes, estudio del lenguaje corporal, rostros, sincronización de movimientos de boca y sonidos en personajes, composición de escenarios, efectos, etc.

- Guion para animación:

Conoce los conceptos y estrategias del lenguaje narrativo, técnicas para bocetar (esbozar) una historia, técnicas de narración aplicables a la animación de cortos y largometrajes, Internet y publicidad, convenciones para dibujar un \*story board y producción de animaciones.

Fotografía aplicada a la animación:

Conoce el lenguaje estético, narrativo y artístico de la fotografía, y los principios de la fotografía aplicada a la animación 2D y 3D.

- Iluminación:

Maneja conceptos de la iluminación en las diferentes áreas: medio ambiente, escénicas y mundos irreales. Realiza iluminación con software de animación tridimensional.

**Programador:** Es importante saber escuchar y trabajar en conjunto en pos del objetivo de la empresa o institución. Un buen programador debe ser empático y colaborador, ser un aporte y no un estorbo a la organización. Desarrollar las habilidades sociales y de comunicación es un requisito mínimo para el desarrollador. Cuando no hay comunicación se resuelven los problemas equivocados, se asumen cosas incorrectas, se generan errores, los proyectos se retrasan (Díaz, 2012).

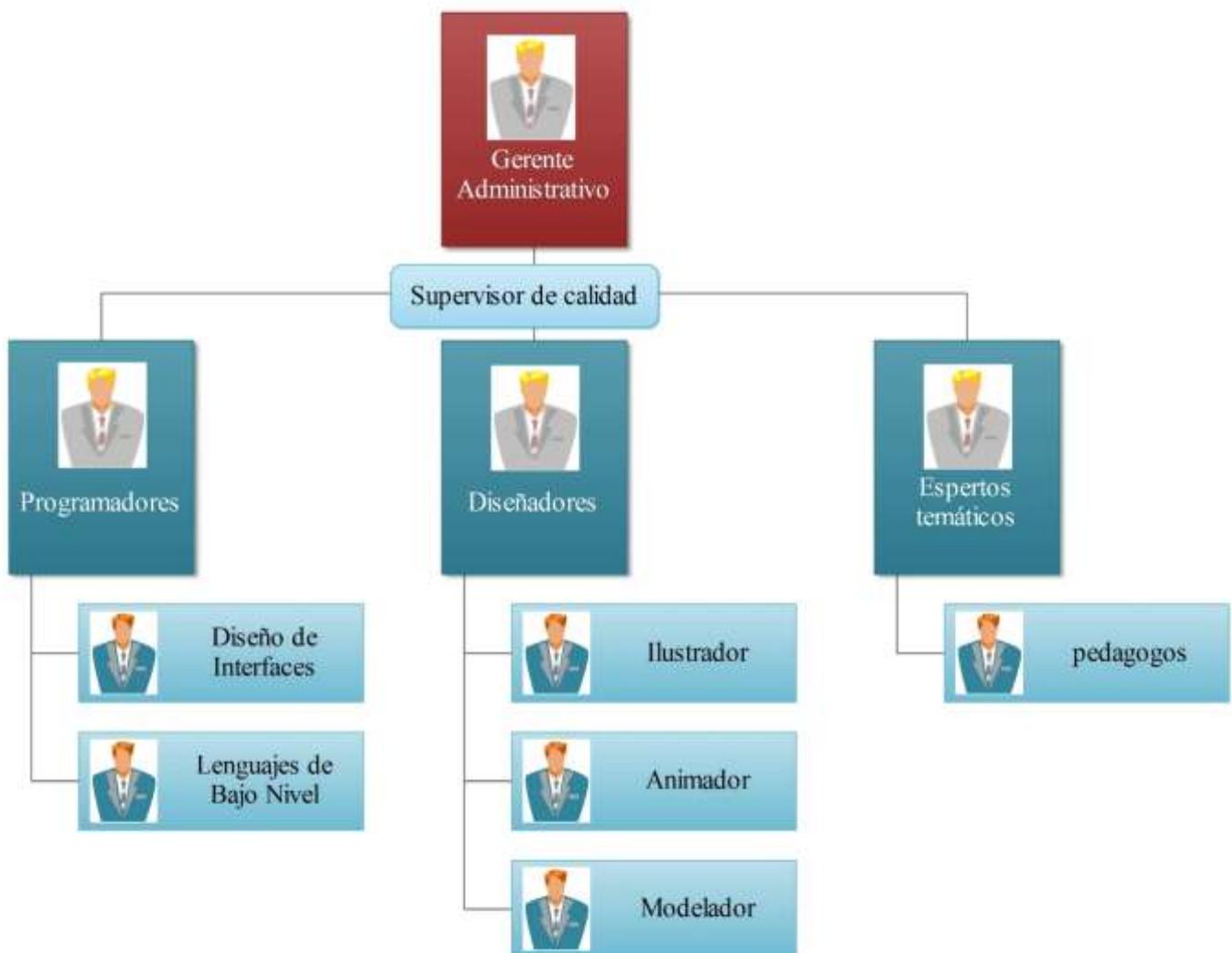
Luego hay una serie de habilidades más concretas:

**Matemáticas: fundamental.** Probablemente no necesitas ser un genio de las matemáticas, pero es básico saber álgebra, geometría y probabilidades. Yo agregaría matemáticas discretas, es fundamental saber contar, hablaremos sobre matemáticas más adelante en este blog.

**Diseño de Interfaces de Usuario:** finalmente otra persona será la que use tu programa, y hay una manera adecuada de desplegar la información y definir las interacciones. Muchas interfaces malas son creadas por programadores, que no se preocupan de la importancia de la usabilidad y la accesibilidad. No se trata de que se vea lindo, se trata de que sea usable, entendible. Hay que aprender el lenguaje de los controles en pantalla y saber cuándo usar cada control para cada uso específico.

**Lenguajes de Bajo Nivel:** C o Assembler. En algún momento aparecen los problemas de desempeño, y hay que entender cómo un lenguaje de alto nivel nos abstrae de detalles de bajo nivel como punteros, uso de memoria, branching, aritmética, representación de la información en bits, etc. Cuando uno entiende esto puede llegar a optimizar el código de mejor manera.

**Programar:** Escribir código, leer código. Participar en algún proyecto opensource, escribir tu propio código, realizar algún code kata (ya veremos qué es eso). Leer blogs sobre programación donde enseñen alguna técnica, o leer tutoriales sobre un framework, y probarlos por ti mismo.



*Ilustración 5* realizado en edraw max

### Condiciones de trabajo

**Jornada de trabajo:** la jornada laboral para todos los integrantes de la organización, cumplirán sus actividades bajo un tiempo y turno determinado.

Diurna:

La jornada diurna que comprenda de las 7 am a la 1 pm, con una hora de consumo de alimentos, y se reanuda a las 2 pm para finalizar a las 4 pm.

Según la ley 50 (colombia, 1990). El artículo 161 del Código Sustantivo del Trabajo, modificado por el artículo 1o de la Ley 6a de 1981, quedará así: Artículo 161. Duración. La duración máxima legal de la jornada ordinaria de trabajo es de ocho (8) horas al día y cuarenta y ocho (48) a la semana.

<b>Horas extras</b>	<b>Valor</b>	<b>Definición</b>
ordinaria ley 50 de 1990 art.24	\$3.355,99	Valor Hora Ordinaria+25% de recargo
nocturna ley 50 de 1990 art. 24	\$4.698,39	Valor hora ordinaria+75% de recargo
dominical y festivo ordinaria	\$5.369,58	Valor hora ordinaria+75% por festivo+25% recargo diurno

### **Remuneraciones**

<b>Profesional o tecnólogo</b>	<b>Salario</b>
Tecnólogo en comunicación grafica	\$ 1.200.000
Diseñador grafico	\$ 1.559.000
Programador	\$ 1.559.000
Adminsitrativos	\$ 1.300.000

--	--

### ***Prestaciones***

<b>Prestación</b>	<b>Valor</b>
cesantías Artículo 249 C.S.T Provisión Mensual	\$ 59.863
Intereses de cesantías Ley 52 de 1975 Provisión Mensual	\$7.184
prima de servicios Art. 306 C.S.T Provisión Mensual	\$59.863

### **Licencias y derechos**

#### ***Derechos del autor***

Para toda empresa creadora de contenidos digitales, es primordial cuidar la propiedad intelectual reconociendo los derechos de autor. Teniendo en cuenta las normas relevantes por la decisión andina de Colombia, autor: "Persona física que realiza la creación intelectual" programa (software) expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un ordenador -un aparato electrónico o similar capaz de elaborar informaciones-, ejecute determinada tarea u obtenga determinado resultado (...).Se protege el código del software y no la función, por tal razón, existen varias aplicaciones de chat con diferente código sin que infrinjan sus derechos de autor.

#### ***Normas que rigen la propiedad intelectual en Colombia:***

- Decisión Andina 486 de 2000

- Decisión Andina 351 de 1993
- Ley 23 de 1983
- Ley 1450 del 16 de junio de 2011

Debido a que en China y España las licencias de comercialización digital varían en la propiedad intelectual, nos protegemos bajo la organización Creative Commons funcionan alrededor del mundo y duran tanto tiempo como sea aplicable el derecho de autor (pues se basan en él).

### ***Atribución CC BY***

Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando te den crédito por la creación original. Esta es la más flexible de las licencias ofrecidas. Se recomienda para la máxima difusión y utilización de los materiales licenciados.

### ***CC BY-NC-ND***

Esta licencia es la más restrictiva de nuestras seis licencias principales, permitiendo a otros solo descargar tu obra y compartirla con otros siempre y cuando te den crédito, pero no permiten cambiarlas de forma alguna ni usarlas comercialmente.

Usted es libre de:

Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

El licenciante no puede revocar estas libertades, siempre y cuando siga los términos de la licencia.

Bajo los términos siguientes:

Atribución - Usted debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se introdujeron cambios. Usted puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de cualquier manera que sugiere el licenciante usted o su uso hace suya.

No comercial - No puede utilizar el material con fines comerciales.

NoDerivatives - Si Remix, transformar o ampliar el material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales - Usted puede no aplicarse términos legales o medidas tecnológicas que restringen legalmente a otros de hacer cualquier cosa que los permisos de licencia (commons, 2015 ).

### **Acuerdo de licencias y condiciones legales Itunes Apple**

#### **Autoridad legal vinculante**

A medida que la persona que inscribe su organización en el Programa de Apple Developer, debe tener la autoridad legal para obligar a su organización a los acuerdos legales. Debe ser propietario / fundador de la organización, los miembros del equipo ejecutivo, líder del proyecto, o tiene autoridad legal otorgada a usted por un empleado de alto nivel.

#### **Uso de Servicios de Apple**

Apple podría ofrecer acceso a servicios de Apple que sus productos cubiertos pueden llamar a través de las API en el Software Apple y / o que Apple pone a disposición de Usted a través de otros mecanismos, por ejemplo, mediante el uso de claves que Apple podría hacer accesible a Usted bajo el Programa.

### **Plan de inversión y financiación**

#### ***Inversión:***

	<b>Detalle de Inversiones en Bienes de Uso</b>	<b>Monto</b>	<b>Vida Útil en Años</b>
1	Estación de trabajo, escritorio, silla.	\$255.900	8
2	Estación de trabajo, escritorio silla.	\$255.900	8
3	Estación de trabajo, 3 puestos.	\$459.999	8
4	Computador Mac pantalla de retina 5K	\$3.256.000	20
5	notebook toshiba satellite	\$1.950.000	6
6	El pen display Cintiq creativa 27QHD	\$2.229.000	30
7	tableta táctil Pequeña Ctl480l (Wacom)	\$385.000	8
8	tableta táctil mediana cth680 (Wacom)	\$467.900	8
9	Impresora Multifuncional Epson Xp211	\$299.900	10
10			
11			
12			
13			
14			
	<b>Total Inversión en Bienes de Uso</b>	<b>\$9.559.599</b>	

### Costos de producción

Para la construcción de un objeto virtual del aprendizaje, se requiere de bancos de ilustraciones, personajes, animaciones etc.

#	Descripción	Unidad Medida	Costo Unitario	Descrip. Corta
1	ilustraciones	1	\$ 23	ilustraciones
2	personajes	1	\$ 33	personajes
3	animaciones	1	\$ 13	Animaciones
4	props	1	\$ 35	props
5	sonidos	1	\$ 13	sonidos

### Ventas

#	Plan de Producción	Unidad Medida	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12	TOTAL
1	el computador y sus partes(	1,00	12	19	28	36	39	46	56	61	68	72	70	87	594
2	la electricidad	1,00	16	21	25	36	38	47	46	64	69	78	75	84	599
3	el navegador	1,00	10	20	26	34	37	48	45	67	73	64	78	87	589
4	Accesorios del computador	1,00	12	16	20	37	39	49	47	59	68	61	76	89	573
5	el ascensor	1,00	15	18	23	35	36	47	47	56	68	75	78	89	587
6	el funcionamiento de los car	1,00	14	18	25	36	39	48	48	57	67	76	75	87	590
7	efecto encadenado	1,00	17	19	27	39	38	49	49	59	65	78	79	86	605
8	el telefono	1,00	16	17	23	37	39	47	46	59	69	76	76	89	594
9			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Durante los 12 meses del primer año se pretenden vender 4.731 productos.

El costo de producción en materiales primas e insumos, durante el primer año es de \$ 25.384.671.

#	Costo MP e Insumos Pesos	Año 1
1	el computador y sus partes(sistema o	\$3.236.112
2	la electricidad	\$2.784.152
3	el navegador	\$3.576.408
4	Accesorios del computador	\$3.968.598
5	el ascensor	\$4.276.882
6	el funcionamiento de los carros	\$2.604.850
7	efecto encadenado	\$2.697.695
8	el telefono	\$2.239.974
	<b>Costo MP e Insumos</b>	<b>\$25.384.671</b>

### Balance general

<b>Activo</b>		<b>Pasivo</b>	
Caja	31.109.710	Proveedores	0
Créditos	0	Sueldos y Cargas	4.500.000
Productos Terminados	0	Impuesto a Pagar	5.486.010
Materias Primas	0	<b>Pasivo Corriente</b>	<u>9.986.010</u>
<b>Activo Corriente</b>	<u>31.109.710</u>	Prestamos	9.882.610
		<b>Pasivo No Corriente</b>	<u>9.882.610</u>
		<b>TOTAL PASIVO</b>	<u>19.868.620</u>
		<b>Patrimonio Neto</b>	
Bienes de Uso	9.559.599	Capital	8.000.000
Amortización B. de U.	0	Resultado	12.800.689
<b>Activo No Corriente</b>	<u>9.559.599</u>		<u>20.800.689</u>
<b>Total Activo</b>	<u>40.669.309</u>	<b>Total Pasivo + PN</b>	<u>40.669.309</u>

*Estado de resultados*

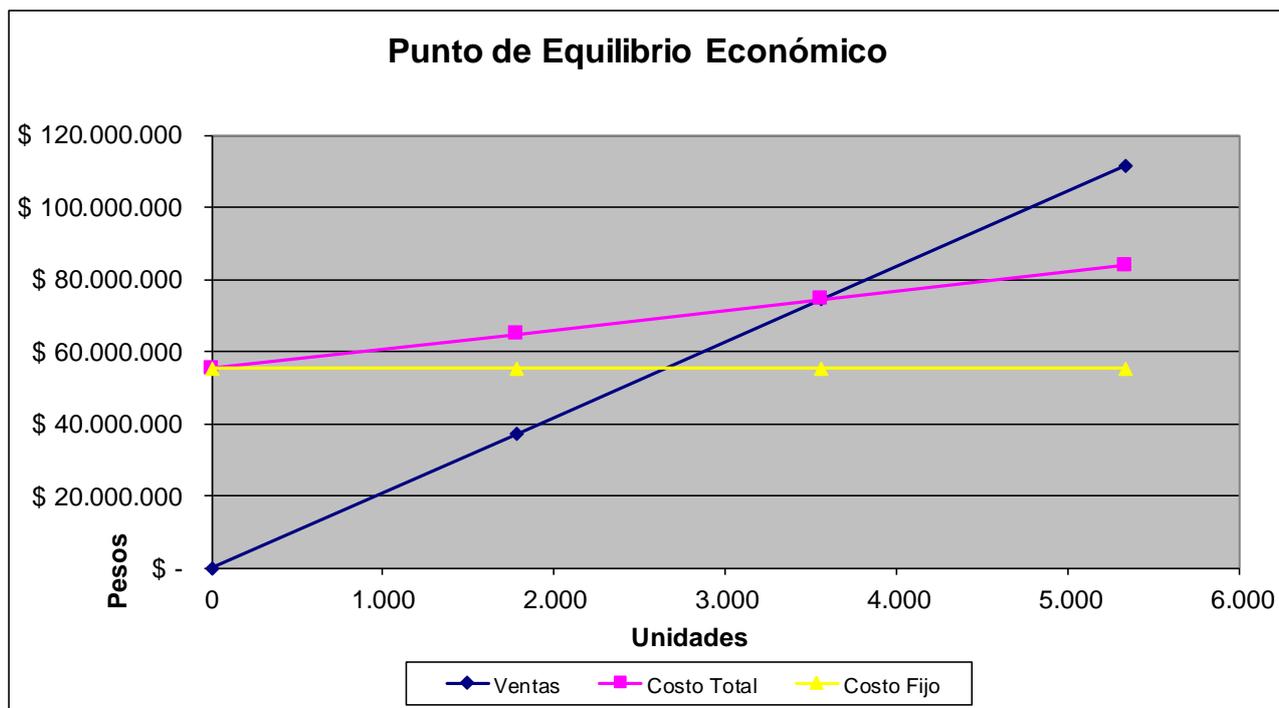
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Ventas	98.981.269	102.915.073	119.261.279	146.698.973	163.946.151
Costo de Ventas	25.384.671	26.426.530	30.812.611	37.803.956	42.175.621
<b>Utilidad Bruta</b>	<b>73.596.598</b>	<b>76.488.543</b>	<b>88.448.668</b>	<b>108.895.017</b>	<b>121.770.530</b>
Gastos de producción Fijos	1.199.200	0	0	0	0
Sueldos de Administración	15.600.000	0	0	0	0
Sueldos Comerciales	38.400.000	0	0	0	0
Cargas Sociales	0	0	0	0	0
Publicidad	0	0	0	0	0
Fletes	0	0	0	0	0
Impuestos y tasas	0	0	0	0	0
Varios	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0
<b>Total Otros Gastos</b>	<b>55.199.200</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Utilidad Antes de Intereses e Impuestos</b>	<b>18.397.398</b>	<b>76.488.543</b>	<b>88.448.668</b>	<b>108.895.017</b>	<b>121.770.530</b>
Intereses	110.700	77.724	32.376	955	0
<b>Utilidad Antes de Impuestos</b>	<b>18.286.698</b>	<b>76.410.819</b>	<b>88.416.292</b>	<b>108.894.062</b>	<b>121.770.530</b>
Impuesto a las Ganancias	5.486.010	22.923.246	26.524.888	32.668.218	36.531.159
<b>Utilidad Después de Impuestos</b>	<b>12.800.689</b>	<b>53.487.574</b>	<b>61.891.404</b>	<b>76.225.843</b>	<b>85.239.371</b>
<b>Tasa de Impuesto a las ganancias</b>	<b>30,00%</b>				

### *Punto de equilibrio*

Se calcula el punto de equilibrio del primer año del proyecto, la cantidad de productos que la empresa tiene que producir son 3.555 y vender \$ 74.387.189.

Equilibrio Unidades	3.555
Equilibrio en Pesos	\$74.387.189

Unidades	0	1.778	3.555	5.333
Ventas	\$ -	\$ 37.193.594	\$ 74.387.189	\$ 111.580.783
Costo Total	\$ 55.309.900	\$ 64.848.544	\$ 74.387.189	\$ 83.925.834
Costo Fijo	\$ 55.309.900	\$ 55.309.900	\$ 55.309.900	\$ 55.309.900



### Caja de flujo

<b>Flujo de Fondos</b>	<b>Mes 1</b>	<b>Mes 2</b>	<b>Mes 3</b>	<b>Mes 4</b>	<b>Mes 5</b>	<b>Mes 6</b>	<b>Mes 7</b>	<b>Mes 8</b>	<b>Mes 9</b>	<b>Mes 10</b>	<b>Mes 11</b>	<b>Mes 12</b>	<b>Total</b>
Ingresos por Ventas	2.353.888	3.107.852	4.182.803	6.065.710	6.368.695	7.945.619	8.077.616	10.061.518	11.396.453	12.211.420	12.656.393	14.553.302	98.981.269
Egresos por Compras M.P.	590.815	792.822	1.050.215	1.553.544	1.634.866	2.049.984	2.063.977	2.590.499	2.946.687	3.082.282	3.268.242	3.760.738	25.384.671
Sueldos y Cargas													
<i>Producción</i>		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>Administración</i>		1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	1.300.000	14.300.000
<i>Comerciales</i>		3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	3.200.000	35.200.000
<i>Cargas Soc. Producción</i>		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>Cargas Soc. Adm. Y Ventas</i>		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Subtotal Sueldos y Cargas	0	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	4.500.000	49.500.000
Otros Gastos de Producción	376.000	374.000	362.000	364.000	365.900	374.000	362.000	364.000	372.500	374.300	375.500	375.000	4.439.200
Otros Gastos de Adm. Y Ventas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total Egresos Operativos</b>	<b>966.815</b>	<b>5.666.822</b>	<b>5.912.215</b>	<b>6.417.544</b>	<b>6.500.766</b>	<b>6.923.984</b>	<b>6.925.977</b>	<b>7.454.499</b>	<b>7.819.187</b>	<b>7.956.582</b>	<b>8.143.742</b>	<b>8.635.738</b>	<b>79.323.871</b>
<b>Diferencia Operativa</b>	<b>1.387.073</b>	<b>-2.558.970</b>	<b>-1.729.412</b>	<b>-351.834</b>	<b>-132.071</b>	<b>1.021.635</b>	<b>1.151.639</b>	<b>2.607.019</b>	<b>3.577.266</b>	<b>4.254.838</b>	<b>4.512.651</b>	<b>5.917.564</b>	<b>19.657.398</b>
Inversiones	9.559.599												9.559.599
<b>Flujo Financiero</b>													
Prestamo	14.000.000												14.000.000
Devolución del Prestamo		-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-6.483.414
Total Flujo Financiero	14.000.000	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	-589.401	7.516.586
<b>Diferencia Ingresos - Egresos</b>	<b>5.827.474</b>	<b>-3.148.371</b>	<b>-2.318.813</b>	<b>-941.235</b>	<b>-721.472</b>	<b>432.234</b>	<b>562.238</b>	<b>2.017.618</b>	<b>2.987.865</b>	<b>3.665.437</b>	<b>3.923.250</b>	<b>5.328.163</b>	<b>17.614.385</b>
Aporte del Emprendedor	8.000.000												
<b>Flujo de Fondos</b>	<b>13.827.474</b>	<b>10.679.103</b>	<b>8.360.289</b>	<b>7.419.054</b>	<b>6.697.582</b>	<b>7.129.816</b>	<b>7.692.053</b>	<b>9.709.671</b>	<b>12.697.536</b>	<b>16.362.973</b>	<b>20.286.222</b>	<b>25.614.385</b>	

### **Análisis de riesgos**

Los precios en los escenarios del e-commerce son un alto riesgo por la alta competencia, existen múltiples desarrolladoras de aplicaciones similares al mágico mundo de KIO, es decir; la medición de otras organizaciones estará al tanto del rendimiento del producto y la calidad. La calidad y el precio están relacionados, un producto de alta calidad claramente tendrá que ser de un precio elevado, otras empresas compiten en este sentido, ofreciendo a los clientes productos de alta calidad por medio de promociones a bajos precios. Uno de los métodos para minimizar este riesgo, es encontrar las empresas que están a nivel de calidad en productos, y establecer un sondeo de medición, esta medición o prácticamente vigilancia se realiza en; la gama de productos y su calidad, precios, satisfacción del cliente. En la misma línea, los desarrolladores de aplicaciones y OVA están sujetos a los errores del software, todo sistema informático en la preparación de un producto (aplicación) tiene grandes probabilidades de fallos a la hora de vender el producto, esto sería un mal resultado para la organización, una pérdida de clientes y de ventas. Por eso es importante tener un soporte técnico preparado, someter el producto a múltiples pruebas, pruebas en sistemas para los cuales están realizados como por ejemplo IOS, simular el producto con clientes para ver sus satisfacciones o sus interrogativos y desagradados.

Respecto a la producción tenemos la ventaja de usar equipos de una buena tecnología, lo cual reduce tiempos y hace más ameno el trabajo, aunque la variabilidad de rendimiento de una organización puede llegar a ser acontecimientos inseguros para la administración de la organización. Para reducir la variabilidad de producción y rendimiento reconfigurar funciones y tiempos. Es decir tener la flexibilidad de responder a cambiantes económicas que obliguen a la empresa reducir la producción, con planes de control, es decir; registrando el plan operativo y la producción actual para contemplar los acontecimientos del futuro.

### **Sostenibilidad ambiental y responsabilidad social empresarial**

El mágico mundo KIO fomenta la gestión del conocimiento, generando directamente procesos de aprendizaje. Los productos cuentan con un ambiente actualizado e innovador, y ante todo con una metodología de aprendizaje eficaz garantizando resultados significativos en

los niños. En definitiva somos la posibilidad de integrar un producto especial en el mundo de las TIC desarrollando habilidades para las futuras generaciones.

Quizá suene raro, pero hoy en día comprar un juguete, un artículo para la casa, revista o libro está perjudicando al medio ambiente ya que requiere minerales extraídos de la tierra. Detrás la fabricación del libro físico hay una tala de un árbol y en efecto una toxicidad de químicos y un alto nivel de energía en la elaboración de estos productos. El mágico mundo de KIO da la posibilidad de reducir la contaminación del medio ambiente, productos digitales que minimizan la gran demanda del CO<sub>2</sub>.

## 6 Referencias

- Annan, K. (noviembre de 2012). Tecnologías de Información y Comunicación. Venezuela. Obtenido de <http://www10.iadb.org/intal/intalcdi/PE/2013/11723a12.pdf>
- Apple. (2015 ). *Apple Education* . Obtenido de <http://www.apple.com/es/education/ipad/>
- Baquero, I. (2015). La paradoja de la educación y la política pública: limitaciones en la política pública para generar una educación inclusiva y la necesidad de la educación para la inclusión social. *Revista Inclusión & Desarrollo*. Vol. 2 (2), 18-21.
- Bermejo, G. D. (4 de marzo de 2008). *comercio juridico*. Recuperado el 23 de mayo de 2015, de La protección del consumidor: <http://noticias.juridicas.com/conocimiento/articulos-doctrinales/4370-la-proteccion-del-consumidor-en-el-comercio-electronico/>
- Borgh, A. (21 de 07 de 2010 ). *coyuntura economica* . Obtenido de aptitudes de un diseñador gráfico
- Cortes, A. (2015). El impacto de la tecnología en el ámbito social y en la desigualdad. *Revista Inclusión & Desarrollo*. Vol. 2 (1), 16-20.
- Cortes, A. y Vásquez, F. (2014). El uso de la tecnología en ambientes educativos. Análisis de su inclusión un contexto formativo contemporáneo. *Revista Inclusión & Desarrollo*. Vol. 1 (1), 35-44.
- Cruz, E. (2014). El vivir bien-buen vivir: una alternativa. *Revista Inclusión & Desarrollo*. Vol. 1 (1), 78-92.
- ESPECTADOR, E. (28 de enero de 2015). *comercio electronico* .
- Europe, O. S. (2010). *OCG Studios Europe*. Obtenido de OCG .
- exito exportador . (s.f.). pág. <http://www.exitoexportador.com/stats.htm>.
- Ley Modelo de la CNUDMI , artículo 5 (Naciones Unidas 1996).
- Pedraza, J. (20 de enero de 2009). *plan de negocios*. Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/pfc/bitstream/2099.1/19786/1/Memoria%20PFC%20-%20Plan%20de%20viabilidad%20de%20una%20tienda%20virtual%20de%20deporte%20urbano%20y%20extremo.pdf>
- portafolio, e. c. (12 de marzo de 2014 ). un negocio en pleno crecimiento a nivel mundial.
- Rebeca., E. C. (julio de 2013). *Contribuciones a la economía*. Obtenido de EL COMERCIO ELECTRÓNICO: EN LA ERA DE LA GLOBALIZACIÓN: <http://www.eumed.net/ce/2013/comercio-electronico.html>
- toys, s. (2008 ). *story toys*. Recuperado el 09 de julio de 2015 , de <http://storytoys.com/apps/>
- Tovar, M. (2014). Factores asociados al uso de las TIC en estudiantes de programas de pregrado, modalidad presencial, un universidades de Neiva, Colombia. *Revista Inclusión & Desarrollo*. Vol. 1 (2), 87-97.

