



PLAN DE NEGOCIO

Studios LUAN

Productora de videos institucionales con animación 2D

PATIÑO DELGADO LUIS FERNANDO

RAMÍREZ CASTAÑEDA MICHAEL ANDRÉS

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

BOGOTÁ D.C.

2016



PLAN DE NEGOCIO

Studios LUAN

Productora de videos institucionales con animación 2D

PATIÑO DELGADO LUIS FERNANDO

RAMÍREZ CASTAÑEDA MICHAEL ANDRÉS

AYALA ANGÉLICA

CONTRERAS CAMILA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

BOGOTÁ D.C.

2016



INTRODUCCIÓN

Studios LUAN será una compañía que se encargará de la producción de videos institucionales en Bogotá D.C., que quiere brindar a futuros clientes un lenguaje audiovisual con un valor agregado: (Rotoscopia y *Motion Graphics*) técnicas de animación 2D, las cuales generan una atracción emocional, según investigaciones donde descubrieron que:

Unos colores vistosos aumentan el deseo de leer un 80%, esto se debe a que estamos 'cableados visualmente', casi el 50% de nuestro cerebro está involucrado en el procesamiento de estímulos visuales y el 70% del total de nuestros receptores sensoriales están situados en los ojos. (www.neoman.com, 2016.)

Esto hace que el mensaje se transmita de forma eficaz y el receptor retenga la información.

Lo anterior permitirá posicionar a Studios LUAN como una de las principales compañías en la creación de videos institucionales con *Motion Graphics* y Rotoscopia en un mismo producto en la ciudad de Bogotá D.C.



MÓDULO DE MERCADOS

Definición De Objetivos

General

- Posicionar a Studios LUAN como productora de videos institucionales con animación 2D en Bogotá.

Específicos

- Investigar sobre nuevas técnicas y tecnologías para realizar nuestros productos de forma eficiente.
- Producir y comercializar videos institucionales explotando las técnicas de animación 2D (Rotoscopia y *Motion Graphics*), brindando al cliente un producto llamativo e innovador.
- Generar un reconocimiento de la compañía en menos de cinco años como una de las mejores a nivel local.



Justificación

Studios LUAN es una compañía que surge por la necesidad de brindarle a las empresas una pieza audiovisual para comunicar de manera innovadora sus objetivos y necesidades; estos productos son ofrecidos a hoteles, compañías de producción en serie (cadenas de ropa, cadenas de productos para el consumo o distribuidoras de cosméticos) y entidades educativas, son ellos los que requieren apoyo para el posicionamiento y crecimiento de su empresa. Los videos institucionales serán informativos, interactivos y profesionales, contarán con animación 2D (Rotoscopia y *Motion Graphics*), técnicas que generan una atracción emocional debido a que estamos predispuestos visualmente, “ya que el 70% del total de nuestros receptores sensoriales están situados en los ojos” (www.neoman.com, 2016); lo que permite que el mensaje se transmita captando la atención al instante y de esta manera sea fácil de entender y genere recordación.

Son pocas las empresas que utilizan estas técnicas de animación 2D en sus productos, quienes las utilizan (Naganta, Mouse Interactivo, El Sótano Films); sólo elaboran *Motion Graphics*.

Debido a ello, se genera la necesidad de crear Studios LUAN, compañía audiovisual que brindará al público la animación 2D, métodos que funcionan para comunicar de manera más dinámica y eficaz el mensaje, permitiendo que el receptor retenga la información; un ejemplo claro de ello es el video lanzado el año 2015 por el Banco de la República para la presentación de los nuevos billetes colombianos, que ha logrado más de 650.000 reproducciones, gracias al buen manejo que se le dio al tema y las técnicas aplicadas de Rotoscopia y *Motion Graphics*.



Antecedentes del proyecto

Studios LUAN es una idea en pleno desarrollo que surge a partir de un reconocimiento obtenido por un producto audiovisual académico (Doblaje de audio Transformers) el cual se elaboró en la Universidad Minuto de Dios con instrumentos caseros para la clase de Producción sonora, en la cual se hizo el doblaje de audio y creación de *foley* para el tráiler de la película Transformers 1. El resultado de este ejercicio rompió las expectativas de los profesores.

También se elaboraron cortometrajes y documentales los cuales nos ayudaron a trabajar en equipo y reconocer futuros aliados. A partir de estos se construye un equipo de trabajo para el siguiente proyecto, que es un *Stop Motion* llamado “Un día más” donde identificamos el potencial que tiene la animación para transmitir un mensaje de forma eficiente.

Studios Luan se ha basado en investigaciones donde se afirma que el uso de información en *“formato visual ha crecido un 400%, en la literatura desde el año 1990, un 9900% en internet desde el año 2007 y un 142% en periódicos entre el año 1985 y 1994”*, (www.neoman.com, 2016). Esto nos permite deducir que el sector está en constante crecimiento y por ende se puede entrar al mercado si se tiene un buen componente innovador.

El grupo está conformado por personas apasionadas por la realización audiovisual, capaces de generar contenidos novedosos e historias que logren llamar la atención del espectador; ¿Por qué estamos tan seguros de esto? Según estudios:



El ser humano está cableado visualmente y casi el 50% del cerebro está involucrado en el pensamiento de estímulos visuales, en menos de 1/10 de segundo se puede captar el sentido de una escena visual y solo nos lleva 150 milisegundos procesar un símbolo. En promedio la gente recuerda el 70% de lo que ve, el 20% de lo que lee y el 10% de lo que escucha. (www.neoman.com, 2016).

Usando estos porcentajes en los videos Studios LUAN podrá contrarrestar la sobre carga de información, trasmitiéndola de una manera balanceada logrando un equilibrio en la mente del espectador y que este logre retener la información.

¿Pero por qué queremos juntar la Rotoscopia y el *Motion Graphics* en un solo producto?

“La gente que sigue instrucciones con texto e ilustración complementan sus tareas un 323% mejor que la gente que sigue indicaciones sin ilustraciones”,(www.neoman.com, 2016). Studios LUAN junta estas técnicas para generar un lenguaje audiovisual innovador.

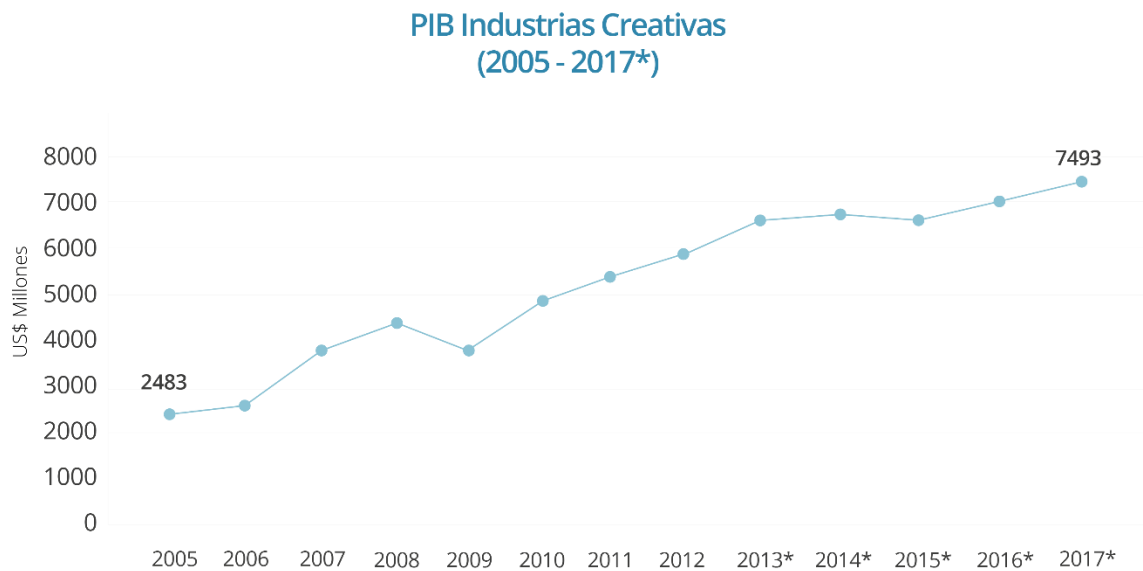


Análisis del sector

Industrias creativas en Bogotá

Bogotá ofrece una gran variedad de ventajas competitivas en las industrias creativas: crecimiento reciente, transferencia de conocimiento a través de inversión extranjera constante, abundancia de talento humano calificado y soporte institucional. Para el sector audiovisual Bogotá ofrece incentivos privados y subsidios del gobierno además de una locación geográfica inigualable.

Las industrias creativas se caracterizan por contener una serie de actividades muy amplias, desde la producción y distribución de periódicos, pasando por la realización artística llegando hasta la creación audiovisual. Las industrias creativas son importantes en la economía colombiana, este sector representa más del 1.7% del producto nacional. (www.Investinbogota.org, 2016).



Fuente: (www.Investinbogota.org, 2016).

Desde el 2005 hasta 2017 se espera que el producto interno bruto de las industrias creativas genere 7493 millones de dólares



Política cinematográfica

“La consolidación de nuestra capacidad de contar historias a través de lo audiovisual descansa en gran parte en nuestra habilidad para conocernos y conservar nuestra memoria” (www.mincultura.gov.co, 2016)

En los últimos años, el cine colombiano se ha hecho más visible y se ha hecho necesario abrir espacios de discusión acerca de la política pública y en especial acerca de la Ley de Cine que fue aprobada en 2003. Esta normatividad fue resultado de un esfuerzo conjunto entre el sector cinematográfico y el sector público que han apostado a un reto fundamental: el aumento de la calidad de las películas colombianas. (www.mincultura.gov.co, 2016)

“Dentro del Ministerio de Cultura se constituye entonces la Dirección de Cinematografía, a cargo de implementar las políticas públicas para el sector. La Ley autoriza además la creación del Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica, una entidad autónoma regida por el derecho privado cuyo objetivo es el fomento y la preservación del patrimonio colombiano de imágenes en movimiento, así como de la industria cinematográfica colombiana. Este nuevo Fondo recibe los bienes que fueron de Focine y para sus actividades, añade a su nombre la denominación Proimágenes en Movimiento”. (www.mincultura.gov.co, 2016)

“La Ley de Cine se plantea como una política para “propiciar un desarrollo progresivo, armónico y equitativo de la cinematografía nacional y, en general, promover la actividad cinematográfica en Colombia”. (www.mincultura.gov.co, 2016)



EL FONDO PARA EL DESARROLLO CINEMATOGRAFICO (FDC): El FDC es el más conocido de los instrumentos creados por la Ley de Cine. Este Fondo se nutre de los dineros provenientes de una contribución parafiscal creada por la Ley para que los recursos generados por el cine vuelvan al sector. La contribución parafiscal se genera cada vez que un ciudadano paga una entrada a una exhibición pública de cine, y se calcula asignando un porcentaje del pago sobre ese ingreso a ser efectuado por los productores, distribuidores y exhibidores, respectivamente”. (www.mincultura.gov.co, 2016)

COMISIÓN FÍLMICA En marzo de 2007 se aprobó el Documento Conpes 3.462, que procura impulsar la cinematografía en Colombia y proveer instrumentos que fortalezcan y complementen las políticas que se han venido desarrollando en el sector cinematográfico mediante una actividad estratégica de relación comercial con el exterior. Para ello el Ministerio de Cultura y Proimágenes en Movimiento lideran la Comisión Fílmica, instancia de promoción del país como destino para la realización de producciones audiovisuales. (www.mincultura.gov.co, 2016)

Impacto económico

Por código CIU la CCB, tiene 816 empresas registradas que prestan servicios de producción, posproducción, distribución y exhibición de cine, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión. La localidad que más las concentra es Chapinero donde están ubicadas 245 empresas (hemos atendido 2 creadores y 49 empresas del sector de contenidos desde el inicio del programa de ICC). Bogotá congrega el: 90% de la industria cinematográfica y audiovisual. 73% de las empresas del sub-sector de contenidos digitales 55% empresas de videojuegos del país. (<http://es.investinbogota.org>, 2016)



Las industrias en cifras

Plataformas como el Bogotá Audiovisual Market (BAM), Bogotá MusicMarket (BOmm), y artBO, entre otras, arrojan resultados interesantes sobre el comportamiento de este sector. La más reciente edición del BAM contó con 117 compradores internacionales, y el BOmm, con 665 inscritos y 72 compradores en total. ArtBO, en su novena edición, tuvo una participación récord, con 65 galerías de 21 países y exposiciones de 14 artistas con representación de una galería, y de otros 23 sin representación comercial. En cuanto al fortalecimiento empresarial, el programa Bogotá Creativa brindó apoyo a 56 emprendedores y a 142 empresarios de estas industrias. (www.eltiempo.com, 2016)

Al observar la asistencia a cine por rangos de edad, el mayor porcentaje corresponde a la población de 12 a 25 años (48,3 %), seguida por el grupo de 26 a 40 años (40,3 %) y de 41 a 64 años (22,3 %). Las personas de 65 años y más fueron las que menos asistieron a cine en 2014 (8,7 %). En cuanto a la asistencia a cine por regiones, Bogotá presentó el mayor porcentaje (51,8 %), seguida por la región Pacífica (31,7 %) Oriental (31,2 %), Central (29,3 %), Atlántica (24,9 %) y Amazonía/Orinoquía (19,7 %). (www.dane.gov.co, 2016)

Bogotá tiene una población joven, multicultural y una fuerza laboral altamente calificada de 4,5 millones de personas. Bogotá sirve de puerta de entrada a un mercado de más de 500 millones de personas en América Latina, sin contar los 50 millones de hispanoparlantes en los Estados Unidos. Así mismo, la diversidad cultural de la ciudad y su castellano neutro representan una ventaja en la comunicación hacia todos los mercados en América Latina. Esto, sumado a al apoyo institucional que ofrecen Proimágenes, MinCultura, agremiaciones y asociaciones, sientan las bases para un alto potencial de crecimiento del sector. (<http://es.investinbogota.org>, 2016)



Las tecnologías digitales

En Colombia se cuenta ya con una infraestructura de producción digital que ha sido reconocida por primera vez, en 2009, mediante la adopción de una convocatoria del FDC que premió dos proyectos de largometraje en esta categoría. También se cuenta con cerca de 20 salas de exhibición digital, proceso de transformación que gradualmente impactará un mayor porcentaje de las salas de cine que existen en el país. El futuro del cine en Colombia pasará necesariamente por una mejor apropiación de la producción y la circulación en medios digitales, tal como ha venido sucediendo con otras industrias culturales, como la música o la edición de libros. Durante las últimas tres décadas el cambio tecnológico ha influido en el desarrollo de la industria cinematográfica. La llamada era digital, además de establecer diferentes métodos de producción, está creando nuevos patrones de consumo y ha puesto varios procesos en marcha: la gradual sustitución del material cinematográfico (película) como soporte de las obras audiovisuales por el digital; la disminución del público que asiste a las salas de cine, y el declive del comercio relacionado con el alquiler y la venta física de videos debido a que las nuevas tecnologías permiten enviar el material directamente a distintos equipos receptores (“plataformas”) como televisores, computadores y teléfonos celulares. (www.mincultura.gov.co, 2016)

Existen además los movimientos asociados al *copyleft* (en oposición al copyright — derecho de autor—) y los *creative commons* (bien común creativo), que enuncian una transferencia de uso gratuito siempre y cuando se dé crédito al autor original y no se establezca limitación a los usos o modificaciones posteriores. Es posible que esto signifique la aparición de nuevos contenidos audiovisuales, aumentando la oferta. (www.mincultura.gov.co, 2016)



Estadística de implementación de tic en las empresas

Los Indicadores Básicos de Tenencia y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en Empresas para el año 2014 mostraron que el 67,3% de las empresas industriales tenían página o sitio web. Así mismo, el 99,1% de las empresas industriales manufactureras del país usaba computador y el 99,2% internet. Por otro lado, el 46,2% del personal ocupado en este sector usó computador con fines laborales y el 44,7% usó internet. De estas empresas, el 97,3% usaba red de área local (LAN) y el 12,8% red de área amplia (WAN).(www.dane.gov.co,2016)

Por su parte, el 99,6% de las empresas del sector comercio usaban computador, el 99,5% internet y el 61,7% poseía página o sitio web. El 64,0% del personal ocupado por estas empresas usó computador y el 60,4% usó internet. Con relación al tipo de redes utilizadas, el 96,4 % de las empresas comerciales usó red de área local (LAN) y el 13,7 % red de área amplia (WAN). Todas las empresas de servicios investigadas registraron tasas de uso de computador e internet superiores a 98,9%. Las actividades de servicios que registraron las mayores tasas de tenencia de página o sitio web fueron las correspondientes a producción de películas con 100,0%, y educación superior privada con 98,8%. (www.dane.gov.co, 2016)



Producción audiovisual en Colombia

El sector de la producción audiovisual mueve más de \$335.000 millones al año en Colombia ya que ha tenido un ritmo de crecimiento constante durante los últimos años y es uno de los más representativos de la industria publicitaria nacional. Esto beneficia a Studios LUAN ya que el sector crece y con él nosotros también, sin embargo, cada día alguien despierta con la idea de crear una productora audiovisual, por eso nuestra compañía busca los métodos para estar en un alto nivel competitivo. En los últimos años el negocio ha crecido y además ha gozado de mayor visibilidad, los retos siguen siendo grandes para estar al nivel de otros países del continente. A pesar del tímido crecimiento en facturación de las empresas de la comunicación publicitaria, este año con respecto a 2013, siete de los once subsectores de la industria registraron variaciones positivas. Hay que decir que ese 4,85% de crecimiento que resulta del Ranking P&M, es similar al crecimiento económico del país que según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística – DANE fue de 4,6% en 2014. (www.revistapym.com.co, 2016)

Sin duda, ir a la vanguardia de un negocio que le apuesta a la innovación además de ser una necesidad no es tarea sencilla, pues adaptar buena parte de una industria como la publicitaria a los cambios y exigencias constantes del mercado requiere un aprendizaje permanente y la adaptación de sus herramientas a los adelantos tecnológicos. En otras palabras, no se trata solo de inversión en tecnología sino también de conocer en profundidad cómo sacar provecho de cada novedad para Studios LUAN.



Análisis de mercado

Studios LUAN se encargará de crear videos institucionales en Bogotá, para diversos clientes interesados en una pieza audiovisual para comunicar de manera innovadora sus objetivos y necesidades; estos productos son ofrecidos a Hoteles, compañías de producción en serie (Cadenas de ropa, Cadenas de productos para el consumo o distribuidoras de cosméticos) y entidades educativas, ellos los que requieren apoyo para el posicionamiento y crecimiento interno de su empresa; que puede ser con fines institucionales o educativos.

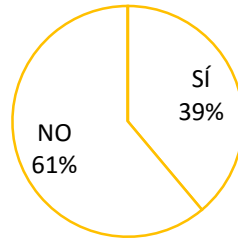
Tabla 1. Análisis de Mercado

Análisis de Mercado		
HOTELERIA - Actividad económica / 5511 - Alojamiento		
Empresa	Poder adquisitivo	¿Le interesa el producto?
Hotel Habitel	Alto	SÍ
Hotel Casa Dann	Alto	SÍ
Hotel Dann Norte	Alto	NO
Hotel Ramada	Medio	NO
Hotel Jw Marriott	Alto	SÍ
COLEGIOS - Actividad económica / 8522 - Educación media académica		
Colegio Mixto ciudadanos del futuro	Medio	NO
Colegio John F Kennedy	Medio	NO
Colegio Inem de Kennedy	Medio	NO
Actividad económica - 8050 Educación superior		
Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud	Alto	SÍ
Actividad económica - 2229 / Fabricación de productos de plástico		
Eternit	Alto	SÍ
Actividad económica - 2393 / Fabricación de otros productos de cerámica y porcelana.		
Alfagres	Alto	SÍ
Actividad económica - 2599 / Fabricación de otros productos elaborados de metal n.c.p.		
ADEQ Ingenieros Ltda.	Medio	SÍ
Complejo industrial		
Parque industrial CELTA	Alto	TAL VEZ
Parque industrial PORTOS SABANA 80	Alto	SÍ
Actividad económica 4641 / Comercio al por mayor de productos textiles,		
Villa romana	Medio	TAL VEZ
Pantaleta	Medio	SÍ
Actividad económica 4755 / Comercio de artículos y utensilios de uso doméstico.		
Cosméticos forest	Medio	SÍ
Actividad Económica - 1081 / Elaboración de productos de panadería		
Panpa'ya	Alto	NO

Fuente: Studios Luan

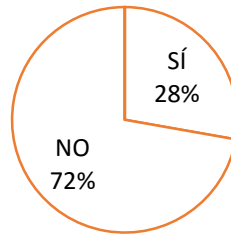


CLIENTES QUE TIENEN VÍDEO CORPORATIVO



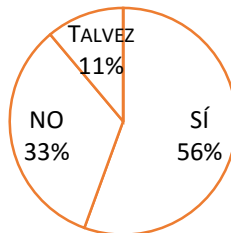
De 18 posibles clientes encuestados, el 39% cuentan con un video corporativo, el 61% restante no cuenta con este tipo de productos.

CLIENTES QUE SABEN PARA QUÉ ES UN VIDEO INSTITUCIONAL



El 72% del mercado analizado no sabe para qué es un video institucional.

CLIENTES QUE QUIEREN NUESTRO PRODUCTO

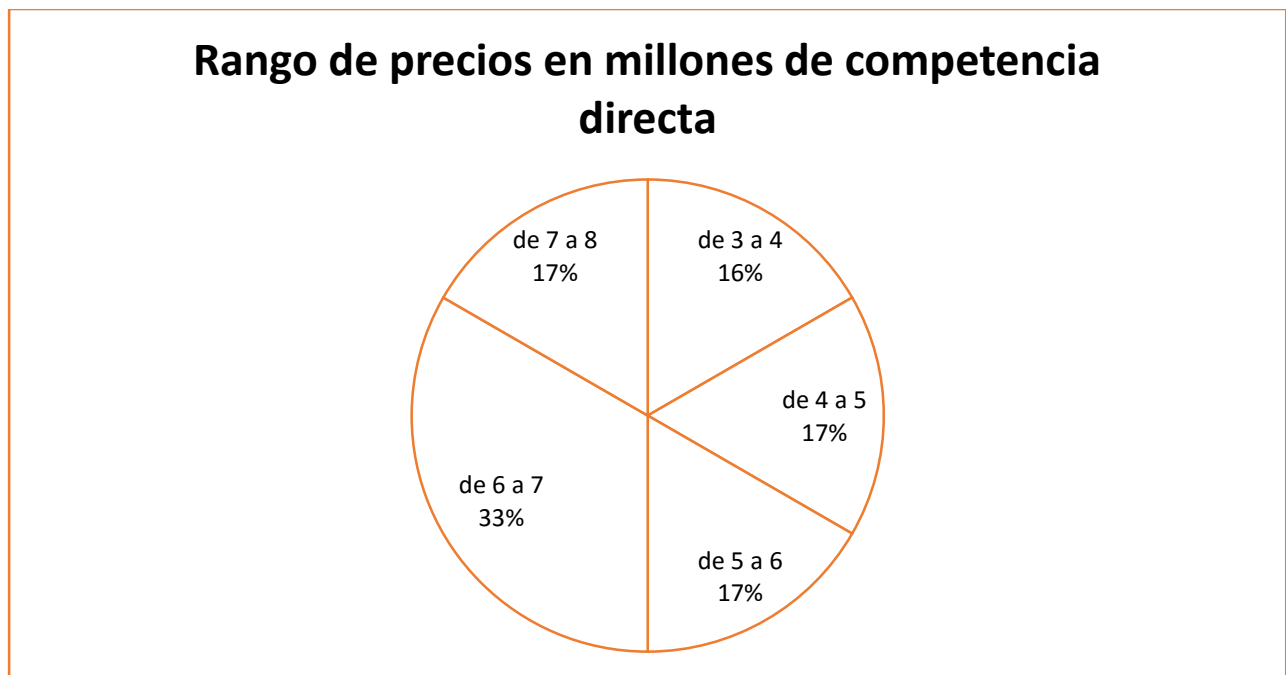


El análisis de mercado demuestra que el 56% está de acuerdo en adquirir un video institucional.



Análisis de competencia

La competencia **directa** son las pequeñas productoras como: NAGANTA, EL SOTANO, SI7TE A SI7TE, MOUSE INTERACTIVO, SD ESTUDIO DIGITAL, CONTECTION 3D, MOTION FACTORY Studios, entre otras. Estas son productoras que llevan bastante tiempo en el sector, pero ninguna contiene un producto que se encuentre integrado con las técnicas de animación y vídeo de Studios LUAN.



Los porcentajes demuestran que Studios Luan llegará al mercado con precios bajos compitiendo con pocas empresas que cobran en el mismo rango.



Tabla 2. Competencia

EMPRESA	AÑO DE CREACIÓN	PRODUCTO	CARACTERISTICAS	DURACIÓN ESTANDAR	PRECIO
Naganta	2008	Video Institucional	Mínimo 2 días de rodaje, animación básica, formato HD	DE 3 A 6 MINUTOS	\$ 5.700.000
SD Estudio Digital	2004	Video Institucional	Mínimo 1 día de grabación, animación 2D y chroma, formato full HD	DE 5 A 8 MINUTOS	\$ 7.250.000
Mouse Interactivo	2010	Video Institucional	Máximo 3 días de grabación, animación 2D, formato full HD	DE 4 A 7 MINUTOS	\$ 6.250.000
Conexion 3D	2009	Video Institucional	6 días de rodaje, toma área (drone) de duración aproximada de 10 segundos, formato full HD	DE 8 A 10 MINUTOS	\$ 6.950.000
Motion Factory Studios	2005	Video Institucional	Mínimo 2 días de rodaje que contiene animación 2D y 3D, toma aérea en formato full HD	DE 1 A 3 MINUTOS	\$4.560.000
El Sótano	2011	Video Institucional	1 día de rodaje, animación básica y formato full HD.	DE 1 A 2 MINUTOS	\$3.445.000

Fuente: Studios Luan

Las siguientes empresas hacen parte de la competencia **Indirecta** ya que son grandes productoras que están bien posicionadas en el medio y manejan un target distinto: TELESET, CMO, RTI, son compañías que llevan años en la industria audiovisual y ya están consolidadas.



Estrategias de Mercado

Concepto del producto o servicios

Studios LUAN realiza la producción de videos institucionales; que incluyen la Rotoscopia, técnica que “*consiste en re-dibujar o calcar manualmente imágenes reales previamente filmadas, ofreciendo una referencia tan exacta como la realidad, las animaciones adquieren un tinte mucho más natural en sus movimientos. Evidentemente, a más cuadros por segundo redibujados, mayor realismo*”. (<https://dejemoshablaral tiempo.wordpress.com>, 2016)

El Motion Graphics es una pieza de vídeo corta que combina las técnicas del audiovisual con el diseño gráfico y se encuentra clasificado de la siguiente manera:

- ✓ **Kinetic/Motion Graphics.** *Combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música. Es de las técnicas más extendidas ahora mismo.* (www.planetmotiongraphics.com, 2016)
- ✓ **KineticTypography (tipografía cinética).** Es básicamente texto en movimiento y aunque pueda parecer algo simple, puede ser una técnica muy atractiva. Usualmente va acompañada de audio en el que una voz reproduce lo que escriben las letras. De esta forma el mensaje se comunica de manera muy efectiva ya que el audio refuerza lo que estamos leyendo. (www.planetmotiongraphics.com, 2016)
- ✓ **Combinado con imagen real.** El Motion Graphics interactúa con la imagen real creando un efecto impactante. (www.planetmotiongraphics.com, 2016)



- Nuestros clientes obtendrán un producto dinámico, innovador y eficaz para transmitir un mensaje a sus empleados, usuarios, visitantes, etc.
- Todos los productos de la compañía cuentan con una calidad FULL HD y a diferencia de nuestra competencia nuestros productos serán elaborados en formato 4K al mismo costo. Estos productos serán exportados según el formato que el cliente requiera.
- Al ser videos institucionales e internos, la musicalización será con música libre de derechos de autor, no existe ningún límite puesto que no será con fines comerciales.
- Nuestros Motion Graphics contarán con la posibilidad de estar en dos idiomas (Español e Inglés porque es considerado el idioma universal).

Estrategias de distribución

Studios LUAN empezará a darse a conocer con publicidad difundida en: *Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Vimeo* y *Google* y página web.

Se realizará una base de datos de las empresas, contará con los datos de posibles clientes que serán conseguidos por medio de encuestas, llamadas y citas agendadas.



Estrategias de precio

Se establecerá un precio de venta basado en el análisis de la competencia y la variación de los costos fijos y variables en los que se incurrirá al momento de realizar el producto calculando una ganancia del 35% sobre los mismos, pero se establecerá un costo estándar por día de producción haciendo un análisis de los costos y precios de venta.

De acuerdo al punto de equilibrio en el cual se analizan los costos y gastos necesarios para hacer los videos institucionales, se determinó un porcentaje del 35% como utilidad sobre el valor total.

Los productos de Studios Luan contarán con los siguientes precios con IVA:

Tabla 3. Precios

Precio Video Platinum	\$5.254.713
Precio video Golden	\$6.933.465

Fuente: Studios Luan

Estrategias de promoción

Después del segundo vídeo, si el cliente tiene página web se le brindará la opción de adquirir un paquete de publicidad web (archivo swf), el cual podrá contener un banner rectangular, roba páginas, rascacielos, botones o intersticial) de estos cinco elementos anteriormente mencionados el cliente podrá elegir 3, estos se definirán entre Studios LUAN y la contraparte.



Estrategias de comunicación

Studios LUAN difundirá el *reel* y videos promocionales de la compañía, a través de internet como *Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Vimeo, Google* y la página web de Studios Luan; es la mejor manera de darnos a conocer en el medio porque es donde los futuros clientes pueden observar nuestros productos y de esta manera interesarse en contactarnos. Estos medios de difusión en su mayoría son gratuitos ya que son plataformas masivas de comunicación e interacción por las cuales no se paga. Habrá comunicación periódica con el cliente para conocer si este se encuentra satisfecho con el producto, identificar oportunidades de mejora y fidelizar al cliente con la compañía.

Estrategias de servicio

- El cliente tendrá la opción de ver el producto antes de su finalización y de esta manera dar observaciones e intervenir para realizar cambios antes de concluir.
- Todos nuestros clientes obtendrán si lo requieren en el Motion Graphics elaborado por la compañía dos opciones de idioma; español e inglés (solo texto).
- El producto final será entregado al cliente en manera digital (UHDV 3840 x 2160 “16:9”) y de manera física en disco BLU –RAY o DVD si es solicitado por el cliente.



Presupuesto de la mezcla de mercado

Tabla 4. Presupuesto Mezcla de Mercado

Presupuesto de la mezcla de mercado	
Hosting	\$300.000
Publicidad en Google, YouTube	\$250.000
Paquete de publicidad swf	\$200.000
TOTAL	\$750.000

Fuente: Studios Luan

Estrategias de aprovisionamiento

Todos los equipos tecnológicos que requiere la compañía para satisfacer las necesidades del cliente serán financiados y conseguidos directamente con el fabricante en Bogotá – Colombia, para tener seguridad en las garantías de los equipos que serán auténticos. Los proveedores de tecnología y software son: Sony, Apple, Windows, Epson, Adobe, Nvidia, Hewlett-Packart.

El talento humano de Studios LUAN será capacitado y tendrá altos conocimientos en la Industria Audiovisual, elegidas por su alto nivel técnico y conceptual relacionado al cargo que aspira, creatividad y relaciones interpersonales. Se publicarán vacantes en plataformas web propias y de empleo, de igual manera siempre se tendrá en cuenta el personal destacado de proyectos ya hechos:

- www.studiosluan.com.co (dirección predeterminada)
- www.eempleo.com
- www.computrabajo.com
- www.jobomas.com
- Redes sociales



Studios LUAN hace una prueba a todos los postulados que consta en grabar y editar un *teaser* de un vídeo institucional para un cliente de nuestra compañía, con una duración menor de 1:00 (minuto y medio) en un tiempo predeterminado: 1 hora de rodaje y 1 hora de edición en nuestras instalaciones.

Proyección de ventas basada en punto de equilibrio

Tabla 5. Proyección de Ventas

Proyección de ventas Platinum												
AÑO	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sept	Nov	Dic	VENTAS
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	14
5	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	18
Proyección de ventas Golden												
AÑO	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Nov	Dic	VENTAS
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	14
2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	17
3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	19
4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
5	3	3	4	2	3	2	2	2	4	2	3	30

Fuente: Studios Luan

Justificación de las ventas

De acuerdo a los días de celebración del país (día del amor y la amistad, día de la mujer, inicio de clases, navidad y año nuevo; entre otras) se establece la proyección de ventas con un análisis previo del target que se tendrá en cuenta, este arroja el siguiente resultado:



Tabla 6. Fechas Importantes

Fechas importantes											
Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Vacaciones	Ingreso de clases	Día de la mujer	Día de la tierra	Día del trabajo -día de la madre	Día del medio ambiente	Día de la independencia	Regreso universidades	Día del amor y la amistad	Día de las brujas	Viajes	Viajes
Cientes: Empresas de producción en serie	Cientes: Colegios, empresas de producción en serie y parques industriales	Cientes: todo el target	Cientes: todo el target	Cientes: todo el target	Cientes: todo el target	Cientes: todo el target	Cientes: Universidades	Cientes: todo el target	Cientes: Colegios	Cientes: Hoteles y empresas que finalicen producción	Cientes: Hoteles y empresas que finalicen producción

Fuente: Studios Luan

Política de Cartera

El pago de los productos audiovisuales será dividido en dos partes: el 70% que el cliente pagará para comenzar el proyecto, será utilizado en la pre-producción y producción del video; el 30% restante será utilizado para la post-producción y entrega del producto. Esto regirá bajo los siguientes parámetros:

- El cliente se compromete a pagar el 30% restante en una fecha estipulada acordada por él y Studios LUAN la cual contará con un soporte escrito.
- El producto será entregado al cliente una vez Studios LUAN tenga el 100% del valor acordado en el respectivo contrato.
- Studios LUAN hará un contrato escrito con acuerdos de pago firmado por las dos partes.



MÓDULO OPERACIÓN

Ficha técnica del producto

Los videos institucionales son dirigidos a diversos clientes interesados en una pieza audiovisual para comunicar de manera innovadora sus objetivos y necesidades; estos productos son ofrecidos a Hoteles, compañías de producción en serie (cadenas de ropa, cadenas de productos para el consumo, distribuidoras de cosméticos) y entidades educativas, porque son ellos los que requieren apoyo para el posicionamiento y crecimiento interno de su empresa; que puede ser con fines informativos, institucionales o educativos.

- la Rotoscopia: Técnica que consiste en re-dibujar o calcar manualmente imágenes reales previamente filmadas. Y su gracia reside en que con una referencia tan exacta como la realidad, las animaciones adquieren un tinte mucho más natural en sus movimientos. Evidentemente, a más cuadros por segundo “redibujados”, mayor realismo en el resultado. (<https://dejemoshablaraltiempo.wordpress.com>, 2016)

El *Motion Graphics* es una pieza de vídeo corta que combina las técnicas del audiovisual con el diseño gráfico y se encuentra clasificado de la siguiente manera:

- ✓ **Kinetic/Motion Graphics.** Combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música. Es de las técnicas más extendidas ahora mismo. (www.planetmotiongraphics.com, 2016)



- ✓ **KineticTypography (tipografía cinética).** Es básicamente texto en movimiento y aunque pueda parecer algo simple, puede ser una técnica muy atractiva. Usualmente va acompañada de audio en el que una voz reproduce lo que escriben las letras. De esta forma el mensaje se comunica de manera muy efectiva ya que el audio refuerza lo que estamos leyendo. (www.planetmotiongraphics.com, 2016)
- ✓ **Combinado con imagen real.** El Motion Graphics interactúa con la imagen real creando un efecto impactante. (www.planetmotiongraphics.com, 2016)

Estas técnicas sirven para que nuestros clientes obtengan un producto dinámico, innovador y eficaz para transmitir un mensaje a sus empleados, usuarios, visitantes, etc; porque es visual, fácil de entender y capta la atención al instante.

Los productos de Studios Luan están clasificados de la siguiente manera:

PLATINUM

- **Duración:** De 3 a 6 minutos con 1:30 (minuto y medio) de animación.
- **Mano de obra:** Director, Productor, Asistente general, Editor general y Productor multimedia.
- **Equipos:** 1 cámara 4k, 1 trípode, 1 slider, 1 Dolly para trípode, micrófonos de solapa, 1 luz LED.

GÓLDEN

- **Duración:** De 3 a 6 minutos con 3:00 (tres minutos) de animación.
- **Mano de obra:** Director, Productor, Cámara, Sonidista, Asistente general, Editor general, Productor multimedia.
- **Equipos:** 2 Cámaras 4K, 2 trípodes, 1 slider, 1drone, Fly-cam, micrófonos de solapa, luces LED.
- **Extra:** Este tipo de Video cuenta con la opción de voz en off o textos en inglés o español, dependiendo de las necesidades del cliente.



Estado de Desarrollo

Studios LUAN será una empresa de la industria audiovisual colombiana, está surgiendo gracias al conocimiento adquirido a través de diversos campos de aprendizaje como la Universidad Minuto de Dios, el Centro Progresas, el SENA y la Universidad Nacional de Colombia; que plantea crear videos institucionales utilizando *Motion Graphics* y Rotoscopia como elementos innovadores en el mercado. Studios LUAN está en búsqueda de sus primeros clientes y se encuentra en una indagación diaria de conocimientos para poder implementar un lenguaje audiovisual novedoso y llamativo con técnicas de animación 2D.

Se está creando el plan de negocio y perfeccionando las técnicas audiovisuales de los emprendedores con proyectos ajenos a la empresa, también se está creando un video institucional de Studios LUAN donde se mostrarán sus productos, este se encuentra en preproducción.



Descripción del Proceso

El producto audiovisual realizado por Studios LUAN se llevará a cabo bajo el siguiente procedimiento:

Tabla 7. Procedimiento de producción

Procedimiento de Producción Audiovisual Studios LUAN			
Convenciones	PROCESO	DOCUMENTO	DECISIÓN
Diagrama de Flujo	Descripción	Responsable	Documento
Contacto con el cliente	Se encarga de buscar el cliente y de acordar el tipo de producto a realizar	Asesora de ventas	
Contratos	Firma de los respectivos contratos y pólizas	Productor	Contrato - Pago acordado
Personal	Contratación de personal	Productor	Contratos
Guion	Definición de Guion	DIRECTOR - Productor	Guion
Desglose	Desglose de Guion y Plan de Producción	Productor	Plan de producción
Necesidades	Definición de necesidades para Producción	Productor	Lista
Producción	Plan de Rodaje y contratación de transporte	Productor	Plan de Rodaje - Storyboard
Rodaje	Llamado a Grabación	Productor	
Montaje	Montaje de Equipos en locación	Director de Foto - Sonido	Esquema
Grabación	Grabación de material	Todo el personal de Producción	
Receso	Refrigerios o Almuerzo (si se requiere)	Producción	
Posproducción	Pre Visualización	Director y Editor General	Material grabado
Montaje en Time Line	Montaje de imágenes y Sonidos aprobados	Director y Editor General	
Animación	Motion Graphics y Rotoscopia	Director y Productor Multimedia	
Música	Búsqueda de Música Libre o Comercial	Director y Editor General	
Render	Musicalización y efectos de sonido	Director y Editor General	
Entrega	Exportado, Copias y Entrega	Director y Productor	Video finalizado

Fuente: Studios Luan



Necesidades y Requerimientos

Tabla 8. Necesidades y Requerimientos

NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS				
CANTIDAD	ELEMENTO	FUNCIÓN	VALOR/U	TOTAL
1	CÁMARA SONY 4K (FDR-AX1)	Cámara 1 grabación de planos principales.	11.000.000	11.000.000
1	CÁMARA SONY EXMOR 4K	Cámara 2 grabación de planos de apoyo.	3.000.000	3.000.000
1	DRONE PHANTOM CON GOPRO 4K	Realización de planimetría compleja.	4.000.000	4.000.000
2	MICRÓFONO DE SOLAPA	Micrófono para captar audio de entrevistas.	1.040.000	2.080.000
2	TRIPODES DE CABEZA FLUIDA	Para obtener una calidad muy alta en la fluidez de los planos.	500.000	1.000.000
1	DOLLY PARA TRIPODE	Para hacer distintos movimientos de cámara fluidos (travel).	280.000	280.000
1	SLIDER	Para hacer distintos movimientos de cámara fluidos (travel-horizontal).	750.000	750.000
2	LUZ LED YONGNUO	Iluminación básica requerida para eliminar sombras no deseadas.	300.000	600.000
1	I MAC 27 PULGADAS	Equipos de cómputo de alto rendimiento para personal de edición.	6.400.000	6.400.000
1	PC 16 RAM/4GB VIDEO/2TB	Equipos de cómputo de alto rendimiento para la dirección general.	3.500.000	3.500.000
1	FLYCAM	Para estabilizar el movimiento de la cámara.	600.000	600.000
1	IMPRESORA EPSON T50	Equipo para los impresos en general.	610.000	610.000
2	DISCO DURO EXTERNO 1 TB	Para tener backup de seguridad y material para edición de los proyectos.	170.000	340.000
1	BLURAY	Para poder reproducir los productos exportados en Blu-Ray.	200.000	200.000
1	FINAL CUT PRO X	Edición en Mac para mejor corrección de la imagen	855.000	855.000
1	SUITE ADOBE	Edición	284.796	284.796
4	MEMORIAS SDXC CLASE 10/ 64GB SONY	Son para el almacenamiento principal de las cámaras.	170.000	680.000
TOTAL				36.179.796

Fuente: Studios Luan



Tabla 9. Muebles y Enseres

MUEBLES Y ENSERES				
CANTIDAD	ELEMENTO	FUNCIÓN	VALOR / U	TOTAL
4	ESCRITORIO	Mobiliario básico para cada computador	250.000	1.000.000
1	BIBLIOTECA	Para el archivo de la empresa	300.000	300.000
10	SILLAS INTERLOCUTORAS	Para sala de juntas y sala	40.000	400.000
4	SILLAS ERGONOMICAS	Para gerencia y editores	370.000	1.480.000
1	MICROONDAS	Para calentar alimentos	200.000	200.000
1	NEVERA	Para refrigerar alimentos y bebidas	600.000	600.000
1	CAFETERA	Para preparar café para clientes y empleados	100.000	100.000
TOTAL				4.080.000

Fuente: Studios Luan

Plan de Producción

De acuerdo a la proyección de ventas anteriormente mencionada este es el plan de producción de Studios LUAN.

Tabla 10. Plan de Producción

Plan de producción Platinum												
AÑO	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sept	Nov	Dic	VENTAS
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	14
5	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	18
Plan de producción Golden												
AÑO	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Nov	Dic	VENTAS
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	14
2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	17
3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	19
4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
5	3	3	4	2	3	2	2	2	4	2	3	30

Fuente: Studios Luan



Costos de Producción

Tabla 11. Costos de Producción

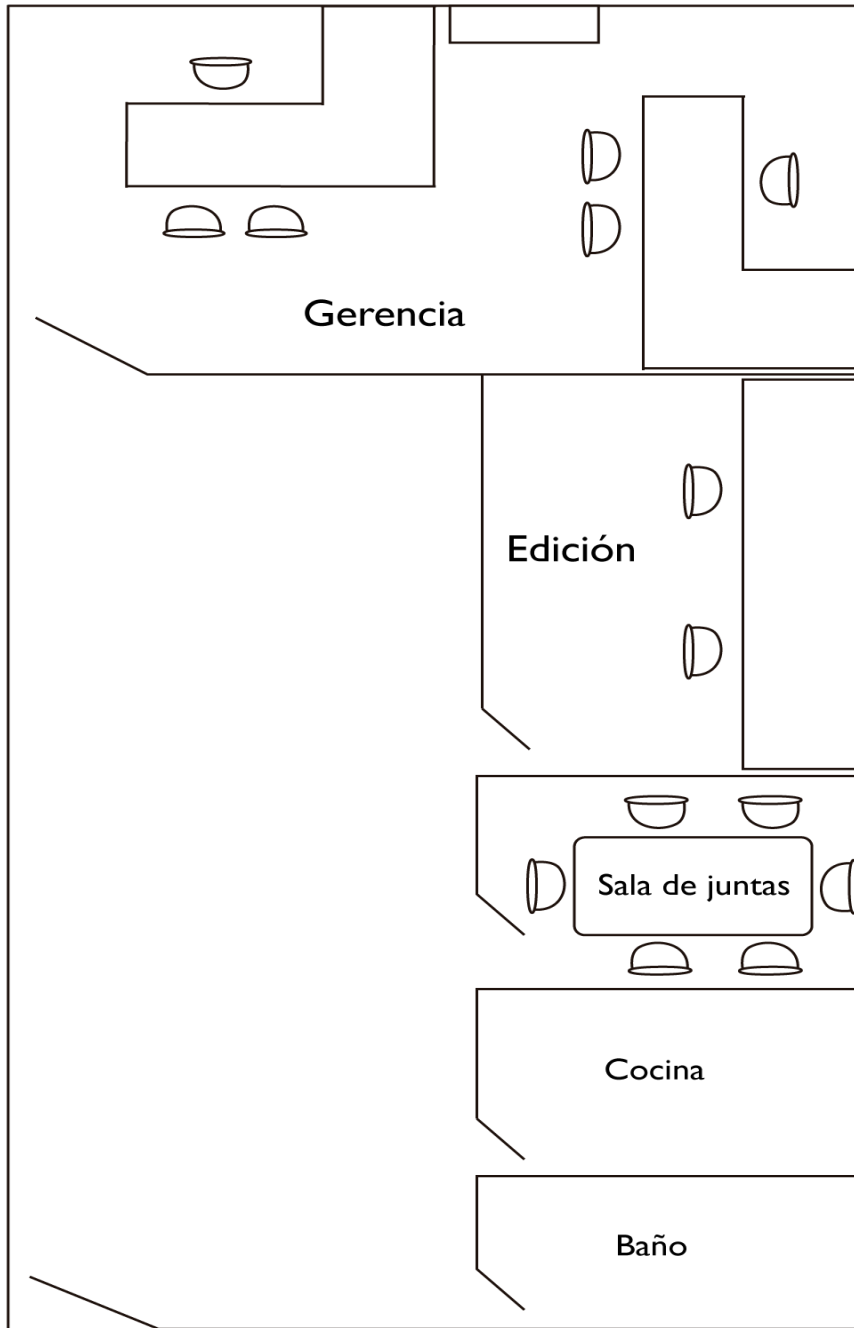
Costos Fijos	
Internet/telefonía	\$120.000
Suite de Adobe	\$12.500
Final Cut Pro X	\$80.000
Arriendo con servicios	\$1.000.000
TOTAL	\$1.212.500
Costos variables Platinum	
Alimentación	\$63.000
Transporte	\$80.000
Director	\$500.000
Productor	\$500.000
Asistente General	\$150.000
Narrador	\$300.000
Editor General	\$300.000
Productor Multimedia	\$250.000
TOTAL	\$2.143.000
Costos variables Golden	
Alimentación	\$105.000
Transporte	\$80.000
Director	\$600.000
Productor	\$600.000
Cámara	\$250.000
Sonidista	\$200.000
Asistente General	\$180.000
Narrador Bilingüe	\$300.000
Editor General	\$400.000
Productor Multimedia	\$500.000
TOTAL	\$3.215.000

Fuente: Studios Luan



Infraestructura

La compañía contará con una oficina donde se puedan recibir clientes y hacer la posproducción de manera apropiada con los equipos necesarios.





MÓDULO DE ORGANIZACIÓN

ESTRATEGIA ORGANIZACIONAL

Análisis DOFA

Tabla 12. DOFA

<p style="text-align: center;">Aspectos Internos</p> <p style="text-align: center;">Aspectos Externos</p>	<p style="text-align: center;">Fortalezas</p> <p>F1. El uso de técnicas como la Rotoscopia y el Motion Graphics son herramientas novedosas que servirán para cambiar el manejo que se da a la multimedia en Colombia, utilizándolo para los videos institucionales.</p> <p>F2. La postproducción de audio y video es realizada por personal especializado en el área y cuenta con el mejor software del mercado.</p>	<p style="text-align: center;">Debilidades</p> <p>D1. No existe un catálogo de productos realizados por la empresa.</p> <p>D2. La pre-producción no es el fuerte de la empresa para la realización de los productos.</p>
<p style="text-align: center;">Amenazas</p> <p>A1. Existen muchas productoras ya reconocidas al nivel local las cuales pueden afectar en el crecimiento de la compañía.</p>	<p>FA1. Crear productos novedosos y de alta calidad para que la empresa se consolide en el medio.</p>	<p>DA1. Investigar a cada cliente y planificar al detalle el producto para mejorar en la pre - producción</p> <p>DA2. Elaborar un reel de la compañía para que el público conozca los productos de Studios Luan</p>
<p style="text-align: center;">Oportunidades</p> <p>O1. Es un producto novedoso y accesible para ofrecer al mercado ya que será único al nivel local.</p> <p>O2. Posibilidad expansión a diferentes zonas del país.</p>	<p>FO1. Studios Luan buscará difundir sus productos en todo el territorio nacional</p>	<p>DO1. Studios Luan por medio de sus productos logrará elaborar un reel que capte la atención del público</p>

Fuente: Studios Luan



MISIÓN Y VISIÓN

Misión

Introducir en los videos institucionales la Rotoscopia y *el Motion Graphics*, para brindar a nuestros clientes un producto audiovisual creativo, novedoso que permita dar a conocer sus productos o servicios y así posicionarse en Bogotá.

Visión

Studios LUAN será en el 2025 una productora con capacidad de producir diversos productos audiovisuales como vídeo clips, cortometrajes, comerciales, entre otros para ser reconocida a nivel local y nacional por la innovación y sus estrategias de difusión.

Organismos de Apoyo

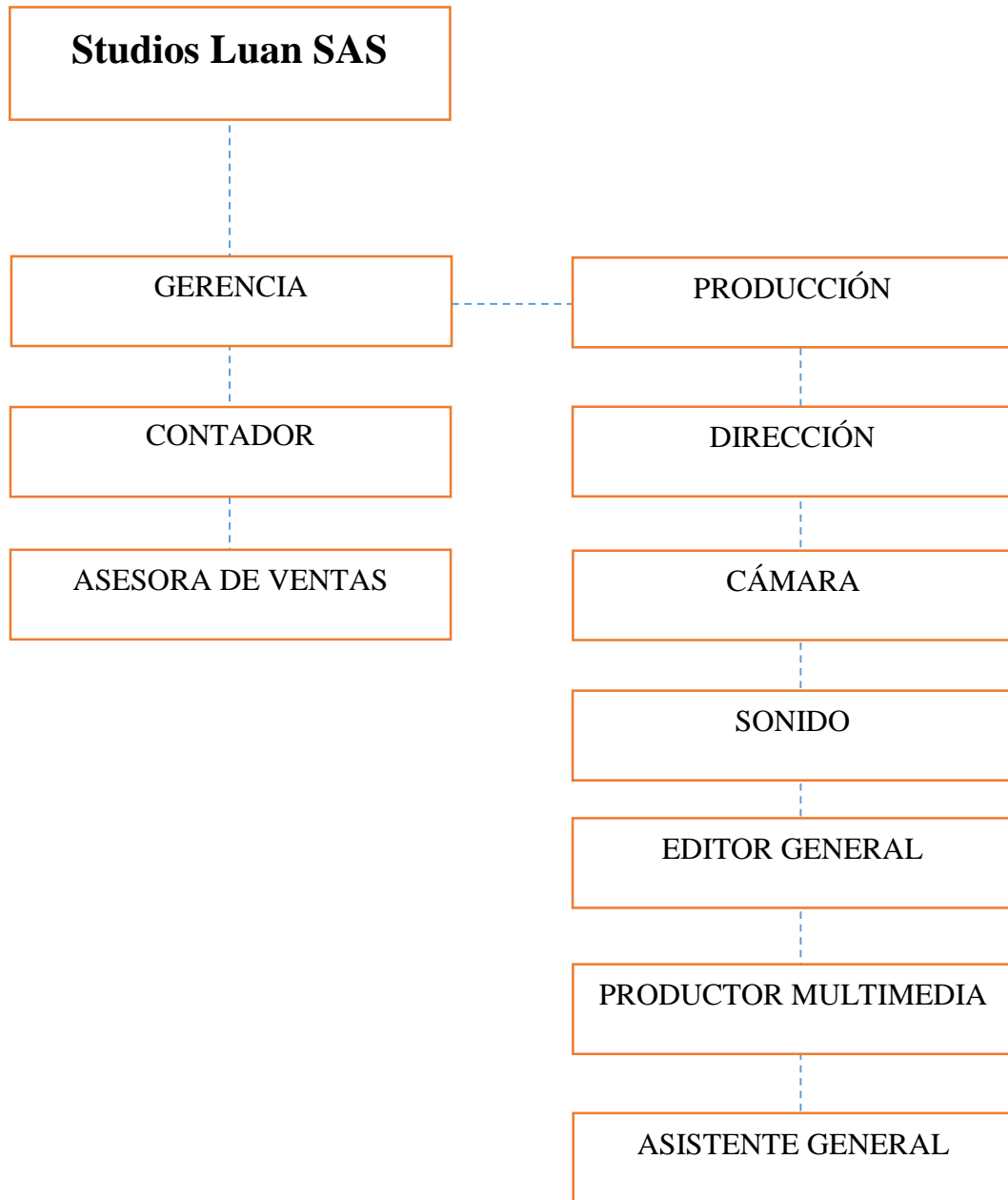
Corporación Universitaria Minuto de Dios

Al ser estudiantes de la Universidad Minuto de Dios, ésta nos brinda apoyo en la creación del plan de negocio con el departamento de Centro Progresá EPE.

La Universidad Minuto de Dios nos ofrece personal para realizar tutorías y ayudar en el proceso de la creación del plan de negocio; esas personas son del Centro Progresá y de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (Angélica Ayala y Camila Contreras respectivamente).



Estructura Organizacional





Funciones por Cargo

- **Gerencia:** Andrés Ramírez
 - **Funciones:** Administrar y representar de forma adecuada y correcta la compañía, realización y firma de contratos.
 - Dirigir el equipo de trabajo para cada proyecto.
 - Diseñar y ejecutar planes de desarrollo, programas de inversión, mantenimiento y gastos.
 - Rendir cuentas justificadas de su gestión en los casos señalados por la ley
 - Realizar los trámites necesarios para la formalización de la compañía
 - Abrir y administrar cuentas bancarias.

Los cargos a continuación serán vinculados a la compañía por un contrato por prestación de servicios

- **Productor:** Luis Patiño
 - Consigue el cliente que quiera obtener un producto y es el empresario que diseña la economía y su manejo.
 - Controla el presupuesto, define y ejecuta planes de trabajo, rodaje y edición.
 - Contrata el personal requerido para las producciones.
 - Es el responsable de todo gasto y control de dineros.



- Entrega el producto final, la contabilidad y la información sobre negocios por cumplir.
- Control de campos de transporte y alimentación, relaciones públicas, publicidad.
- **Director:** Andrés Ramírez
 - Realiza el guion técnico.
 - Junto con el productor establece el equipo de trabajo.
 - Define la ejecución de las tomas
 - Está en comunicación permanente con todo el equipo de trabajo.
 - Es el que determina junto con el editor y el productor multimedia todos los aspectos en cuanto a imagen.
 - Hace un control de cumplimiento del horario de trabajo.
 - Anota los cambios definidos durante el rodaje en el guion.
 - Se encarga de la continuidad lógica del rodaje
- **Director de fotografía(cámara):**
 - Maneja la luz, se encarga del manejo de la cámara principal.
 - Diseña los planos de posicionamiento de las cámaras.
 - Realiza la toma siguiendo las órdenes del director.
 - Es el encargado del uso adecuado de la cámara y sus accesorios



- **Sonidista:**

- Maneja los controles de sonido a través de los audífonos.
- Es responsable de los aparatos y materiales que se utilicen para producir o grabar el sonido.

- **Editor General:** Wilmer Riaño.

- Organiza las imágenes y sonidos previamente captados para hacer llegar al espectador un relato.

- **Productor multimedia**

- Es el encargado de crear los Motion Graphics y la Rotoscopia.
- Hace asistencia al editor general.
- Realiza la publicidad de la empresa y promocional para los clientes.

- **Asistente General:**

- Es el encargado de ayudar a cualquiera de los anteriores profesionales.

- **Contador**

- Se encarga de llevar de forma legal la contabilidad de la empresa.



- **Asesora de ventas**

- Se encarga de la realización de una base de datos con información de personal de talento humano, mercadeo y relaciones públicas para identificar posibles clientes.
- Se comunica con el personal de la base de datos para dar a conocer la compañía
- Consigue potenciales clientes, ofrece nuestros servicios y llega a un acuerdo de venta con el consentimiento de gerencia.

Remuneración por ventas

El personal se contratará por prestación de servicios, se les pagará por día trabajado, a excepción del editor y el productor multimedia que se les pagará por vídeo editado y la asesora de ventas que recibirá bonificaciones por ventas del 5%.

Aspectos legales

Pasos para la constitución legal de Studios LUAN:

Paso 1. Consultar que sea posible registrar el nombre su compañía, es decir, que está disponible por no ser el de ninguna otra.

Paso 2. Preparar, redactar y suscriba los estatutos de la compañía. Estos son el contrato que regulará la relación entre los socios; y entre ellos y la sociedad. Recomendamos cualquiera los siguientes.

Paso 3. PRE-RUT. En la Cámara de Comercio, puede tramitar el PRE-RUT antes de proceder al registro. Es necesario presentar estatutos, formularios diligenciados, la cédula del representante legal y la de su suplente.



Paso 4. Inscripción en el Registro. En la Cámara de Comercio llevarán a cabo un estudio de legalidad de los estatutos; debe tener en cuenta que es necesario cancelar el impuesto de registro, el cual tiene un valor del 0.7% del monto del capital asignado.

Paso 5. Es obligatorio que con la empresa registrada y el PRE-RUT, se proceda a abrir una cuenta bancaria. Sin la certificación de apertura de la cuenta, la DIAN no procederá a registrar el RUT como definitivo.

Paso 6. Con el certificado bancario se debe tramitar en la DIAN el RUT definitivo.

Paso 7. Llevar el RUT definitivo aportado por la DIAN a la Cámara de Comercio para que, en el Certificado de existencia y representación legal de la compañía, ya no figure como provisional.

Paso 8. En la DIAN, se debe solicitar una resolución de facturación, en principio manual. Sin facturas es posible contratar, pero no se pueden cobrar los servicios.

Paso 9. Toda compañía debe solicitar la Inscripción de Libros en la Cámara de Comercio; éstos serán el Libro de actas y el Libro de accionistas. La falta de registro de los libros acarrea la pérdida de los beneficios tributarios.

Paso 10. Se debe registrar a la empresa en el sistema de Seguridad Social, para poder contratar empleados. (www.mprende.co, 2016)

Studios LUAN será constituida como una empresa SAS (sociedad por acciones simplificada) debido a los beneficios que este tipo de asociación empresarial puede brindar a la compañía como:

- Simplificación de tramites
- Limitación de la responsabilidad



- Autonomía para estipular libremente las normas que más se ajusten al negocio
- Estructura flexible de capital
- Ley de primer empleo (www.icesi.edu.co, 2016)

Las leyes por la cual se regirá Studios LUAN son:

Políticas

- **Política Cultura Digital**

Esta política ofrece múltiples posibilidades de acceso a la información, lo que permite que Studios Luan como productores de contenido y creadores culturales, que estará en la búsqueda de enfatizar más el sentido que la construcción del mensaje hace parte de esta política.

- **Política de comunicación/ cultura**

Los productos que sean vendidos a entidades educativas contarán con fragmentos que permitan comunicar al espectador que la construcción de sociedad comienza por respetar la diversidad.

- **Política para el emprendimiento y las industrias culturales**

Studios Luan que conjuga en sus proyectos la creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural hace parte de la política de emprendimiento.



- **Decreto 1078 del 26 de mayo de 2015**

Es el único decreto reglamentario del sector de tecnologías de la información y las comunicaciones. Studios Luan seguirá toda la normatividad expedida en este ya que pertenece al sector audiovisual.

COSTOS Y GASTOS ADMINISTRATIVOS

Tabla 13. Costos y Gastos Administrativos

Costos Fijos	
Internet/telefonía	\$120.000
Suite de Adobe	\$12.500
Final Cut Pro X	\$80.000
Arriendo con servicios	\$1.000.000
TOTAL	\$1.212.500
Gastos Administrativos	
Papelería	\$75.000
Imprevistos	\$300.000
Contador	\$300.000
TOTAL	\$675.000
Gastos Ventas	
Hosting	\$25.000
Anuncios publicitarios	\$250.000
Paquete de publicidad swf	\$200.000
Publicidad en Google, YouTube	\$240.000
TOTAL	\$715.000
Gastos Ventas variables (Platinum)	
Asesor ventas 5%	\$167.775
Gastos Ventas variables (Golden)	
Asesor ventas 5%	\$221.375

Fuente: Studios Luan



MÓDULO FINANZAS

Tabla 14. Balance General

BALANCE GENERAL	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Activo						
Efectivo	-1.779.957	10.062.043	31.733.144	63.305.123	110.030.721	171.499.170
Cuentas X Cobrar	0	0	0	0	0	0
Provisión Cuentas por Cobrar	0	0	0	0	0	0
Inventarios Materias Primas e Insumos	0	0	0	0	0	0
Inventarios de Producto en Proceso	0	0	0	0	0	0
Inventarios Producto Terminado	0	0	0	0	0	0
Anticipos y Otras Cuentas por Cobrar	0	0	0	0	0	0
Gastos Anticipados	5.804.086	2.902.043	0	0	0	0
Total Activo Corriente:	4.024.129	12.964.086	31.733.144	63.305.123	110.030.721	171.499.170
Terrenos	0	0	0	0	0	0
Construcciones y Edificios	0	0	0	0	0	0
Maquinaria y Equipo de Operación	36.179.796	28.943.837	21.707.878	14.471.918	7.235.959	0
Muebles y Enseres	4.080.000	3.264.000	2.448.000	1.632.000	816.000	0
Equipo de Transporte	0	0	0	0	0	0
Equipo de Oficina	0	0	0	0	0	0
Semovientes pie de cria	0	0	0	0	0	0
Cultivos Permanentes	0	0	0	0	0	0
Total Activos Fijos:	40.259.796	32.207.837	24.155.878	16.103.918	8.051.959	0
Total Otros Activos Fijos	0	0	0	0	0	0
ACTIVO	44.283.925	45.171.923	55.889.022	79.409.041	118.082.681	171.499.170
Pasivo						
Cuentas X Pagar Proveedores	0	0	0	0	0	0
Impuestos X Pagar	0	79.920	1.008.095	4.517.751	11.985.135	24.220.606
Acreedores Varios	0	0	0	0	0	0
Obligaciones Financieras	0	0	0	0	0	0
Otros pasivos a LP	0	0	0	0	0	0
Obligacion Fondo Emprender (Contingente)	41.683.925	41.683.925	41.683.925	41.683.925	41.683.925	41.683.925
PASIVO	41.683.925	41.763.845	42.692.020	46.201.676	53.669.060	65.904.531
Patrimonio						
Capital Social	2.600.000	2.600.000	2.600.000	2.600.000	2.600.000	2.600.000
Reserva Legal Acumulada	0	0	80.808	1.100.104	1.300.000	1.300.000
Utilidades Retenidas	0	0	323.231	4.400.416	16.753.943	38.633.782
Utilidades del Ejercicio	0	808.078	10.192.963	25.106.845	43.759.678	63.060.857
Revalorizacion patrimonio	0	0	0	0	0	0
PATRIMONIO	2.600.000	3.408.078	13.197.002	33.207.365	64.413.621	105.594.639
PASIVO + PATRIMONIO	44.283.925	45.171.923	55.889.022	79.409.041	118.082.681	171.499.170

Fuente: Centro Progresia EPE

Tabla 15. Estado de Resultados

ESTADO DE RESULTADOS	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Ventas	78.000.000	108.332.000	152.584.880	225.816.634	314.104.268
Devoluciones y rebajas en ventas	0	0	0	0	0
Materia Prima, Mano de Obra	45.008.000	62.475.340	87.896.981	130.184.004	181.287.904
Depreciación	8.051.959	8.051.959	8.051.959	8.051.959	8.051.959
Agotamiento	0	0	0	0	0
Otros Costos	0	0	0	0	0
Utilidad Bruta	24.940.041	37.804.701	56.635.940	87.580.671	124.764.404
Gasto de Ventas	3.900.000	5.416.600	7.629.244	11.290.832	15.705.213
Gastos de Administracion	17.250.000	18.285.000	19.382.100	20.545.026	21.777.728
Provisiones	0	0	0	0	0
Amortización Gastos	2.902.043	2.902.043	0	0	0
Utilidad Operativa	887.998	11.201.058	29.624.596	55.744.813	87.281.463
Otros ingresos					
Intereses	0	0	0	0	0
Otros ingresos y egresos	0	0	0	0	0
Utilidad antes de impuestos	887.998	11.201.058	29.624.596	55.744.813	87.281.463
Impuesto renta +CREE	79.920	1.008.095	4.517.751	11.985.135	24.220.606
Utilidad Neta Final	808.078	10.192.963	25.106.845	43.759.678	63.060.857

Fuente. Centro Progresia EPE



Tabla 16. Flujo de caja por años

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
FLUJO DE CAJA						
Flujo de Caja Operativo						
Utilidad Operacional		887.998	11.201.058	29.624.596	55.744.813	87.281.463
Depreciaciones		8.051.959	8.051.959	8.051.959	8.051.959	8.051.959
Amortización Gastos		2.902.043	2.902.043	0	0	0
Agotamiento		0	0	0	0	0
Provisiones		0	0	0	0	0
Impuestos		0	-79.920	-1.008.095	-4.517.751	-11.985.135
Neto Flujo de Caja Operativo		11.842.000	22.075.140	36.668.460	59.279.021	83.348.288
Flujo de Caja Inversión						
Variación Cuentas por Cobrar		0	0	0	0	0
Variación Inv. Materias Primas e insumos3		0	0	0	0	0
Variación Inv. Prod. En Proceso		0	0	0	0	0
Variación Inv. Prod. Terminados		0	0	0	0	0
Var. Anticipos y Otros Cuentas por Cobrar		0	0	0	0	0
Otros Activos		0	0	0	0	0
Variación Cuentas por Pagar		0	0	0	0	0
Variación Acreedores Varios		0	0	0	0	0
Variación Otros Pasivos		0	0	0	0	0
Variación del Capital de Trabajo	0	0	0	0	0	0
Inversión en Terrenos	0	0	0	0	0	0
Inversión en Construcciones	0	0	0	0	0	0
Inversión en Maquinaria y Equipo	-36.179.796	0	0	0	0	0
Inversión en Muebles	-4.080.000	0	0	0	0	0
Inversión en Equipo de Transporte	0	0	0	0	0	0
Inversión en Equipos de Oficina	0	0	0	0	0	0
Inversión en Semovientes	0	0	0	0	0	0
Inversión Cultivos Permanentes	0	0	0	0	0	0
Inversión Otros Activos	0	0	0	0	0	0
Inversión Activos Fijos	-40.259.796	0	0	0	0	0
Neto Flujo de Caja Inversión	-40.259.796	0	0	0	0	0
Flujo de Caja Financiamiento						
Desembolsos Fondo Emprender	41.683.925					
Desembolsos Pasivo Largo Plazo	0	0	0	0	0	0
Amortizaciones Pasivos Largo Plazo		0	0	0	0	0
Intereses Pagados		0	0	0	0	0
Dividendos Pagados		0	-404.039	-5.096.481	-12.553.423	-21.879.839
Capital	2.600.000	0	0	0	0	0
Neto Flujo de Caja Financiamiento	44.283.925	0	-404.039	-5.096.481	-12.553.423	-21.879.839
Neto Periodo	4.024.129	11.842.000	21.671.101	31.571.979	46.725.599	61.468.449
Saldo anterior		-1.779.957	10.062.043	31.733.144	63.305.123	110.030.721
Saldo siguiente	4.024.129	10.062.043	31.733.144	63.305.123	110.030.721	171.499.170

Fuente. Centro Progresá EPE


Tabla 17. Salidas

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Supuestos Macroeconómicos						
Variación Anual IPC		6,00%	6,00%	6,00%	6,00%	6,00%
Devaluación		4,40%	4,58%	4,50%	4,34%	4,47%
Variación PIB		4,40%	4,58%	4,44%	4,60%	4,70%
DTF ATA		4,13%	4,96%	5,35%	5,11%	4,86%
Supuestos Operativos						
Variación precios		N.A.	5,8%	5,6%	6,3%	6,4%
Variación Cantidades vendidas		N.A.	31,3%	33,3%	39,3%	30,8%
Variación costos de producción		N.A.	32,9%	36,0%	44,1%	37,0%
Variación Gastos Administrativos		N.A.	6,0%	6,0%	6,0%	6,0%
Rotación Cartera (días)		0	0	0	0	0
Rotación Proveedores (días)		0	0	0	0	0
Rotación inventarios (días)		0	0	0	0	0
Indicadores Financieros proyectados						
Liquidez - Razón Corriente		162,21	31,48	14,01	9,18	7,08
Prueba Acida		162	31	14	9	7
Rotación cartera (días)		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Rotación Inventarios (días)		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Rotación Proveedores (días)		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Nivel de Endeudamiento Total		92,5%	76,4%	58,2%	45,5%	38,4%
Concentración Corto Plazo		0	0	0	0	0
Ebitda / Gastos Financieros		N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
Ebitda / Servicio de Deuda		N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
Rentabilidad Operacional		1,1%	10,3%	19,4%	24,7%	27,8%
Rentabilidad Neta		1,0%	9,4%	16,5%	19,4%	20,1%
Rentabilidad Patrimonio		23,7%	77,2%	75,6%	67,9%	59,7%
Rentabilidad del Activo		1,8%	18,2%	31,6%	37,1%	36,8%
Flujo de Caja y Rentabilidad						
Flujo de Operación		11.842.000	22.075.140	36.668.460	59.279.021	83.348.288
Flujo de Inversión	-44.283.925	0	0	0	0	0
Flujo de Financiación	44.283.925	0	-404.039	-5.096.481	-12.553.423	-21.879.839
Flujo de caja para evaluación	-44.283.925	11.842.000	22.075.140	36.668.460	59.279.021	83.348.288
Flujo de caja descontado	-44.283.925	10.297.391	16.691.977	24.110.108	33.892.973	41.438.830
Criterios de Decisión						
Tasa mínima de rendimiento a la que aspira el emprendedor		15%				
TIR (Tasa Interna de Retorno)		57,21%				
VAN (Valor actual neto)		82.147.354				
PRI (Período de recuperación de la inversión)		1,04				
Duración de la etapa improductiva del negocio (fase de implementación).en meses		2 mes				
Nivel de endeudamiento inicial del negocio, teniendo en cuenta los recursos del fondo emprend. (AFE/AT)		94,13%				
Período en el cual se plantea la primera expansión del negocio (Indique el mes)		60 mes				
Período en el cual se plantea la segunda expansión del negocio (Indique el mes)		120 mes				

Fuente. Centro Progres EPE

Fuentes de Financiación

Emprendimiento Cultural

Es una iniciativa del Ministerio de Cultura para apoyar a los emprendedores colombianos que para el año 2015 ofreció \$179 millones de pesos.



Financiación Privada

- Clientes
- Bancoldex

PLAN OPERATIVO

Metas Sociales

- Ayudar al crecimiento de la industria audiovisual a nivel local por medio de nuestros innovadores productos.
- Brindar a los jóvenes colombianos egresados de carreras técnicas, tecnológicas o profesionales en relación con la industria audiovisual la oportunidad de vincularse laboralmente sin experiencia a Studios LUAN y con una remuneración justa, de esta manera puedan iniciar su vida laboral.

Plan nacional de Desarrollo (2014-2018)

- Studios LUAN al “*generar empleo hace parte del objetivo dos del PND en el que se puede encontrar la política laboral y los temas que están establecidos para la industria hasta el año 2018*”. (www.dnp.gov.co, 2016)



Clúster o Cadena Productiva

Los contenidos audiovisuales incluyen el cine, la televisión, la música, vídeo y multimedia que suelen distribuirse en diversos medios; es por eso que **Studios LUAN** hace parte de la **Cadena Audiovisual** debido a que cumple en su mayoría con las etapas que se encuentran en esta, las cuales son:

- Etapa Creativa
- Etapa de Desarrollo
- Etapa de Producción
- Distribución
- Broadcast o exhibición

Empleo

Studios LUAN generará 7 empleos a personas que tengan conocimiento y pasión hacia la industria audiovisual, un (1) contador y una (1) asesora de ventas; estas personas contarán con contrato por prestación de servicios y comisión por ventas.



EMPRENDEDOR HOJA DE VIDA



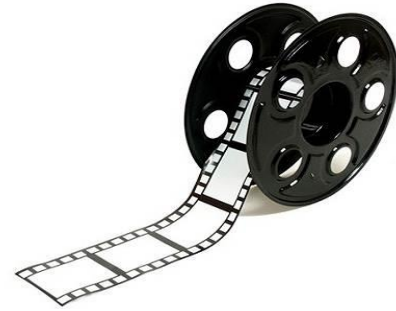
Michael Andrés Ramírez Castañeda

Documento: 1'030.646.034

Dirección: calle 74 con carrera 82 G – 14 sur

Cuidad: Bogotá

Celular: 3164430051



E-mail: andres_rcu@hotmail.com

Fecha de nacimiento: 16 de octubre de 1994

Edad: 21 años

Estado Civil: soltero

PERFIL PROFESIONAL

Profesional en Formación de Tecnología en Realización Audiovisual, con teoría y práctica en todas las etapas de producción; manejo de equipos de audio, fotografía, video; manejo creativo de software de edición (Adobe Premiere, Audition, After Effects, Photoshop, Autodesk Maya y Zbrush).

Compromiso con las iniciativas de aprendizaje continuo y voluntad de aprender nuevas habilidades, permanente actitud y comportamiento de cordialidad, respeto y colaboración; creativo, honesto y sobresaliente por la eficiencia y cumplimiento de obligaciones.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Universidad o institución: Universidad Minuto de Dios

Título: Tecnólogo en Realización Audiovisual

Año: 2016

Institución: IED Integrado de Fontibón

Título: Bachiller Académico

Año: 2011





FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Programas manejados: Zbrush, Autodesk Maya, Adobe Premiere, Audition, After effects, Photoshop y Microsoft office.

Nombre del Curso: Modelado orgánico de personajes en Autodesk Maya

Nombre de la Institución: SENA Virtual

Fecha de Terminación – Intensidad Horaria: 11/04/2014 – 40 horas

Nombre del Curso: Manejo de Adobe Photoshop CS5

Nombre de la Institución: SENA Virtual

Fecha de Terminación – Intensidad Horaria: 31-10-2012 – 40 horas

VOLUNTARIADO

COLCABLE TV

Cargo ocupado: Técnico
Intensidad Horaria: 120 horas
Teléfonos: 2395494 – EXT 104

Programación de contenido

Sonido

EL VUELO FILMS

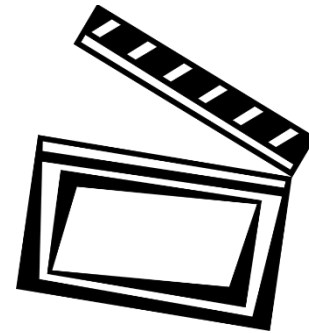
Cargo ocupado: Técnico
Intensidad Horaria: 80 horas
Teléfonos: 3102274938

CORTOMETRAJE: El Escritor de la cabaña.

Cargo: Sonidista

CORTOMETRAJE: Mi Viejo

Cargo: Asistente de Dirección





Participación en Festival de Cine hecho con celulares “SMARTFILMS” 2015, con los cortometrajes: Existencia Simulada como Director el cual clasificó a la etapa de exhibición y Para siempre papá como Sonidista, este clasificó a la etapa de exhibición y votaciones.

REFERENCIAS

Anyelly Pinzón Acosta, Comunicadora Social en formación

Ocupación: Estudiante
Teléfono: 3214603385

Wilmer Riaño Méndez, Realizador Audiovisual

Ocupación: FreeLancer
Teléfono: 3202858994

Luis Fernando Patiño, Productor Multimedia

Ocupación: Asistente de Producción
Empresa: Canal 13
Teléfono: 3196689286



Luis Fernando Patiño Delgado

Número de cédula:1030643437
Teléfono móvil:3196689286
Dirección: Calle 61ª # 94 – 39 sur
E-mail:lfdelgado25@gmail.com



PERFIL PROFESIONAL

Tecnólogo en producción multimedia, adelantando estudios en tecnología en realización audiovisual con experiencia de 1 año como editor y diseñador multimedia en E-nnovva y asistente de producción en Canal Tr3ce. Con conocimiento en la pre, pro y post-producción de productos audiovisuales. Capaz de trabajar bajo presión y siempre enfocado en niveles de profesionalismo, cumplimiento, liderazgo, trabajo en equipo y comunicación asertiva.

FORMACIÓN ACADÉMICA

FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Titulación:	Tecnólogo en Realización Audiovisual
Año graduación:	2016-1
Institución:	Corporación Universitaria Minuto de Dios
	Tecnólogo en Producción Multimedia
	2015
	SENA



Formación Complementaria

Curso: Inglés
 Institución: Instituto Inscap
 Intensidad Horaria: 640 horas (8 Meses)
 Año: 2013

Curso: Edición media por Final Cut
 Institución: SENA
 Intensidad Horaria: 40 Horas (4 Meses)
 Año: 2014-I

Curso: Edición Básica por Adobe premier CS6
 Institución: SENA – SENA VIRTUAL
 Intensidad Horaria: 40 Horas (4 Meses)
 Año: 2014-II



EXPERIENCIA LABORAL

Canal Tr3ce

Cargo: Asistente de producción

Funciones: Edición de video, camarógrafo, asistente de sonido y asistente de producción.

Fecha:10 de noviembre del 2014 – 17 de abril del 2015

Teléfono:6051313

E-nnovva

Cargo: Pasante en diseño gráfico

Funciones: Realizar productos multimedia para diferentes marcas comerciales

Fecha:22 de mayo del 2014 – 22 de septiembre de 2014

Teléfono: 2858960

REFERENCIAS

Andres Ramirez

Profesión: Estudiante de realizador audiovisual

Empresa: El Tiempo - Practicante

Teléfono: 3164430051

Hernán Pérez

Profesión: Realizador Audiovisual

Empresa: Canal Tr3ce

Teléfono:3007469082

Sandra Moreno

Profesión: Comunicadora Social

Empresa: Canal Tr3ce

Teléfono: 3125921548

Luis Fernando Patiño Delgado

CC: 1030643437

Bogotá D.c.



IMPACTO

Uno de los impactos que Studios LUAN desea tener en el entorno social, es ser una alternativa a la inserción laboral a los jóvenes que están iniciando su vida profesional como su primer empleo brindándoles un pago justo según los servicios prestados.

Pensando en el medio ambiente la compañía programará la grabación de los videos en horas de la mañana cuando sea posible y el cliente lo permita, para de esta manera poder utilizar la luz día y no desperdiciar energía, de igual manera los equipos de post-producción contarán con equipos de ahorro eléctrico. También contará con políticas y capacitaciones de ahorro de energía.

Al contar con *Motion Graphics* los productos serán inclusivos para personas en condición de discapacidad auditiva ya que el video contará con voz en off, y visual porque el Motion Graphics tendrá animación de palabras claves; así se puede transmitir un mensaje a más público.

RESUMEN EJECUTIVO

El principal objetivo de Studios LUAN SAS es realizar videos institucionales con las mejores técnicas de animación 2D para ofrecer al cliente un producto novedoso.

Studios LUAN tiene como principal **VENTAJA COMPETITIVA** el uso de la técnica de animación Rotoscopia que consiste en calcar un fotograma teniendo otro como referencia y da como resultado una ilustración; mezclándola con el *Motion Graphics* para obtener resultados más llamativos.

Los siguientes son los equipos y requerimientos usados para la creación de Studios LUAN.



Tabla 18. Necesidades y Requerimientos

NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS				
CANTIDAD	ELEMENTO	FUNCIÓN	VALOR/U	TOTAL
1	CÁMARA SONY 4K (FDR-AX1)	Cámara 1 grabación de planos principales.	11.000.000	11.000.000
1	CÁMARA SONY EXMOR 4K	Cámara 2 grabación de planos de apoyo.	3.000.000	3.000.000
1	DRONE PHANTOM CON GOPRO 4K	Realización de planimetría compleja.	4.000.000	4.000.000
2	MICRÓFONO DE SOLAPA	Micrófono para captar audio de entrevistas.	1.040.000	2.080.000
2	TRIPODES DE CABEZA FLUIDA	Para obtener una calidad muy alta en la fluidez de los planos.	500.000	1.000.000
1	DOLLY PARA TRIPODE	Para hacer distintos movimientos de cámara fluidos (travel).	280.000	280.000
1	SLIDER	Para hacer distintos movimientos de cámara fluidos (travel-horizontal).	750.000	750.000
2	LUZ LED YONGNUO	Iluminación básica requerida para eliminar sombras no deseadas.	300.000	600.000
1	I MAC 27 PULGADAS	Equipos de cómputo de alto rendimiento para personal de edición.	6.400.000	6.400.000
1	PC 16 RAM/4GB VIDEO/2TB	Equipos de cómputo de alto rendimiento para la dirección general.	3.500.000	3.500.000
1	FLYCAM	Para estabilizar el movimiento de la cámara.	600.000	600.000
1	IMPRESORA EPSON T50	Equipo para los impresos en general.	610.000	610.000
2	DISCO DURO EXTERNO 1 TB	Para tener backup de seguridad y material para edición de los proyectos.	170.000	340.000
1	BLURAY	Para poder reproducir los productos exportados en Blu-Ray.	200.000	200.000
1	FINAL CUT PRO X	Edición en Mac para mejor corrección de la imagen	855.000	855.000
1	SUITE ADOBE	Edición	284.796	284.796
4	MEMORIAS SDXC CLASE 10/ 64GB SONY	Son para el almacenamiento principal de las cámaras.	170.000	680.000
TOTAL				36.179.796

Fuente: Studios Luan



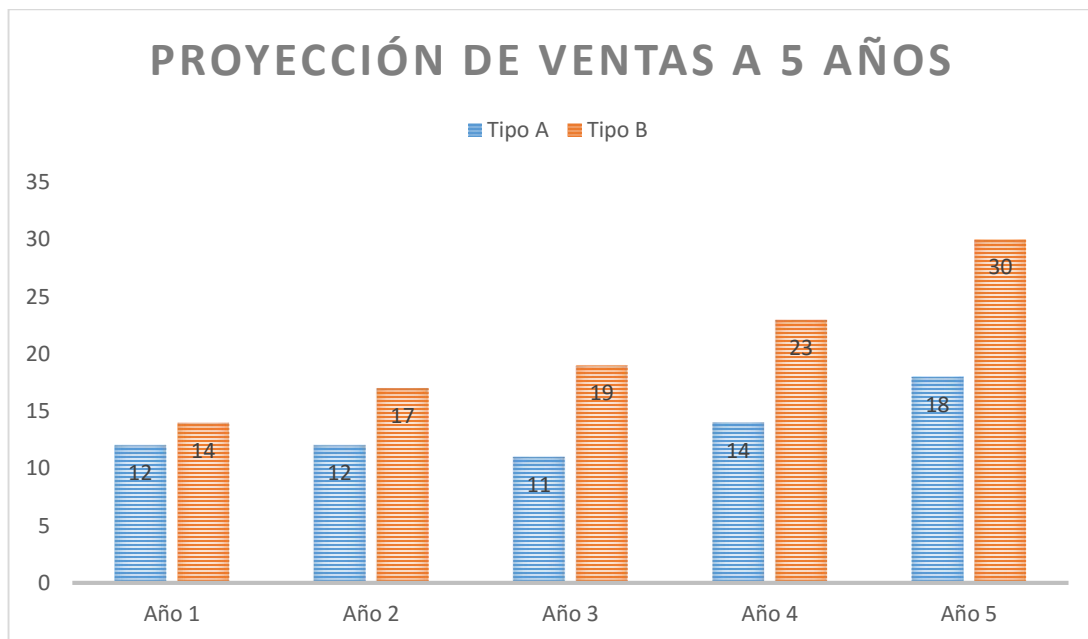
Tabla 19. Muebles y Enseres

MUEBLES Y ENSERES				
CANTIDAD	ELEMENTO	FUNCIÓN	VALOR / U	TOTAL
4	ESCRITORIO	Mobiliario básico para cada computador	250.000	1.000.000
1	BIBLIOTECA	Para el archivo de la empresa	300.000	300.000
10	SILLAS INTERLOCUTORAS	Para sala de juntas y sala	40.000	400.000
4	SILLAS ERGONOMICAS	Para gerencia y editores	370.000	1.480.000
1	MICROONDAS	Para calentar alimentos	200.000	200.000
1	NEVERA	Para refrigerar alimentos y bebidas	600.000	600.000
1	CAFETERA	Para preparar café para clientes y empleados	100.000	100.000
TOTAL				4.080.000
TOTAL				40.259.796

Fuente: Studios Luan

Proyección de Ventas

Studios LUAN estima vender en sus primeros cinco años de funcionamiento la siguiente cantidad de videos como se muestra a continuación.





Anexos

Encuestas realizadas para el análisis de mercado.

Tabla 21. Encuesta hoteles

ENCUESTA	Hotel habitel	Hotel Casa Dann	Dann Norte	Hotel Ramada	Hotel Jw Marriott	Eternit
¿Le da algún uso a los audiovisuales en su empresa?	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ
¿Estos videos cuentan con animación?	NO	NO	NO	NO	NO	NO
¿A quién van dirigidos esos videos?	N/A	N/A	Clientes	N/A	Cliente/empleado	Empleados
¿Está seguro de que las personas que reciben su información captan el mensaje?	N/A	N/A	TAL VEZ	N/A	SÍ	TAL VEZ
¿Sabía que la animación 2D es una técnica que llama la atención al instante?	NO	NO	NO	NO	NO	NO
¿Sabía que la gente que sigue instrucciones con texto e ilustraciones completan sus tareas mejor?	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ
¿Conoce los beneficios de un video institucional?	NO	NO	sí	NO	sí	sí
¿Para qué le serviría un video institucional?	Para mostrar las instalaciones del hotel	Para dar a conocer los horarios importantes y nuestros servicios	Para mostrar nuestras instalaciones	Para mostrar nuestra diferencia con otros hoteles	Para mostrar las instalaciones del hotel	Para capacitar nuevos empleados
¿ Le interesaría un video institucional para su empresa?	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ

Fuente: Studios Luan

Tabla 20. Encuesta colegios y textiles

ENCUESTA	Colegio Mixto ciudadanos del futuro	Colegio John F Kennedy	Colegio Inem de Kennedy	Villa romana	Pantaleta	Cosméticos forest
¿Le da algún uso a los audiovisuales en su empresa?	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
¿Estos videos cuentan con animación?	N/A	N/A	N/A	NO	N/A	NO
¿A quién van dirigidos esos videos?	N/A	N/A	N/A	CLIENTES	N/A	PERSONAL
¿Está seguro de que las personas que reciben su información captan el mensaje?	N/A	N/A	N/A	TAL VEZ	N/A	TAL VEZ
¿Sabía que la animación 2D es una técnica que llama la atención al instante?	NO	NO	NO	NO	NO	NO
¿Sabía que la gente que sigue instrucciones con texto e ilustraciones completan sus tareas mejor?	NO	NO	NO	NO	NO	NO
¿Conoce los beneficios de un video institucional?	NO	NO	NO	NO	NO	NO
¿Para qué cree usted que le serviría un video institucional?	Para estimular a los estudiantes a participar en las actividades del colegio	Para la entrega de banderas	Para contar la historia del colegio	Para mostrar nuestros productos	Para mostrar nuestras sucursales y productos	Para capacitar mejor el personal
¿ Le interesaría un video institucional para su empresa?	NO	NO	NO	TAL VEZ	SÍ	SÍ

Fuente: Studios Luan



Tabla 22. Encuesta otros

ENCUESTA	ADEQ Ingenieros Ltda.	Parque industrial CELTA	Parque industrial PORTOS SABANA 80	Panpa'ya	Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud	Alfágres
¿Le da algún uso a los audiovisuales en su empresa?	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
¿Estos videos cuentan con animación?	NO	SÍ	NO	SÍ	N/A	NO
¿A quién van dirigidos esos videos?	N/A	Visitantes	N/A	Empleados	N/A	N/A
¿Está seguro de que las personas que reciben su información captan el mensaje?	N/A	N/A	N/A	SÍ	N/A	N/A
¿Sabía que la animación 2D es una técnica que llama la atención al instante?	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
¿Sabía que la gente que sigue instrucciones con texto e ilustraciones completan sus tareas mejor?	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
¿Conoce los beneficios de un video institucional?	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
¿Para qué cree usted que le serviría un video institucional?	Para dar a conocer mis servicios en internet	Para mostrar las empresas que hay dentro del parque	Para mostrar cuales son los tipos de bodega y qué empresas hay	Para mostrar las historia de la empresa y a donde nuestra visión	Para dar mostrar los beneficios de estudiar en esta fundación	Para mostrar procedimientos de salud ocupacional
¿ Le interesaría un video institucional para su empresa?	SÍ	TAL VEZ	SÍ	NO	SÍ	SÍ

Fuente: Studios Luan



Contrato de confidencialidad y prestación de servicios

Entre los suscritos **Michael Andrés Ramírez Castañeda**, mayor de edad con domicilio en Bogotá D.C., identificado con cédula de ciudadanía N°: **1.030.646.034** de Bogotá, **Productor General** quien obra en nombre y representación de **Studios Luan Producciones**, que actuará como **CONTRATANTE**, por una parte y _____ Mayor de edad con domicilio en Bogotá D.C., Identificado(a) con cedula de ciudadanía n° _____ de _____, actuando como _____, quien para efectos del presente documento se denominará **CONTRATISTA**.; Acuerdan celebrar el presente contrato de prestación de servicios el cual se registrá por las siguiente clausulas:

PRIMERA – Pago

Las dos partes estipulan un pago de _____ pesos (moneda local), que será cancelado de la siguiente manera: 50% firma y consignación de primera cuota del cliente, y el 50% restante a la entrega y aprobación del video por parte del cliente.

SEGUNDA - Obligaciones

EL CONTRATANTE deberá cumplir con los pagos y demás acuerdos pactado en este contrato, EL CONTRATISTA, deberá cumplir de forma eficiente y oportuna sus funciones plasmadas en este documento.

TERCERA – Vigilancia del contrato

EL CONTRATANTE o su representante supervisará la ejecución del servicio encomendado y podrá formular las observaciones del caso con el fin de ser analizadas conjuntamente con EL CONTATISTA y efectuar por parte de este las modificaciones o correcciones que den lugar.

CUARTA – Confidencialidad

EL CONTRATISTA se compromete a guardar total confidencialidad sobre todos los documentos entregados; a utilizar las tarjetas, carné, membretes, correos, archivos visuales y demás archivos de base de datos, a nombre de Studios Luan Producciones y sin otro fin distinto al estipulado en el presente contrato, estos archivos no podrán ser trasladados de la empresa sin autorización.

QUINTA – Clausula penal

En caso de incumplimiento y/o de la no ejecución plena del presente contrato por parte de CONTRATISTA O CONTRATANTE, se exigirá el pago de los daños y perjuicios evaluados, cualquiera de las dos partes deberá devolver cualquier adelanto y reconocer el 10% del contrato como condonación por el incumplimiento.

SEXTA – Terminación de contrato

El presente contrato podrá darse por terminado por mutuo acuerdo entre las dos partes, o en forma unilateral por el incumplimiento de las obligaciones derivadas del contrato.



SÉPTIMA – Independencia del contratista

Este actuará por su propia cuenta, con autonomía y no estaría sometido a subordinación laboral con el CONTRATANTE y sus derechos se limitarán de acuerdo con la naturaleza del contrato.

OCTAVA – Cesión del contrato

El CONTRATATISTA no podrá ceder parcial ni totalmente la ejecución del presente contrato a un tercero, salvo previa autorización expresa y escrita por el CONTRATANTE.

NOVENA – Derechos

El producto resultante de los servicios contratados a Studios Luan, el CONTRATISTA no podrá reclamar dinero adicional por las ganancias que pueda producir la pieza realizada.

Para constancia se firma el presente contrato en la ciudad de Bogotá, a los ____ días del mes de _____ del año _____.

CC:
Contratante
Studios Luan Producciones.

CC:
Cargo:



CONTRATO PARA CLIENTES

N°

--

EL CONTRATISTA

Nombre o razón social: Studios Luan	
Cédula de ciudadanía o NIT:	Matrícula mercantil:
Domicilio:	
Representante legal:	Cédula de Ciudadanía:
Domicilio:	

EL CLIENTE

Razón social:	
NIT:	Actividad Económica:
Domicilio: BOGOTÁ D.C.	
Representante legal:	Cédula de ciudadanía:
Domicilio:	



Entre los suscritos arriba mencionados, hemos convenido celebrar un contrato de servicios profesionales para la producción de dos (2) videos institucionales el cual se regirá por las siguientes cláusulas:

CLÁUSULAS:

CLÁUSULA PRIMERA. - OBJETO: EL CONTRATISTA se obliga con EL CLIENTE a prestar los servicios profesionales para realizar la preproducción, producción y postproducción de **Video institucional** tipo _____ con una duración determinada de _____ minutos y _____ segundos por un costo de: _____ con la opción de pedir modificaciones (si los hubiere), documentos que hacen parte integral del presente contrato en todo aquello que no le sean contrarios.

CLÁUSULA SEGUNDA. - ALCANCE DEL OBJETO DEL CONTRATO: El objeto del contrato involucra la realización de las siguientes actividades y entregables, los cuales se especifican en la cláusula cuarta del presente documento:

1. Montaje de los videos institucionales en el formato EL CLIENTE lo requiera, realizados en cámara digital de alta definición, en formato UHD, compatibles en formato TV Estándar con una versión para Internet, en extensión .mp4 y .wmv. Para la realización de los videos deberán efectuarse las actividades y entregables indicados en los términos de referencia y la propuesta presentada, así como cualquier otro elemento o actividad que sea necesario para el cabal cumplimiento del objeto del presente contrato, los cuales pueden incluir entre otros:
 - Idea original
 - Espacios de trabajo y/o sets
 - Montajes
 - Procesos de edición
2. Elaborar y presentar el cronograma de ejecución y guion, según lo establecido en la etapa de investigación y preproducción. En la propuesta (general y guion) se debe incluir la descripción del video.
3. Realizar y entregar cada actividad y entregable contemplado en la cláusula cuarta del presente documento.
4. A la entrega del segundo y último video el contratista entregará el informe final sobre el trabajo realizado



CLÁUSULA TERCERA. - OBLIGACIONES DE EL CONTRATISTA: Constituyen obligaciones de EL CONTRATISTA, además de las señaladas en otras partes del presente contrato y en la ley, las siguientes:

1. Realizar las actividades necesarias para la adecuada ejecución del objeto contractual.
2. Cumplir los aspectos técnicos previstos de acuerdo a lo establecido y sus modificaciones y/o adiciones (si las hubiere) y presentar a EL CLIENTE los diferentes entregables exigidos en la Cláusula Cuarta del presente instrumento.
3. Cumplir, en la producción de los videos contratados, con todos los lineamientos contenidos en la propuesta presentada y en los requerimientos contenidos en los términos de referencia de la convocatoria respectiva y en sus adendas.
4. Guardar absoluta reserva y no utilizar total o parcialmente la información que reciba directa o indirectamente de EL CLIENTE, o aquella a la cual tenga acceso en cumplimiento del presente contrato o por cualquier otro motivo, adoptando las medidas necesarias para mantener la confidencialidad de tales datos.
5. Suministrar al supervisor del contrato toda la información que éste requiera y sea pertinente sobre el desarrollo del contrato, y en general, todos los requerimientos que el mismo formule y que se relacionen directamente con el mismo.
6. Obtener las autorizaciones de las personas involucradas en la producción de los videos objeto del contrato, de tal forma que se garantice el uso y goce de estos por parte del EL CLIENTE
7. Informar a EL CLIENTE, sobre cualquier hecho o circunstancia que pudiese afectar la normal ejecución del presente contrato, lo cual se entenderá efectuada con comunicación escrita por cualquier medio dirigida al supervisor del contrato.
8. Suministrar al supervisor del contrato toda la información que éste requiera y sea pertinente sobre el desarrollo del contrato, y en general, todos los requerimientos que el mismo formule y que se relacionen directamente con el mismo.
9. Cancelar oportunamente los salarios y prestaciones sociales de empleados destinados para la realización de los videos, debiendo mantenerlos vinculados al sistema de seguridad social en el régimen de salud, pensiones y riesgos profesionales cuando sea del caso; así mismo, pagar cumplidamente los honorarios del personal independiente que se contrate para el desarrollo del objeto del presente contrato.
10. Cumplir con las demás obligaciones inherentes al objeto del presente contrato.



CLÁUSULA CUARTA. - ACTIVIDADES Y ENTREGABLES El objeto del contrato involucra la realización de las siguientes actividades y entregables:

ACTIVIDADES:

- **Etapas de Producción (Grabación)**

- Efectuar las grabaciones del caso en formato HD (interiores, exteriores y locaciones múltiples, dentro y fuera de Bogotá).
- Utilizar elementos que permita tener un material de alta calidad (luces, sonido profesional, cámara profesional, filtros, colorización)
- EL CLIENTE tiene la potestad de seleccionar las imágenes a incluir o excluir dentro de cada uno de los videos.

- **Etapas de Posproducción**

- Edición en formato UHD
- Utilización de los recursos de edición (efectos, generador de caracteres, musicalización, etc.) que permitan desarrollar los videos en óptima calidad técnica.
- Presentar una edición de muestra a EL CLIENTE antes de la entrega definitiva.
- Entregar el master final en disco duro externo.

CLÁUSULA QUINTA. - OBLIGACIONES DE EL CLIENTE: Constituyen obligaciones a cargo de EL CLIENTE las siguientes:

1. Facilitar a EL CONTRATISTA la información que estando bajo su control resulte oportuna para que este ejecute las obligaciones a su cargo.
2. Colaborar con EL CONTRATISTA en la ejecución de las actividades contractuales a cargo de éste, derivadas del presente instrumento, en la medida en que sus recursos lo permitan.
3. Pagar a EL CONTRATISTA el precio de los servicios contratados en los términos previstos.

CLÁUSULA SEXTA. - PLAZO: El plazo del presente contrato es de dos (2) semanas contados a partir de la fecha de legalización del mismo de conformidad con lo establecido en la Cláusula Décima Cuarta del presente instrumento.



PARÁGRAFO. - Este plazo podrá ser prorrogado por las partes de común acuerdo mediante cruce de cartas que se realice con anterioridad al vencimiento del mismo.

CLÁUSULA SEPTIMA. - PRECIO DEL CONTRATO: El precio del presente contrato asciende a la suma de _____ MONEDA LEGAL (\$_____) IVA Incluido.

CLÁUSULA OCTAVA. - FORMA DE PAGO: Durante la vigencia del contrato, EL CLIENTE realizará los pagos de la siguiente manera por cada video a realizarse:

1. Un primer pago equivalente al setenta por ciento (70%) del precio del video respectivo, es decir la suma de _____ PESOS MONEDA LEGAL (\$_____) IVA incluido, contra la aprobación de las actividades y los entregables correspondientes a la etapa de preproducción.

2. Un segundo pago equivalente al treinta por ciento (30%) del precio del video respectivo es decir la suma de _____ PESOS MONEDA LEGAL (\$_____) IVA incluido, contra la entrega final y recibo a satisfacción de los videos finales y de las demás actividades y entregables contemplados en la cláusula cuarta del presente contrato.

Para la realización de los pagos a que se refiere la presente cláusula, se requerirá de la previa presentación de la factura en legal forma por parte de EL CONTRATISTA, la cual deberá ser aprobada por el supervisor del contrato.

CLÁUSULA NOVENA PRIMERA. - CESIÓN: EL CONTRATISTA no podrá ceder total ni parcialmente el presente contrato a persona natural o jurídica, sin el consentimiento previo y escrito de EL CLIENTE.

CLÁUSULA NOVENA SEGUNDA. - MODIFICACIONES A LAS CONDICIONES DEL CONTRATO: Cualquier modificación al presente contrato, salvo la que tiene que ver con la prórroga del plazo, deberá hacerse constar en otro documento suscrito por las partes.

Para constancia se firma en Bogotá, D. C. a los ____ días del mes de _____ del año _____.

 CONTRATISTA

 CLIENTE



Referencias

- <http://www.revistapym.com.co/destacados/ranking-las-100-empresas-comunicacion-publicitaria-colombia-sector-creci-485> (Marzo 15 – 2015).
- <https://www.google.es/ads/> (Agosto 24 - 2015)
- <https://www.colombiahosting.com.co/hosting/> (Agosto24 – 2015)
- <http://www.sony.es/electronics/handycam-camcorders/fdr-ax100e> (Agosto 24 - 2015)
- <http://www.adobe.com/la/creativecloud.html> (Agosto 24 - 2015)
- <http://www.apple.com/es/final-cut-pro/> (Agosto 24 - 2015)
- <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-channel.html> (Marzo 26 - 2016)
- <http://neomam.com/interactive/trecerazones>(Marzo 26 - 2016)
- http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cinematografica/Documents/12_politica_cinematografica (Marzo 28 - 2016)
- <http://es.investinbogota.org/invierta-en-bogota/en-que-invertir-en-bogota/industrias-creativas-bogota>, (Marzo 26 - 2016)
- <http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/> (Marzo 28 - 2016)
- <http://mprende.co/legal/10-pasos-para-crear-una-empresa-en-colombia>(Marzo 26 - 2016)
- <https://www.ccb.org.co/content/download/4453/47516/version/2/file/Cifras%20Rueda%20de%20Prensa%20BAM.pdf>.(Marzo 26 - 2016)
- <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13341160>(Marzo 26 - 2016)
- http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/cp_ecc_2014.pdf (Marzo 26 - 2016)
- <http://es.investinbogota.org/noticias/bogota-epicentro-de-la-industria-audiovisual-en-colombia>(Marzo 26 - 2016)



- http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/cp_tic_empresas_2014.pdf(Marzo 26 - 2016)
- <https://dejemoshablaral tiempo.wordpress.com/2012/12/09/rotoscopia-animando-a-lo-realista/>(Marzo 26 - 2016)
- <http://www.icesi.edu.co/censea/images/VENTAJAS-DEVENTAJAS-SAS.pdf>(Marzo 26 - 2016)
- <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Bases%20Plan%20Nacional%20de%20Desarrollo%202014-2018.pdf>(Marzo 26 - 2016)
- http://wikitel.info/wiki/Cadena_de_valor_en_el_audiovisual(Marzo 26 - 2016)



Tabla de Contenidos

INTRODUCCIÓN..... 3

MÓDULO DE MERCADOS..... 4

Definición De Objetivos 4

Justificación 5

Antecedentes del proyecto 6

Análisis del sector 8

Industrias creativas en Bogotá 8

Política cinematográfica..... 9

Impacto económico..... 10

Las industrias en cifras 11

Las tecnologías digitales..... 12

Estadística de implementación de tic en las empresas 13

Producción audiovisual en Colombia 14

Análisis de mercado..... 15

Análisis de competencia 17

Estrategias de Mercado..... 19

Concepto del producto o servicio 19

Estrategias de distribución 20

Estrategias de precio 21

Estrategias de promoción 21

Estrategias de comunicación 22

Estrategias de servicio..... 22

Presupuesto de la mezcla de mercado 23

Proyección de ventas basada en punto de equilibrio..... 24

Justificación de las ventas 24

Política de Cartera..... 25

MÓDULO OPERACIÓN 26

Ficha técnica del producto 26

PLATINUM 27

GÓLDEN..... 27



Estado de Desarrollo	28
Descripción del Proceso	29
Necesidades y Requerimientos	30
Plan de Producción.....	31
Infraestructura	33
MÓDULO DE ORGANIZACIÓN	34
ESTRATEGIA ORGANIZACIONAL	34
Análisis DOFA	34
MISIÓN Y VISIÓN.....	35
Misión	35
Visión.....	35
Organismos de Apoyo	35
Estructura Organizacional	36
Funciones por Cargo	37
Remuneración por ventas	40
ASPECTOS LEGALES	40
COSTOS Y GASTOS ADMINISTRATIVOS	43
MÓDULO FINANZAS	44
Fuentes de Financiación.....	46
PLAN OPERATIVO	47
Metas Sociales	47
Plan nacional de Desarrollo.....	47
Empleo.....	48
EMPRENDEDOR HOJA DE VIDA	49
IMPACTO	55
RESUMEN EJECUTIVO	55
Proyección de Ventas	57
Anexos.....	58
Encuestas realizadas para el análisis de mercado.	58
Fuente: Studios Luan	58
Referencias.....	67
Índice de Tablas	71



Índice de Tablas

<i>Tabla 1. Análisis de Mercado</i>	15
<i>Tabla 2. Competencia</i>	18
<i>Tabla 3. Precios</i>	21
<i>Tabla 4. Presupuesto Mezcla de Mercado</i>	23
<i>Tabla 5. Proyección de Ventas</i>	24
<i>Tabla 6. Fechas Importantes</i>	25
<i>Tabla 7. Procedimiento de producción</i>	29
<i>Tabla 8. Necesidades y Requerimientos</i>	30
<i>Tabla 9. Muebles y Enseres</i>	31
<i>Tabla 10. Plan de Producción</i>	31
<i>Tabla 11. Costos de Producción</i>	32
<i>Tabla 12. DOFA</i>	34
<i>Tabla 13. Costos y Gastos Administrativos</i>	43
<i>Tabla 14. Balance General</i>	44
<i>Tabla 15. Estado de Resultados</i>	44
<i>Tabla 16. Flujo de caja por años</i>	45
<i>Tabla 17. Salidas</i>	46
<i>Tabla 18. Necesidades y Requerimientos</i>	56
<i>Tabla 19. Muebles y Enseres</i>	57
<i>Tabla 20. Encuesta colegios y textiles</i>	58
<i>Tabla 21. Encuesta hoteles</i>	58
<i>Tabla 22. Encuesta otros</i>	59