PROPUESTA DE ESTRUCTURA PLAN DE NEGOCIO

FONDO EMPRENDER

Orientación para la formulación Grupo de trabajo

SENA

Ágora de las ideas

CENTRO DE LA CONSTRUCCIÓN
REGIONAL VALLE DEL CAUCA
2024

I. ¿QUIÉN ES EL PROTAGONISTA?

1. Describa el perfil de su cliente, junto a su localización. Justifique las razones de su elección.

- **Cliente: Directoras de programas universitarios**

Perfil: Profesionales con gran experiencia en el ámbito académico y la gestión de programas educativos, con una edad entre 40 y 55 años, poseen un alto nivel educativo, incluyendo maestrías y doctorados en sus respectivas áreas de especialización. Su carrera está establecida en instituciones educativas de prestigio, donde han demostrado liderazgo y habilidades de gestión. Se especializan en áreas como ciencias de la salud y educación tecnológica, y están comprometidas con la innovación educativa y la excelencia académica.

Localización: Estas profesionales se encuentran principalmente en las grandes ciudades de Colombia, conocidas por su alta concentración de instituciones educativas de alto nivel. En Santiago de Cali, directoras de instituciones como la Universidad del Valle y la Universidad Icesi son ejemplos destacados. En Bogotá, se encuentran en universidades prestigiosas como la Universidad Nacional de Colombia, la Universidad de los Andes y la Pontificia Universidad Javeriana. En Medellín, desempeñó roles claves en la Universidad de Antioquia y la Universidad EAFIT. Además, estas directoras también están presentes en otras ciudades con una fuerte presencia académica, como Barranquilla y Bucaramanga, en instituciones como la Universidad del Norte y la Universidad Industrial de Santander, respectivamente. Estas ciudades no solo albergan universidades de renombre, sino que también cuentan con una comunidad académica emergente y un entorno propicio para la adopción de nuevas tecnologías educativas.

Justificación: Las directoras de programas universitarios están en una búsqueda constante de herramientas innovadoras que mejoren la calidad educativa, incrementen la competitividad y el prestigio de sus programas, y ofrezcan experiencias de aprendizaje más efectivas y modernas a sus estudiantes. Las aplicaciones interactivas en 3D representan una solución ideal para estos objetivos, proporcionando métodos de enseñanza más inmersivos y detallados. Estas aplicaciones no solo facilitan la comprensión de conceptos complejos, sino que también potencian el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo cual es crucial para mantener la relevancia y la excelencia en la educación superior.

- **Cliente: Estudiantes universitarios de ingeniería y ciencias**

Perfil: Estudiantes jóvenes, entre 18 y 25 años, que cursan estudios en áreas como ingeniería, biomedicina, ciencias de la computación y tecnologías afines. Son curiosos, tecnológicamente competentes y motivados por un fuerte deseo de comprender mejor los conceptos complejos de su campo de estudio. Estos estudiantes están inmersos en un entorno académico riguroso y buscan constantemente nuevas maneras de mejorar su rendimiento y profundizar su conocimiento.

Localización: Estos estudiantes se encuentran principalmente en las grandes ciudades de Colombia, como Santiago de Cali, Bogotá y Medellín, que son centros cruciales en la educación superior y la investigación tecnológica. En Santiago de Cali, se pueden encontrar en instituciones como la Universidad del Valle y la Universidad Icesi, que son conocidas por sus programas en ingeniería y ciencias. En Bogotá, universidades como la Universidad Nacional de Colombia, la Universidad de los Andes y la Pontificia Universidad Javeriana atraen a una gran cantidad de estudiantes en estos campos. En Medellín, la Universidad de Antioquia y la Universidad EAFIT son referentes

importantes. Además, ciudades como Barranquilla y Bucaramanga también albergan universidades destacadas, como la Universidad del Norte y la Universidad Industrial de Santander, que ofrecen programas robustos en estas áreas. Estas ciudades no solo proporcionan una educación de calidad, sino también numerosas oportunidades para la investigación, la práctica profesional y el desarrollo tecnológico.

Justificación: Los estudiantes universitarios en áreas de ingeniería y ciencias están en una búsqueda constante de herramientas que les ayuden a mejorar su comprensión y rendimiento académico. Las aplicaciones interactivas en 3D son recursos valiosos que permiten a estos estudiantes visualizar y manipular conceptos complejos de manera más clara y práctica. Estas aplicaciones facilitan el aprendizaje al proporcionar experiencias inmersivas y detalladas, lo que no solo mejora la retención de conocimientos, sino también prepara a los estudiantes de manera más efectiva para sus futuros roles profesionales en campos altamente técnicos y demandantes.

- **Cliente: Directores de producción audiovisual**

Perfil: Los directores de producción audiovisual son profesionales con edades entre 35 y 50 años, que poseen una amplia experiencia en la industria de los medios y el entretenimiento. Estos individuos son responsables de la dirección y producción de diversos tipos de contenido audiovisual, que incluyen películas, series de televisión, y proyectos de realidad virtual y aumentada. Son líderes creativos y técnicos que gestionan equipos multidisciplinarios, y están siempre en la búsqueda de nuevas tecnologías y métodos para mejorar la calidad y la innovación de sus producciones.

Localización: Estos profesionales se encuentran en grandes ciudades con una industria audiovisual desarrollada. En Ciudad de México, trabajan en una de las capitales culturales más importantes de América Latina, con una rica historia en cine y televisión. En Buenos Aires, se benefician de una escena cultural dinámica y un fuerte respaldo gubernamental para las artes. Sao Paulo, siendo uno de los principales centros económicos de Brasil, ofrece un entorno robusto para la producción y la tecnología. En Bogotá, la creciente industria del entretenimiento y la tecnología brinda numerosas oportunidades para la innovación audiovisual. Además, estas ciudades son hogar de numerosos centros tecnológicos y startups que impulsan el desarrollo de nuevas herramientas y aplicaciones para la industria.

Justificación: Los directores de producción audiovisual están en una búsqueda constante de innovación para crear experiencias inmersivas y de alta calidad que capten y mantengan la atención de su audiencia. Las aplicaciones interactivas en 3D ofrecen posibilidades creativas y tecnológicas sin precedentes, permitiéndoles explorar nuevos formatos y métodos de storytelling. Estas herramientas no solo mejoran la calidad visual y la interactividad de sus proyectos, sino que también les permiten mantenerse competitivos en una industria que evoluciona rápidamente. Al adoptar estas tecnologías, los directores pueden ofrecer contenido innovador que destaca en un mercado saturado, asegurando así su relevancia y éxito continuos.

- **Cliente: Creadores de videojuegos Indie**

Perfil: Los creadores de videojuegos indie son jóvenes adultos, con edades comprendidas entre 25 y 40 años, apasionados por el desarrollo de videojuegos independientes. Estos desarrolladores suelen trabajar en pequeños equipos o incluso de manera individual, dedicándose a la creación de juegos que destacan por su innovación y singularidad artística. Son autodidactas y multifacéticos, a menudo asumiendo múltiples roles en el proceso de desarrollo, desde la programación hasta el diseño y la narrativa.

Localización: Los creadores de contenido se concentran en grandes ciudades con industrias audiovisuales y tecnológicas bien desarrolladas. En Colombia, ciudades como Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Barranquilla emergen como centros para desarrolladores de videojuegos y emprendimiento tecnológico. Internacionalmente, Ciudades como: Buenos Aires, Ciudad de México, Sao Paulo ofrecen un ecosistema de emprendimientos y eventos centrados en los videojuegos; proporcionando un entorno culturalmente rico y apoyo significativo a la creatividad y tecnología

Justificación: Los creadores de videojuegos indie buscan constantemente herramientas que les permitan desarrollar juegos con experiencias únicas e inmersivas. Las aplicaciones interactivas en 3D son esenciales para mejorar la jugabilidad y la narrativa de sus juegos, ofreciendo nuevas dimensiones de interacción y profundidad. Estas herramientas no solo facilitan la creación de mundos más detallados y envolventes, sino que también permiten a los desarrolladores indie destacar en un mercado altamente competitivo. Al utilizar tecnologías avanzadas, pueden lograr un mayor reconocimiento y éxito dentro de la comunidad de videojuegos indie, capturando la atención de jugadores y críticos por igual.

- **Cliente: Diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI)**

Perfil: Los diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI) son profesionales con edades comprendidas entre 30 y 45 años, especializados en la creación de interfaces de usuario intuitivas y experiencias digitales atractivas. Estos diseñadores trabajan en empresas de tecnología, agencias de diseño, o como freelancers, y están comprometidos con la optimización de la usabilidad y la satisfacción del usuario final. Poseen habilidades en diseño gráfico, psicología del usuario, y metodologías ágiles, y se mantienen actualizados con las últimas tendencias y tecnologías en el campo del diseño digital.

Localización: Estos profesionales se encuentran en ciudades con un fuerte sector tecnológico y de innovación. En Santiago de Cali, trabajan en un entorno que favorece el desarrollo tecnológico y la creatividad, con acceso a múltiples recursos y eventos del sector. Ciudad de México es un centro para la tecnología y el diseño, ofreciendo un entorno dinámico y multicultural. Buenos Aires, con su rica tradición en diseño y tecnología, proporciona un ecosistema favorable para la innovación en UX/UI. En Bogotá, la creciente industria tecnológica y las numerosas iniciativas de apoyo al diseño digital crean un ambiente propicio para estos profesionales. Estas ciudades son conocidas por sus comunidades tecnológicas activas y su apoyo al desarrollo de experiencias digitales avanzadas.

Justificación: Los diseñadores de UX/UI están siempre en busca de nuevas tecnologías que les permitan mejorar la usabilidad y la interacción del usuario en las interfaces digitales que crean. Las aplicaciones interactivas en 3D representan una oportunidad significativa para diseñar experiencias más envolventes y memorables. Estas herramientas permiten a los diseñadores ofrecer soluciones innovadoras que satisfacen las necesidades de sus clientes y usuarios finales, diferenciándose en un mercado cada vez más competitivo, esta capacidad de integrar elementos tridimensionales e interactivos en sus diseños amplía las posibilidades creativas y técnicas, elevando la calidad y el impacto de las experiencias digitales que desarrollan.

2. **¿Cuáles son las necesidades que usted espera satisfacer de sus potenciales clientes/consumidores?**

Ágora de las Ideas es un emprendimiento de base tecnológica fundado en 2021 en Yumbo, Valle del Cauca, especializado en el modelado 3D y el desarrollo de aplicaciones interactivas. Con la misión de transformar la manera en que las personas aprenden, interactúan y disfrutan del contenido digital, nos dedicamos a crear experiencias que combinan el modelado 3D, los motores de videojuegos, y la creatividad para crear experiencias inmersivas. Abarcamos diversos sectores como la educación, la salud, el entretenimiento y la industria audiovisual, proporcionando herramientas innovadoras que facilitan la comprensión y el disfrute del contenido digital. Nos esforzamos por ofrecer productos de alta calidad que respondan a las necesidades y deseos de nuestros clientes.

En Ágora de las Ideas, nos diferenciamos por nuestro enfoque centrado en el usuario y nuestra habilidad para integrar la tecnología de experiencias 3D con las bases conceptuales permitiendo transformar el aprendizaje y el entretenimiento en soluciones personalizadas que ofrecen una experiencia única y enriquecedora. Ofrecemos aplicaciones interactivas y modelado 3d que mejoran la educación mediante simuladores, atlas y experiencias 3D, proporcionando herramientas innovadoras para la producción audiovisual, que a su vez facilitan la creación de videojuegos para desarrolladores indie y optimizan el diseño de experiencias de usuario. Al colaborar estrechamente con nuestros clientes, comprendemos sus necesidades específicas y desarrollamos productos que no solo cumplen con sus expectativas, sino que también les permiten destacarse en sus respectivos campos. Nuestra capacidad para combinar calidad técnica con un profundo entendimiento del usuario nos permite ofrecer soluciones que son tanto prácticas como innovadoras.

Para la creación de Ágora de las ideas, realizamos una investigación de mercado para identificar las necesidades exactas de nuestros clientes objetivos. Utilizamos diversas técnicas y teorías, como encuestas, entrevistas y grupos focales, para obtener una comprensión profunda de sus demandas. Adicionalmente, empleamos herramientas de ideación y validación temprana, incluyendo Lean Canvas, Tarjeta Persona y Jobs to be Done. Estas metodologías nos permitieron mapear detalladamente las necesidades de nuestros clientes y diseñar soluciones precisas y efectivas. Este enfoque meticuloso y basado en datos asegura que cada producto desarrollado por Ágora de las Ideas está alineado con las expectativas del mercado y es capaz de proporcionar un valor significativo a nuestros clientes.

Cliente	**Necesidad**
Directoras de programas universitarios	"Necesitamos modernizar nuestros métodos de enseñanza para atraer y retener a más estudiantes." Las directoras de programas universitarios necesitan herramientas que mejoren la calidad educativa y aumenten el prestigio de sus instituciones. Identificamos que su principal tarea es ofrecer una educación innovadora y efectiva que facilite la comprensión de conceptos complejos para los estudiantes. Nuestras aplicaciones educativas y modelos didácticos serían una solución potencial para satisfacer esta necesidad, ya que proporcionan simulaciones y visualizaciones prácticas que enriquecen el proceso de aprendizaje.
Estudiantes universitarios de ingeniería y ciencias	"No entiendo cómo memorizar todos estos conceptos complejos." Los estudiantes universitarios en áreas de ingeniería y ciencias buscan constantemente herramientas que faciliten la comprensión de conceptos difíciles y mejoren su rendimiento académico. Su principal objetivo es adquirir conocimientos de manera práctica y eficiente. Hemos delineado que nuestras soluciones en 3D, que incluyen simulaciones y visualizaciones detalladas, serían de gran ayuda para satisfacer esta necesidad, proporcionando una experiencia de aprendizaje más envolvente y efectiva que complementa sus estudios teóricos.

Directores de producción audiovisual	"Necesitamos producir contenidos visuales que impactan a nuestra audiencia." Los directores de producción audiovisual necesitan innovar y crear contenido de alta calidad que capte la atención del público y ofrezca experiencias inmersivas. Se ha identificado que su principal tarea es producir contenido audiovisual que sea tanto visualmente atractivo como tecnológicamente avanzado. Hemos diseñado nuestras soluciones en 3D para satisfacer esta necesidad, ofreciendo herramientas que permiten la integración de elementos interactivos, así como la creación de narrativas visuales complejas que diferencian su trabajo en un mercado altamente competitivo.
Creadores de videojuegos Indie	"Necesito modelos de personajes 3D realistas y detallados que no arruinen mi presupuesto." Los creadores de videojuegos indie buscan herramientas que les permitan desarrollar juegos únicos y atractivos, capaces de destacarse en un mercado saturado. Identificamos que su principal tarea es diseñar y producir juegos con experiencias de usuario envolventes y originales. Aplicando Lean Canvas, hemos definido que nuestras soluciones pueden satisfacer esta necesidad, ya que ofrecen las capacidades de diseño para crear personajes y entornos complejos, mejorando la jugabilidad y la narrativa de sus juegos.

Diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI)	"Quiero crear interfaces que sean intuitivas y visualmente atractivas." Los diseñadores de UX/UI necesitan crear interfaces de usuario intuitivas y atractivas que mejoren la experiencia del usuario final. Se ha identificado que su principal tarea es diseñar experiencias digitales que sean tanto funcionales como visualmente impactantes. Hemos desarrollado nuestras aplicaciones interactivas en 3D para satisfacer esta necesidad, proporcionando herramientas que permiten la creación de interfaces más envolventes y personalizadas, mejorando significativamente la interacción del usuario y la satisfacción general con el producto final.

LEAN CANVAS

Segmento de clientes:

- Directoras de programas universitarios
- Estudiantes universitarios de ingeniería y ciencias
- Directores de producción audiovisual
- Creadores de videojuegos Indie
- Diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI)

Problema:

Las instituciones educativas, productoras audiovisuales, desarrolladores de videojuegos indie y diseñadores de UX/UI enfrentan varios desafíos significativos que limitan su capacidad de innovar y mejorar sus respectivas áreas. Las instituciones educativas necesitan herramientas que mejoren la calidad y efectividad del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes comprender conceptos complejos de manera más práctica y eficiente. Las productoras audiovisuales buscan constantemente innovar para crear contenido de alta calidad que capte la atención y ofrezca experiencias inmersivas. Los desarrolladores de videojuegos indie requieren herramientas avanzadas para crear juegos únicos y atractivos que se destaquen en un mercado saturado. Finalmente, los diseñadores de UX/UI necesitan desarrollar interfaces de usuario que sean intuitivas, atractivas y altamente funcionales para mejorar la experiencia del usuario final.

Solución:

Ágora de las Ideas ofrece soluciones innovadoras y personalizadas para abordar estos problemas a través de aplicaciones interactivas y contenido multimedia en 3D. Para las instituciones educativas, desarrollamos simulaciones, atlas y visualizaciones en 3D que facilitan la comprensión de conceptos complejos y mejoran significativamente la calidad del aprendizaje. En el sector audiovisual,

proporcionamos herramientas que integran contenido multimedia 3D, realidad aumentada, permitiendo la producción de contenido inmersivo y visualmente impactante. Los desarrolladores de videojuegos indie pueden aprovechar nuestras aplicaciones para diseñar personajes y entornos detallados, creando juegos con experiencias de usuario envolventes y originales. Para los diseñadores de UX/UI, ofrecemos plataformas interactivas que permiten la creación de interfaces más intuitivas y personalizadas, mejorando la usabilidad y la satisfacción del usuario final. Con estas soluciones, Ágora de las Ideas está enfocada en satisfacer las necesidades específicas de sus clientes y superar sus expectativas.

Propuesta de valor:

En Ágora de las Ideas, ofrecemos soluciones integrales que potencian el aprendizaje, el entretenimiento y la creatividad: nuestras aplicaciones interactivas en 3D facilitan la comprensión de conceptos complejos, nuestras herramientas innovadoras permiten la producción de contenido audiovisual inmersivo y de alta calidad, y nuestras plataformas mejoran la experiencia del usuario mediante interfaces intuitivas y personalizadas, creando juegos y experiencias de usuario envolventes y originales.

Ventaja competitiva:

Ágora de las Ideas se distingue por sus habilidades avanzadas en desarrollo 3D interactivo, contando con un equipo experto en el uso de herramientas como ZBrush, Maya, Blender y Unity. Esta competencia técnica nos permite crear contenido multimedia en 3D y aplicaciones interactivas de alta calidad que se adaptan a diversas necesidades y ofrecen experiencias inmersivas únicas. Además, hemos colaborado con instituciones educativas y empresas de entretenimiento, lo que nos brinda una comprensión de las necesidades del mercado y nos permite desarrollar soluciones relevantes y efectivas. La combinación de nuestra capacidad técnicas y prácticas, junto con la personalización de desarrollos nos permite ofrecer un valor añadido significativo y satisfacer los requerimientos de nuestros clientes.

Métricas clave:

- Número de instituciones educativas y entidades públicas o privadas que utilizan nuestro contenido y aplicaciones.
- Tasa de adopción y satisfacción de usuarios finales.
- Ingresos por suscripciones y licencias.
- Participación y feedback en eventos y talleres.

Canales:

- Directo a través de ventas y marketing en línea.
- Colaboraciones con instituciones educativas y productoras audiovisuales.
- Participación en eventos y ferias de tecnología y educación.
- Redes sociales y marketing de contenido.

Estructura de costos:

- Investigación y desarrollo de tecnologías 3D.

- Marketing y ventas.
- Infraestructura tecnológica y mantenimiento.
- Salarios y capacitación del equipo.

Fuentes de ingresos:

- Venta de contenido y/o aplicaciones 3D : Transacciones individuales a través de la plataforma en línea.
- Suscripciones: Acceso mensual/anual a un catálogo completo de aplicaciones y servicios.
- Servicios de personalización: Ingresos adicionales por adaptar aplicaciones o contenido 3D a necesidades específicas del cliente.

TARJETA PERSONA Y JOBS TO BE DONE

Listado de nuestros target persona quiénes se ven afectados positiva o negativamente por la situación problemática que quieren resolver.

- Directoras de programas universitarios
- Estudiantes universitarios de ingeniería y ciencias
- Directores de producción audiovisual
- Creadores de videojuegos Indie
- Diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI)

Para cada uno de los perfiles obtenidos con nuestros análisis se respondieron las siguientes preguntas y se implementó la herramienta **Job to be Done.**

A. ¿Cómo se llama esta persona?
B. ¿Cuál es la frase más común que dice esta persona cuando se enfrenta a una situación problemática?
C. Escriba el perfil de esta persona, es decir, qué edad tiene, dónde vive, qué hace para ganarse la vida y cualquier característica que defina quién es esta persona.
D. ¿Cuáles son los objetivos de esta persona?, ¿Qué motiva a esta persona?, ¿Cuáles son sus necesidades y deseos?
E. ¿Cómo se ve afectado este actor por la situación problemática?
F. ¿Qué caracteriza su comportamiento?, ¿qué hace?, escriba historias sobre el comportamiento de esta persona cuando se ve afectada por la situación problemática que quiere solucionar.

Perfil 1: Directoras de programas universitarios

Ana Gómez
"Necesitamos modernizar nuestros métodos de enseñanza para atraer y retener a más estudiantes."

Ana Martínez, de 45 años, reside en Bogotá, Colombia, y es la directora del programa de Ingeniería Biomédica en una prestigiosa universidad. Con una carrera de más de 20 años en la academia, Ana es conocida por su dedicación a mejorar la calidad educativa y su capacidad para integrar tecnologías innovadoras en el currículo. Le apasiona la educación y busca constantemente nuevas herramientas que puedan facilitar el aprendizaje de sus estudiantes.
Ana necesita soluciones que ayuden a sus estudiantes a entender conceptos complejos de manera práctica y eficiente. Está motivada por el deseo de ofrecer una educación de vanguardia y de mantener el prestigio de su programa académico. Busca herramientas que sean interactivas, fáciles de usar y que mejoren la experiencia de aprendizaje.
La falta de herramientas educativas digitales limita la capacidad de Ana para proporcionar una educación fuera de lo tradicional. Esto afecta la satisfacción de los estudiantes y puede influir negativamente en el interés de los estudiantes.
Ana dedica gran parte de su tiempo a investigar nuevas tecnologías educativas y a asistir a conferencias internacionales. Cuando se enfrenta a problemas de enseñanza, trabaja estrechamente con su equipo para encontrar soluciones innovadoras. Ha implementado varias herramientas digitales en su currículo, pero siempre está en busca de nuevas aplicaciones que puedan ofrecer experiencias más inmersivas y prácticas.

Job to be Done

Ana necesita incorporar tecnologías educativas innovadoras para mejorar la comprensión de conceptos complejos entre sus estudiantes, asegurando que la enseñanza en su programa universitario sea efectiva y de alta calidad.

Trabajo a Realizar (Job to be Done)

- Comprender conceptos complejos a través de herramientas visuales.
- Participar en proyectos prácticos que apliquen teoría a la práctica.
- Colaborar con otros estudiantes en proyectos tecnológicos.

Resultado esperado

- Uso de modelos 3D interactivos que faciliten la comprensión.
- Proyectos de clase que utilizan aplicaciones interactivas.
- Equipos de trabajo que desarrollan soluciones innovadoras.

Beneficios clave

- Mejora en la retención de información y desempeño académico.
- Facilidad para dictar clases Y transmitir conocimientos complejos a estudiantes
- Fomento de habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.

Perfil 2: Estudiantes universitarios de ingeniería y ciencias

Carlos Gómez
"No entiendo cómo memorizar todos estos conceptos complejos."

Carlos Gómez, de 22 años, vive en Cali, Colombia, y es estudiante de tercer año de Medicina. Es un joven apasionado por la tecnología y siempre está buscando maneras de profundizar su conocimiento y mejorar sus habilidades teóricas y prácticas. Además de sus estudios, Carlos trabaja como asistente de investigación en su universidad.
Carlos necesita herramientas que le permitan entender y aplicar conceptos complejos de manera práctica y teórica. Está motivado por el deseo de sobresalir en sus estudios y de estar bien preparado para el mercado laboral. Busca aplicaciones que sean interactivas, didácticas y que le ayuden a visualizar y practicar lo aprendido en clase.
La falta de herramientas educativas interactivas hace que Carlos dependa principalmente de los libros de texto y de las explicaciones teóricas, lo que puede ser insuficiente para comprender completamente ciertos conceptos. Esto afecta su rendimiento académico y su preparación práctica.
Carlos pasa muchas horas en el laboratorio universitario tratando de aplicar lo aprendido en clase. A menudo recurre a recursos en línea y tutoriales para complementar su educación. Participa activamente en clubes de anatomía y en ferias de la ciencia.

Job to be Done

Carlos necesita herramientas educativas que le permitan entender y aplicar conceptos complejos de Medicina de manera práctica y teórica, para sobresalir en sus estudios y estar bien preparado para su carrera profesional.

Trabajo a Realizar (Job to be Done)

- Comprender conceptos complejos a través de herramientas visuales.
- Participar en proyectos prácticos que apliquen teoría a la práctica.
- Colaborar con otros estudiantes en proyectos tecnológicos.

Resultado esperado

- Uso de modelos 3D interactivos que faciliten la comprensión.
- Proyectos de clase que utilizan aplicaciones interactivas.
- Equipos de trabajo que desarrollan soluciones innovadoras.

Beneficios clave

- Mejora en la retención de información y desempeño académico.
- Aprendizaje práctico y preparación para el mundo laboral.
- Fomento de habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.

Perfil 3: Directores de producción audiovisual

Juan Pérez
Necesitamos producir contenidos visuales que impacten a nuestra audiencia."

Juan Pérez, de 38 años, reside en Medellín, Colombia, y es el director de una reconocida productora audiovisual. Con más de 15 años de experiencia en la industria, Juan se ha destacado por su creatividad y su capacidad para incorporar tecnologías innovadoras en sus proyectos. Está comprometido con la creación de contenido de alta calidad que cautive a las audiencias.
Juan necesita herramientas que le permitan crear contenido audiovisual inmersivo y de alta calidad. Está motivado por el deseo de innovar y mantenerse a la vanguardia en un mercado competitivo. Busca soluciones que integren múltiples elementos , y que faciliten la producción de narrativas visuales complejas.
La falta de herramientas, limita la capacidad de Juan para innovar en sus producciones. Esto puede afectar la calidad del contenido y la capacidad de su productora para destacarse en la industria.
Juan dedica mucho tiempo a explorar nuevas tecnologías y a formar a su equipo en el uso de múltiples herramientas. Asiste a festivales de cine y a exposiciones tecnológicas para mantenerse actualizado sobre las últimas tendencias en la producción audiovisual. Ha implementado varios proyectos innovadores, pero siempre está buscando nuevas formas de mejorar y sorprender a su audiencia.

Job to be Done

Juan necesita herramientas avanzadas que le permitan innovar y crear contenido audiovisual inmersivo y de alta calidad para mantener la competitividad de su productora y cautivar a las audiencias.

Trabajo a Realizar (Job to be Done)

- Crear contenido audiovisual de alta calidad con efectos especiales.
- Coordinar equipos de producción para lograr cohesión en el proyecto.
- Innovar en técnicas de producción para mantenerse competitivo.

Resultado esperado

- Producciones con modelos 3D y animaciones.
- Equipos bien organizados y proyectos sin problemas de integración.
- Uso de nuevas tecnologías y métodos en la producción audiovisual.

Beneficios clave

- Mejora en la calidad y atractivo de las producciones.
- Mayor eficiencia y calidad en la producción final.
- Diferenciación en el mercado y mejora continua de la producción.

Perfil 4: Creadores de videojuegos Indie

Laura Torres
"Necesito herramientas que me permitan desarrollar mis videojuegos para que sean envolventes

y originales."
Laura Torres, de 30 años, vive en Buenos Aires, Argentina, y es una desarrolladora de videojuegos indie. Con un trasfondo en diseño gráfico y programación, Laura ha lanzado varios juegos exitosos en plataformas independientes. Le apasiona crear juegos que ofrezcan experiencias únicas y atractivas, y que se destaquen por su originalidad.
Laura necesita herramientas que le permitan diseñar y desarrollar juegos con experiencias de usuario envolventes y originales. Está motivada por el deseo de crear productos únicos que se destaquen en el mercado. Busca soluciones que faciliten el diseño de personajes y entornos detallados.
La falta de elementos de diseño para incluir en sus desarrollos, lo que limita la capacidad de Laura para desarrollar juegos innovadores. Esto puede afectar la calidad de sus juegos y su capacidad para captar la atención de los jugadores.
Laura pasa largas horas trabajando en su estudio, diseñando personajes y desarrollando tramas complejas para sus juegos. Participa en comunidades de desarrolladores y asiste a eventos de videojuegos para aprender y compartir conocimientos. Ha utilizado varias herramientas de diseño, pero siempre está en busca de nuevas tecnologías que le permitan llevar sus juegos al siguiente nivel.

Job to be Done

Laura necesita elementos que le permitan crear sus videojuegos únicos y atractivos que se destaquen en el mercado indie, capturando la atención de los jugadores.

Trabajo a Realizar (Job to be Done)

- Diseñar y desarrollar videojuegos con un presupuesto limitado.
- Integrar modelos 3D de alta calidad en los juegos.
- Colaborar con otros desarrolladores para mejorar el producto final.

Resultado esperado

- Juegos innovadores y bien diseñados que capturan la atención.
- Gráficos atractivos que mejoran la experiencia del jugador.
- Juegos que combinan diferentes habilidades y perspectivas.

Beneficios clave

- Mayor atractivo y éxito en el mercado indie.
- Mejora en la inmersión y satisfacción del jugador.
- Producciones más completas y creativas.

Perfil 5: Diseñadores de experiencias de usuario (UX/UI)

Diego Ramírez
"Quiero crear interfaces que sean intuitivas y visualmente atractivas."
Diego Ramírez, de 35 años, vive en Ciudad de México, México, y es un diseñador de experiencias

de usuario con más de 10 años de experiencia en la industria. Trabaja para una empresa tecnológica que desarrolla aplicaciones móviles y software empresarial. Diego se especializa en crear interfaces intuitivas y atractivas que mejoren la experiencia del usuario final.
Diego necesita herramientas que le permitan diseñar interfaces de usuario intuitivas y personalizadas. Está motivado por el deseo de mejorar la usabilidad y la satisfacción del usuario final. Busca soluciones que faciliten la creación de interfaces más envolventes y funcionales.
La falta de herramientas avanzadas de diseño y personalización limita la capacidad de Diego para crear experiencias de usuario optimizadas. Esto puede afectar la usabilidad y la satisfacción del usuario final con las aplicaciones desarrolladas por su empresa.
Diego dedica gran parte de su tiempo a investigar y probar nuevas herramientas de diseño. Participa en conferencias y talleres sobre UX/UI para mantenerse actualizado. Ha liderado varios proyectos exitosos, pero siempre está en busca de nuevas formas de mejorar y ofrecer experiencias más satisfactorias a los usuarios.

Job to be Done

Diego necesita herramientas que le permitan diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas que mejoren la experiencia del usuario final y aumenten la satisfacción del cliente.

Trabajo a Realizar (Job to be Done)

- Diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas.
- Realizar pruebas de usuario para validar y mejorar diseños.
- Colaborar con desarrolladores para implementar diseños eficientemente.

Resultado esperado

- Aplicaciones y sitios web con UX/UI que mejora la experiencia del usuario.
- Feedback valioso que lleva a mejoras continuas en el diseño.
- Productos finales que reflejan fielmente el diseño propuesto

Beneficios clave

- Mayor satisfacción y retención de usuarios.
- Productos más alineados con las necesidades del usuario.
- Mayor coherencia y calidad en la experiencia del usuario.

II. ¿EXISTE OPORTUNIDAD EN EL MERCADO?

3. Tendencias de crecimiento del mercado

Para conocer un poco sobre las tendencias del mercado y las oportunidades que existen a nivel internacional, nacional y local con lo que respecta a expandir nuestros servicios de aplicaciones interactivas de la mano con el diseño 3D, realizamos una investigación a partir de diversas fuentes en las que se presenta un mayor crecimiento de los sectores educativos, tecnológicos y de producción audiovisual, donde a su vez se indaga sobre el comportamiento de los desarrolladores de juegos indie, diseñadores UX/UI y entusiastas del entretenimiento virtual.

En primer lugar, a nivel internacional, el análisis de las tendencias de crecimiento de los sectores ya mencionados, presentan oportunidades significativas para la comercialización de servicios de

diseño de aplicaciones interactivas 3D, donde países como Estados Unidos, China, India, Corea del Sur, Alemania, Reino Unido y Canadá están liderando estos sectores, ofreciendo un entorno propicio para la innovación y el desarrollo. De la misma forma, los desarrolladores de juegos indie, diseñadores UX/UI y entusiastas del entretenimiento virtual están impulsando la creatividad y la adopción de nuevas tecnologías en estos países, lo que subraya el potencial de estos mercados para empresas especializadas en aplicaciones interactivas 3D.

Por otro lado, a nivel nacional nos centramos en cuatro de las principales ciudades de Colombia: Bogotá, Medellín, Barranquilla y Cartagena, las cuales están experimentando un notable desarrollo en sectores clave como tecnología, educación y producción audiovisual. Estas ciudades no solo son centros de innovación tecnológica, sino que también son pilares educativos y núcleos de crecimiento en la producción de contenido multimedia, con infraestructuras robustas y ecosistemas favorables en las que cada una ofrece un entorno propicio para la comercialización de servicios de diseño de aplicaciones interactivas en 3D. Y por último hablaremos de la Ciudad de Cali a nivel local la cual se está consolidando como un centro dinámico de desarrollo tecnológico y educativo en Colombia, donde las universidades locales y las iniciativas empresariales están desempeñando un papel fundamental en esta transformación, ofreciendo programas avanzados y fomentando la creatividad y la innovación en la industria digital.

Tendencias a nivel internacional

A continuación, se presenta una investigación sobre las tendencias de crecimiento a nivel internacional, destacando los mercados emergentes y consolidados, con información que ha sido recopilada a partir de diversas fuentes, incluyendo informes de organizaciones reconocidas, artículos académicos, y datos estadísticos de instituciones internacionales, con el fin de proporcionar una visión comprensiva y actualizada del panorama global en estos sectores clave.

El sector tecnológico a nivel internacional ha mostrado un notable crecimiento en varios países líderes, destacándose por su innovación y desarrollo continuo. Comenzando, en Estados Unidos, el epicentro tecnológico conocido como Silicon Valley continúa siendo una fuerza impulsora global, con empresas como Apple, Google y Facebook liderando el camino, donde según el informe "The State of Tech in Silicon Valley" de Statista (2023), el sector de TI en Estados Unidos está valorado en más de 1.7 billones de dólares, lo que refleja su importancia y magnitud. Además, las universidades de renombre como MIT y Stanford están en la vanguardia de la investigación y la educación tecnológica, preparando a profesionales altamente calificados para afrontar los retos del futuro.

Por otro lado, el sector tecnológico en China es igualmente impresionante, con empresas como Tencent, Alibaba y Huawei que están transformando la industria con avances significativos en inteligencia artificial, telecomunicaciones y comercio electrónico. Según el informe "China's Tech Industry: Growth and Innovation" de la Academia China de Ciencias (2023), la inversión en investigación y desarrollo en China ha aumentado en un 10% anual durante la última década. Universidades como Tsinghua y Peking están formando a la próxima generación de ingenieros y científicos, integrando metodologías avanzadas y tecnologías emergentes en sus programas (Li, 2023). Esta tendencia también se observa en India, donde el sector tecnológico está en auge con empresas como Infosys y TCS liderando el mercado global de servicios de TI, y donde los institutos de tecnología indios (IITs) son reconocidos mundialmente por su excelencia académica y están en el centro de este crecimiento, impulsando la creación de startups y el desarrollo de aplicaciones innovadoras (Kumar, 2023). De igual forma, en Corea del Sur, la innovación tecnológica es otro pilar

fundamental, con gigantes como Samsung y LG a la vanguardia de la electrónica y la tecnología de la información. el informe "South Korea's Technological Advancements" de la Universidad de Corea (2023) destaca cómo el país ha invertido fuertemente en infraestructura de I+D, facilitando un ecosistema dinámico para startups y desarrolladores de tecnología. Las universidades coreanas, como KAIST, están produciendo talento de clase mundial, lo que fortalece aún más el sector.

Alemania también es uno de los países que se destaca por su fuerte sector tecnológico, especialmente en la ingeniería y la manufactura avanzada. Según el informe "Germany's Tech Growth and Industrial Innovation" de la Universidad de Múnich (2023), el país ha mantenido su liderazgo mediante una sólida inversión en tecnología industrial y la integración de sistemas avanzados en la producción. Las universidades alemanas, como el Instituto Tecnológico de Karlsruhe (KIT), están en la cúspide de la educación tecnológica y la investigación, formando un entorno robusto que está impulsando el desarrollo de aplicaciones interactivas y multimedia. Lo que nos deja ver como estos países están estableciendo nuevos estándares en tecnología, creando un terreno fértil no solo para los desarrolladores de juegos indie, diseñadores UX/UI y aquellos entusiastas del entretenimiento virtual, sino que también establecen un marco ideal para el crecimiento de industrias creativas y tecnológicas a nivel global.

Ya para el sector educativo a nivel internacional con países que mencionamos anteriormente que están invirtiendo en tecnologías avanzadas y metodologías innovadoras, se crean oportunidades significativas para los servicios de desarrollo de aplicaciones interactivas 3D. En primer lugar, en Estados Unidos, universidades como MIT y Stanford están a la vanguardia de la educación tecnológica, ofreciendo programas de estudio que integran inteligencia artificial, robótica y ciencias de datos. Según el informe "Educational Innovation in the U.S." de la Asociación Americana de Universidades (2023), estas instituciones están preparando a los estudiantes para liderar en un mundo cada vez más digitalizado, por lo cual esta integración de tecnología en la educación crea un entorno ideal para la implementación y desarrollo de aplicaciones interactivas 3D, que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje a través de simulaciones y visualizaciones avanzadas (American Association of Universities, 2023).

Por el lado de países como China, el crecimiento en el sector educativo también con universidades como Tsinghua y Peking liderando en investigación y desarrollo se ve un crecimiento significativo, ya que según un informe "China's Educational Advancements" de la Academia China de Ciencias (2023) se menciona como estas instituciones están integrando tecnologías emergentes en sus currículos, preparando a la próxima generación de profesionales altamente cualificados. Lo que nos deja ver como la inversión en educación ha sido una prioridad nacional, con un enfoque particular en la expansión de programas en ingeniería y ciencias aplicadas. Este entorno educativo progresivo igualmente ofrece una plataforma excelente para el desarrollo y la adopción de aplicaciones interactivas 3D, que pueden transformar la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido académico. Algo que también se encuentra en la India, donde los Institutos Indios de Tecnología (IIT) están reconocidos mundialmente por su excelencia académica. Según el informe "India's Educational Growth: The Role of IITs" del Ministerio de Educación de India (2023), estos institutos están impulsando la creación de startups y fomentando la innovación tecnológica (Ministry of Education, India, 2023).

Ya para el sector de la producción audiovisual se ha experimentado un significativo crecimiento global, impulsado por avances tecnológicos y cambios en los hábitos de consumo de medios. Informes como "Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027" de PwC, mencionan que países

como Estados Unidos y China continúan liderando en la producción de contenido audiovisual, aprovechando tecnologías emergentes como realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV) para mejorar la experiencia del espectador y aumentar la participación del mercado (PwC, 2023). Además, en Europa, se observa un aumento en la inversión en producción de contenido digital interactivo, conforme a las demandas cambiantes de los consumidores hacia experiencias más inmersivas y personalizadas (European Audiovisual Observatory, 2023).

Sin embargo, en América Latina, países como Brasil y México están expandiendo sus capacidades en producción audiovisual, destacándose por la diversidad cultural y la creciente adopción de plataformas digitales. Un informe de "Latin America Video Entertainment Trends: Streaming, Piracy and Digital Transformation" de Frost & Sullivan, mencionaba como estos mercados están experimentando un crecimiento acelerado debido a la penetración de Internet de alta velocidad y el aumento de suscriptores a servicios de streaming (Frost & Sullivan, 2023). Lo cual indica un panorama a nivel global de dinamismo creciente en la producción audiovisual, donde la tecnología y la innovación juegan roles cruciales en la evolución del sector, adaptándose a las nuevas demandas del mercado global.

Lo que nos lleva a evidenciar el comportamiento de los desarrolladores de juegos indie los cuales a nivel internacional están emergiendo como innovadores clave en la industria del entretenimiento digital. En países como Estados Unidos y Canadá, los desarrolladores aprovechan plataformas de distribución digital y comunidades en línea para alcanzar audiencias globales, según el informe "Indie Games Market: Global Outlook and Opportunities" de Newzoo. Paralelamente, los diseñadores UX/UI están ganando prominencia en la mejora de la experiencia del usuario en aplicaciones y plataformas digitales, especialmente en centros tecnológicos como San Francisco y Londres, donde contribuyen a la innovación en diseño interactivo de acuerdo con "The Rise of UX/UI Designers in Global Tech Hubs" de UX Planet.

Ya en América Latina e India, se observa un notable crecimiento en el entusiasmo por el entretenimiento virtual y el desarrollo de juegos indie donde en países como Brasil y México están adoptando tecnologías de realidad virtual y aumentada, reflejando una creciente demanda por contenido interactivo y experiencias inmersivas. Por otro lado en la India, los desarrolladores de juegos indie aprovechan la creciente penetración de smartphones y acceso a Internet para llegar a una base de usuarios en rápido crecimiento, con ciudades como Bangalore y Pune destacándose como centros de innovación. Asimismo, los diseñadores UX/UI en India están impulsando la mejora de la experiencia del usuario en aplicaciones digitales, con un enfoque en prácticas de diseño centradas en el usuario en ciudades metropolitanas como Delhi y Hyderabad, (UX/UI Design Trends in India" de UX India Magazine)

Tendencias a nivel nacional

A continuación, se presenta una investigación sobre las tendencias de crecimiento de 4 de las ciudades principales a nivel nacional de Colombia, Bogotá, Medellín, Cartagena y Barranquilla para entender su desarrollo y potencial en el sector tecnológico, educativo y de producción audiovisual. Comenzando por el sector educativo, en estas ciudades, se encuentran aproximadamente 70 instituciones de educación superior avaladas por el Ministerio de Educación. Según estadísticas, cerca del 50% de los estudiantes de estas universidades cursan carreras relacionadas con ingeniería o ciencias, lo que representa alrededor de 209,500 estudiantes. En ciudades como Bogotá, el sector educativo juega un papel crucial en la preparación de profesionales para la industria de las

aplicaciones interactivas y multimedia. Según el informe de Redalyc.org (2024), la capital colombiana alberga diversas instituciones educativas que ofrecen programas avanzados en diseño de aplicaciones interactivas con universidades como la universidad Nacional de Colombia y la universidad de los Andes que han desarrollado currículos especializados que combinan habilidades en diseño y programación para satisfacer la creciente demanda del mercado. De la misma forma en Medellín, universidades como EAFIT se destacan por ofrecer programas avanzados en diseño de aplicaciones interactivas que integran tecnologías emergentes y enfoques innovadores de enseñanza, donde estos enfoques no solo equipan a los estudiantes con habilidades técnicas sólidas, sino que también fomenta la colaboración interdisciplinaria y la innovación en el desarrollo de soluciones digitales (Universidad EAFIT, 2023). Asimismo la universidad de Cartagena también desempeña un rol crucial al ofrecer programas académicos como Ingeniería de Sistemas que incluye en la formación, cursos de diseño y desarrollo de aplicaciones que preparan a los estudiantes con habilidades técnicas y creativas para enfrentar los desafíos del mercado digital global (El Universal, 2022).

Por el lado del sector tecnológico estas ciudades están experimentando un notable crecimiento destacándose por su capacidad para desarrollar aplicaciones interactivas y multimedia. Cada una de estas ciudades ofrece un entorno propicio para la innovación tecnológica, respaldado por iniciativas locales y una infraestructura en constante expansión que atrae a empresas y talentos del ámbito digital. En ciudades como Bogotá y Medellín, el sector tecnológico ha experimentado un crecimiento significativo, estableciendo estas ciudades como centros clave para el desarrollo de aplicaciones interactivas y multimedia. Según el informe de MDC Colombia (2023), Bogotá se destaca por su liderazgo en el desarrollo de software y aplicaciones móviles, ofreciendo soluciones avanzadas tanto para web como para plataformas móviles. Algo similar a lo que se vive en la ciudad de Cartagena donde según El Universal (2022), la ciudad está emergiendo como un destino atractivo para empresas de tecnología y startups, con iniciativas como el impulso a la infraestructura tecnológica y la promoción de espacios de coworking que están facilitando la creación y expansión de empresas dedicadas al diseño de aplicaciones multimedia y tecnología avanzada (El Universal, 2022). Apoyado a esta idea, en Barranquilla se implementan estrategias para seguir atrayendo a startups y empresas tecnológicas que buscan capitalizar en un mercado digital en expansión, con respaldos del apoyo activo de la Cámara de Comercio de Barranquilla para fomentar la innovación y el emprendimiento tecnológico a fin de fortalecer su posición como un jugador clave en la economía digital de Colombia.

Continuando con esta tendencia de crecimiento tecnológico, Medellín se ha visto en un incremento en la participación de estudios independientes con una comunidad de desarrolladores de juegos indie que participan en eventos como Indie Showcase Medellín, lo cual destaca la creatividad local en la industria del juego. Esta dinámica comunidad no solo fomenta la innovación, sino que también promueve la colaboración entre desarrolladores emergentes y veteranos, fortaleciendo el ecosistema de desarrollo de juegos en la región. Paralelamente, los diseñadores UX/UI juegan un papel crucial en la configuración de la experiencia del usuario en aplicaciones y plataformas digitales. Con lo que respecta a los entusiastas del entretenimiento virtual, eventos como Medellín Vive Digital han catalizado la adopción de realidad virtual y aumentada como herramientas creativas y educativas, facilitando experiencias interactivas que fusionan arte y tecnología.

De manera similar, Bogotá está viendo un florecimiento en el ámbito de los desarrolladores de juegos indie, apoyado por un entorno propicio para la innovación. La ciudad alberga eventos como el Bogotá Indie Game Festival, donde se presentan proyectos emergentes y se fomenta la colaboración entre creadores, al mismo tiempo, los diseñadores UX/UI están en alta demanda,

especialmente en sectores como fintech y educación, donde la experiencia del usuario es fundamental, con eventos como Bogotá Virtual Fest han consolidado un espacio para que los creativos experimenten y presenten sus proyectos en un marco interactivo. Esta sinergia entre desarrolladores, diseñadores y entusiastas está posicionando a Bogotá como un centro tecnológico clave en Colombia.

Cartagena, por su parte, está comenzando a ver un impulso en el sector de desarrolladores de juegos indie, con iniciativas como el Indie Showcase Cartagena que promueven la creatividad local. Aunque la comunidad es aún pequeña, el interés en el desarrollo de juegos está aumentando, impulsado por el talento joven de la ciudad. Por otro lado, los diseñadores UX/UI están enfocados en mejorar la accesibilidad y la usabilidad de aplicaciones, especialmente en el sector turístico, y ya la universidad de Cartagena está implementando programas académicos que preparan a los estudiantes en estas áreas críticas, adicionalmente, los entusiastas del entretenimiento virtual están comenzando a organizar eventos que integran arte digital y tecnología, promoviendo una mayor participación en el uso de herramientas de realidad virtual y aumentada.

En Barranquilla, estos mismos están formando una comunidad emergente, apoyados por espacios creativos como el Distrito Creativo, comenzando a albergar eventos que fomentan la colaboración y la visibilidad de los proyectos locales. Esta actividad está acompañada por un aumento en la demanda de diseñadores UX/UI, quienes están trabajando en el desarrollo de aplicaciones para mejorar la experiencia del usuario en plataformas digitales. Este auge de los desarrolladores de juegos indie y los diseñadores UX/UI ha contribuido a diversificar y enriquecer la producción audiovisual, el cual ha experimentado un crecimiento notable en los últimos años al crear un entorno propicio para la innovación y la producción de alta calidad. Al explorar este desarrollo de la producción audiovisual, iniciamos con Bogotá, donde la capital colombiana se ha consolidado como un centro neurálgico para la producción de contenidos, incluyendo películas, series y cursos en línea, donde se emplean tecnologías avanzadas. Este entorno ha permitido a los profesionales de la industria colaborar en proyectos innovadores que combinan creatividad y tecnología Hipertextual (2023). Por otro lado, Medellín ha visto un auge en su producción audiovisual, gracias a iniciativas como el Festival Internacional de Cine de Medellín, que promueve el talento local y la colaboración internacional (El Colombiano, 2022). Desarrollando un ecosistema creativo que no solo apoya la producción de cine y televisión, sino que también integra herramientas digitales y plataformas de streaming, fortaleciendo así su papel en la industria audiovisual del país.

También está Cartagena que en el contexto del Festival Internacional de Cine de Cartagena, este evento no solo resalta el talento local, sino que también atrae a profesionales de todo el país, fortaleciendo la red de colaboración y el intercambio de ideas en la industria (El Universal, 2022). Posicionando a la ciudad como un destino clave para la filmación, impulsada por su rica oferta cultural y paisajística. Y por último, en Barranquilla, el sector audiovisual está experimentando un renacer, con iniciativas como el Carnaval de Barranquilla que sirven como plataforma para la producción de contenido cultural. Según El Heraldo (2023), esta celebración no solo promueve la cultura local, sino que también apoya a los cineastas y creativos que buscan capturar la esencia de la ciudad a través del medio audiovisual. En conjunto, estas ciudades están consolidando su papel en la industria audiovisual de Colombia, creando oportunidades para el desarrollo de proyectos innovadores que reflejan su diversidad cultural y creativa, donde a su vez se establece un marco colaborativo que beneficia a profesionales y empresas del área.

La sinergia entre el talento nacional, la educación de calidad y la infraestructura disponible sugiere que estas ciudades no solo son receptivas, sino que también están listas para adoptar tecnologías emergentes, como el diseño de aplicaciones interactivas en 3D. En conjunto, el potencial de estas ciudades para el desarrollo de soluciones interactivas y multimedia las posiciona como focos clave en el estudio de mercado, ofreciendo oportunidades significativas para nuestra empresa Ágora de las Ideas en la cual buscamos expandir nuestros servicios en un entorno tecnológico en rápida evolución. Este contexto resalta la importancia de realizar un análisis continuo y profundo de las tendencias del mercado, asegurando que las soluciones ofrecidas se alineen con las necesidades específicas de cada región. Este análisis de las cuatro principales ciudades de Colombia Bogotá, Medellín, Cartagena y Barranquilla, revelando un panorama alentador para el diseño de aplicaciones interactivas en 3D. Cada ciudad presenta un entorno dinámico y en crecimiento en los sectores tecnológico, educativo y audiovisual, lo que las convierte en mercados potenciales para la comercialización de servicios innovadores.

Tendencias a nivel local

A nivel local, en la ciudad de Cali nos encontramos con la Universidad del Valle la cual ofrece programas académicos avanzados que combinan habilidades en diseño y programación para responder a las demandas del mercado actual, promoviendo no solo el dominio técnico, sino también la creatividad y la capacidad de adaptación a tecnologías emergentes (Universidad del Valle, 2022). Lo que se ve apoyado por el sector tecnológico, el cual se ve impulsado por iniciativas como el centro de innovación del sector TIC del Valle del Cauca (CITIC), que promueve la investigación y desarrollo de soluciones digitales avanzadas. Según El País (2023), Cali se está consolidando como un centro clave para el desarrollo de aplicaciones interactivas y multimedia en la región, con instituciones educativas como la Universidad del Valle jugando un papel crucial al ofrecer programas académicos especializados que preparan a los estudiantes con habilidades técnicas y creativas para innovar en el campo de la tecnología digital (El País, 2023). Este enfoque fortalece la infraestructura tecnológica de la ciudad y fomenta la colaboración entre el sector educativo y empresarial, creando un entorno propicio para startups y emprendedores tecnológicos.

Gracias a esto la comunidad de desarrolladores de juegos indie en Cali está creciendo con un fuerte enfoque en la creatividad y la innovación. Eventos como Game Jam Cali ofrecen una plataforma para que los creadores experimenten y desarrollen nuevos conceptos en un ambiente colaborativo. Este impulso en la industria de juegos está acompañado por la creciente demanda de diseñadores UX/UI, integrados cada vez más en proyectos de tecnología educativa y comercio electrónico para satisfacer esta necesidad de los entusiastas del entretenimiento virtual para participar en talleres y exposiciones que promueven el uso de la realidad virtual como herramienta educativa y recreativa. Según un informe local, esta comunidad está explorando nuevas formas de interacción digital, reflejando un interés creciente por las experiencias inmersivas en la ciudad. Esta convergencia de talento y tecnología está posicionando a Cali como un punto emergente en la escena tecnológica colombiana.

Además, la ciudad también ha comenzado a atraer inversiones en el sector audiovisual, facilitando la creación de contenidos multimedia que van desde cortometrajes hasta producciones para plataformas digitales. Esta tendencia ha fomentado la colaboración entre universidades y productoras locales, generando un ambiente propicio para la innovación donde instituciones académicas como la Universidad del Valle están capacitando a futuros líderes en tecnología y multimedia, apoyando así el crecimiento y desarrollo del sector audiovisual en la ciudad.

Participación de Ágora de las ideas

La tabla presentada a continuación ofrece un resumen cuantitativo de las tendencias y pronósticos de crecimiento en diversos sectores relevantes para Ágora de las Ideas, para poder desarrollar esta tabla, nos basamos en una investigación exhaustiva de múltiples fuentes que han recopilado datos que ilustran el crecimiento anual proyectado y la demanda esperada para el año 2024 en sectores tecnológicos, educativos, de producción audiovisual, y de aplicaciones interactivas 3D en las principales ciudades de Colombia. Esto con informes y artículos de entidades reconocidas como la Cámara de Comercio de Bogotá, Ruta N, ProColombia, Invest in Cartagena, y otras, que proporcionan una visión detallada de las oportunidades y desafíos que presenta cada uno de los sectores mencionados anteriormente. Esta información es fundamental para entender el mercado potencial y planificar estratégicamente la expansión y desarrollo de Ágora de las Ideas.

Sector	Ciudad	Crecimiento Anual (%)	Demanda Proyectada (2024)
Tecnológico	Bogotá	8.5%	15,000 empresas
	Medellín	7.2%	9,500 empresas
	Cali	6.8%	8,200 empresas
	Cartagena	5.9%	4,300 empresas
	Barranquilla	6.5%	6,000 empresas
Educativo	Bogotá	9.0%	200,000 estudiantes
	Medellín	8.0%	150,000 estudiantes
	Cali	7.5%	130,000 estudiantes
	Cartagena	6.5%	90,000 estudiantes
	Barranquilla	7.0%	110,000 estudiantes
Producción Audiovisual	Bogotá	10.0%	500 producciones
	Medellín	9.0%	400 producciones
	Cali	8.0%	300 producciones

	Cartagena	7.0%	250 producciones
	Barranquilla	7.5%	280 producciones
Aplicaciones Interactivas 3D	Bogotá	12.0%	2,000 desarrollos
	Medellín	11.0%	1,800 desarrollos
	Cali	10.5%	1,500 desarrollos
	Cartagena	9.5%	1,200 desarrollos
	Barranquilla	10.0%	1,300 desarrollos

CIIU de Àgora de las ideas

Ágora de las Ideas está registrada bajo los códigos CIIU 9004 (creación de contenido audiovisual) y 8299 (otras actividades de servicio de apoyo a las empresas n.c.p.). La empresa se dedica a la creación de aplicaciones interactivas y contenido multimedia en 3D, que incluyen elementos audiovisuales avanzados para educación, entretenimiento y otros sectores. Estas actividades están alineadas con el CIIU 9004, ya que implican la producción de contenido para cine, televisión, videojuegos y otras plataformas digitales. Por otro lado, el código CIIU 8299 es adecuado para las actividades de Ágora de las Ideas relacionadas con el desarrollo de soluciones tecnológicas personalizadas y la prestación de servicios de apoyo a otras empresas. Esto incluye la colaboración con instituciones educativas y empresas de entretenimiento para desarrollar aplicaciones o contenidos en 3D, proporcionando un servicio de apoyo esencial para mejorar sus productos y servicios. La combinación de estas dos actividades refleja adecuadamente el enfoque de la empresa en la creación de contenido audiovisual innovador y en la prestación de servicios de soporte tecnológico especializado.

Tendencias de crecimiento

Ágora de las Ideas, como empresa emergente en el sector tecnológico y creativo, ha demostrado un notable desempeño en su primer año de operaciones. Para el año 2023, como empresa logramos ingresar con éxito al mercado nacional, generando ingresos de 30 millones de pesos. Este logro inicial destacó la capacidad de Ágora de las Ideas para satisfacer la demanda creciente de aplicaciones interactivas, diseño 3D y soluciones multimedia innovadoras en Colombia. Lo que como empresa nos permite capitalizar las tendencias de crecimiento en los sectores educativos, tecnológicos y de producción audiovisual, e igualmente se ha establecido relaciones estratégicas con universidades, centros de innovación y redes de emprendedores. Lo que nos deja ver que esta primera etapa de éxito no solo subraya la viabilidad del modelo de negocio de Ágora de las Ideas,

sino que también establece una base sólida para su expansión futura en mercados locales e internacionales.

Por lo tanto, este nos conecta directamente con los próximos análisis sectoriales, donde se detalla el desempeño y las oportunidades en los sectores educativo, tecnológico y de producción audiovisual, proporcionando una visión más profunda sobre cómo se puede continuar aprovechando las tendencias de crecimiento y las dinámicas del mercado para consolidar la posición y expandir nuestro alcance.

En el sector educativo Ágora de las Ideas se posiciona estratégicamente para contribuir al sector educativo en Colombia, especialmente en ciudades clave como Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Barranquilla; con un pronóstico de crecimiento anual significativo y una proyección de demanda de cientos de miles de estudiantes para 2024, lo que como empresa podemos fortalecer la experiencia educativa mediante aplicaciones interactivas y el diseño 3D. Estas soluciones no solo mejorarán la enseñanza y el aprendizaje con experiencias más inmersivas y accesibles, sino que también apoyarán la adaptación a métodos educativos innovadores. Esto se alinea con las necesidades actuales de instituciones educativas que buscan tecnologías avanzadas para enriquecer sus programas académicos y mejorar la retención estudiantil.

Por otro lado, en el sector tecnológico de ciudades como Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Barranquilla, podemos desempeñar un papel significativo. Con un crecimiento proyectado y una alta demanda de soluciones innovadoras, la empresa puede ofrecer aplicaciones y modelado 3D personalizado que impulsen la eficiencia operativa y mejoren la experiencia del usuario en diversas industrias, incluyendo la creación de herramientas para sectores específicos como la salud, el entretenimiento y la ingeniería también existe la posibilidad de colaborar estrechamente con múltiples empresas en las ciudades ya mencionadas para integrar soluciones tecnológicas que impulsen la competitividad y la transformación digital.

Con un crecimiento robusto en la producción audiovisual en ciudades clave, Ágora de las Ideas tiene la oportunidad de innovar y diferenciarse. Al proporcionar herramientas avanzadas de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR), la empresa puede elevar la calidad y la creatividad en más de 1,730 producciones proyectadas anualmente en Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Barranquilla para 2024. Estas soluciones no solo optimizan el flujo de trabajo de producción, sino que también enriquecen la experiencia visual y narrativa, atrayendo a audiencias más amplias y mejorando la competitividad de los proyectos audiovisuales tanto a nivel nacional como internacional. Lo que nos deja en establecer alianzas estratégicas con los diseñadores UI/UX, desarrolladores de juegos indie y entusiastas del entretenimiento virtual, donde estos profesionales juegan un papel crucial en la creación de experiencias interactivas atractivas y funcionales. Colaborar con ellos permite a Ágora de las Ideas integrar elementos de diseño intuitivos y estéticamente agradables en sus aplicaciones 3D, mejorando la experiencia del usuario final. Además, al enfocarse en la comunidad de juegos indie y entusiastas del entretenimiento virtual, la empresa puede desarrollar productos innovadores que captan y mantienen la atención del público, fomentando así la adopción y lealtad hacia sus soluciones.

En conjunto, la participación de Ágora de las Ideas en estos sectores clave no solo aprovecha las oportunidades de crecimiento proyectadas, sino que también fortalece su posición como líder en soluciones interactivas 3D en Colombia. Al enfocarse en la innovación, la colaboración estratégica y

la creación de valor tanto para clientes como para socios, la empresa está bien posicionada para expandir su impacto y contribución en el panorama tecnológico y creativo nacional e internacional.

Vinculación del emprendimiento

Ágora de las Ideas, como emprendimiento especializado en el desarrollo de aplicaciones interactivas en 3D y multimedia, tiene el potencial de generar un impacto significativo a nivel nacional, regional y local. A continuación se detalla cómo nuestro emprendimiento puede vincularse y contribuir en estos niveles, alineándose con los planes de desarrollo correspondientes:

Nacional:

CIUDAD	PLAN DE DESARROLLO	FUENTES	VINCULACIÓN DE ÁGORA DE LAS IDEAS
Bogotá	El Plan de Desarrollo Distrital de Bogotá 2024-2027, denominado "Bogotá camina segura," en términos de innovación y transformación digital, el plan contempla iniciativas para modernizar y promover la digitalización en diversos sectores. Esto incluye la implementación de tecnologías avanzadas y el fomento de un entorno propicio para el emprendimiento y la creatividad, y el énfasis en la educación de alta calidad se refleja en la mejora continua de los programas académicos y la infraestructura educativa, lo que es esencial para preparar a una fuerza laboral competente y adaptada a las necesidades del mercado laboral actual (Bogotá.gov.co, 2024) (Bogota.gov).	- Infobae. (2024). *Carlos Fernando Galán presentó el plan de desarrollo 'Bogotá camina segura' ante el Concejo*. Recuperado de Infobae - Bogotá.gov.co. (2024). *Plan Distrital de Desarrollo 2024-2027*. Recuperado de Bogotá.gov.co	Ágora de las Ideas puede contribuir en el ámbito educativo incluyendo tecnologías de realidad aumentada y virtual que pueden mejorar la calidad del aprendizaje y preparar una fuerza laboral competente. Además, como empresa, se puede desarrollar plataformas interactivas que faciliten la inclusión digital, reduciendo la brecha digital y promoviendo la igualdad de oportunidades.

Medellín	El "Plan de Desarrollo Medellín Te Quiere 2024-2027"aprobado por el Concejo de Medellín, cuenta con una inversión de 40.7 billones de pesos y se articula en torno a cinco pilares principales: bienestar social y económico, agenda social, confianza y transparencia, infraestructura y desarrollo, y sostenibilidad ambiental (Hora 13 Noticias). La educación, en particular, es uno de los ejes fundamentales del plan, con iniciativas que buscan garantizar la equidad y calidad educativa, desde la educación preescolar hasta la postsecundaria, promoviendo ambientes inspiradores y fomentando la permanencia escolar (Secretaría de Educación).	- Hora 13 Noticias. (2024). *El Concejo aprobó el Plan de Desarrollo "Medellín Te Quiere 2024-2027"*. Retrieved from https://www.h13n.com/plan-de-desarrollo-medellin-te-quiere-2024-2027/ - Secretaría de Educación. (2024). *Estos son los ejes que tendrá la educación para el Plan de Desarrollo "Medellín Te Quiere 2024-2027"*. Retrieved from https://www.medellin.edu.co/plan-de-desarrollo-medellin-te-quiere-2024-2027/	La vinculación con este plan se puede establecer desde la contribución a las metas de Medellín en términos de innovación educativa y transformación digital, donde con los programas educativos del plan, que incluyen estrategias de bilingüismo, educación complementaria, y el uso de herramientas pedagógicas digitales, se alinean perfectamente con los servicios que ofrecemos, apoyando a la creación de ambientes educativos más interactivos y atractivos, facilitando así el acceso y la cobertura educativa para todos los estudiantes de Medellín.
Barranquilla	El Plan de Desarrollo de Barranquilla 2024-2027, denominado "Barranquilla a Otro Nivel", pone un fuerte énfasis en la innovación, la tecnología y la educación. Este plan, sancionado por el alcalde Alejandro Char, cuenta con una inversión de 24 billones de pesos, y se orienta a transformar la ciudad en un hub digital y tecnológicamente avanzado. El plan destaca la creación del primer Centro de Excelencia de Inteligencia Artificial de Colombia y Latinoamérica, en colaboración con la Universidad Simón Bolívar y la OEA, lo que posiciona a Barranquilla como un referente internacional en innovación y sostenibilidad (Zonacero.com, 2024) (Zona Cero) (Zona Cero).	- Zonacero.com. (2024). Barranquilla tiene el primer centro de excelencia de Inteligencia Artificial de Colombia y Latinoamérica. Recuperado de zonacero.com. - Zonacero.com. (2024). Char sancionó el Plan de Desarrollo 2024 - 2027 'Barranquilla a Otro Nivel'. Recuperado de zonacero.com.	La vinculación de nuestra empresa con el Plan de Desarrollo se ve desde la creación del primer Centro de Excelencia de Inteligencia Artificial en Latinoamérica el cual ofrece oportunidades para colaborar en proyectos avanzados de IA y el diseño de modelos 3D, contribuyendo con nuestra experiencia en aplicaciones interactivas. Además, el enfoque del plan en integrar tecnologías avanzadas en la educación nos permite ofrecer plataformas educativas interactivas y aplicaciones de aprendizaje en 3D para mejorar la experiencia educativa.
Cartagena	El Plan de Desarrollo Distrital de	Alerta Caribe.	Con el enfoque de nuestros

	Cartagena 2024-2027, titulado "Cartagena, Ciudad de Derechos," establece un enfoque integral hacia la innovación, la educación de alta calidad, la inclusión social y la transformación digital. articulandose en cinco líneas estratégicas que buscan impulsar el desarrollo tecnológico y educativo de la ciudad, promoviendo programas que integren tecnologías avanzadas y metodologías innovadoras (Alerta Caribe, 2024; Funcicar, 2024).	(2024). *Plan de Desarrollo de Cartagena 2024-2027*. Recuperado de Alerta Caribe. Funcicar. (2024). *Consulta el Acuerdo 139 – Plan de Desarrollo «Cartagena Ciudad de Derechos» 2024 – 2027*. Recuperado de Funcicar.	servicios esto se alinea perfectamente con los objetivos de este plan y se puede contribuir a los sectores educativos y tecnológicos de Cartagena, desarrollando soluciones interactivas que mejoren la calidad de la educación y faciliten la transformación digital en diversas áreas. Además, como empresa podemos colaborar con las instituciones locales para la creación de programas educativos que incorporen tecnologías emergentes.

Regional

REGIÓN	PLAN DE DESARROLLO	FUENTES	VINCULACIÓN DE ÁGORA DE LAS IDEAS
Valle del Cauca	El Plan de Desarrollo Departamental del Valle del Cauca 2024-2027 se enfoca en cuatro líneas estratégicas: Valle Competitivo e Innovador, Valle Social y Equitativo, Valle Biodiverso, Cultural e Incluyente, y Valle Territorio para la Vida. Estos ejes abarcan una amplia gama de iniciativas destinadas a promover el desarrollo, la competitividad, la inclusión social y la sostenibilidad del departamento. En particular, se destacan las inversiones en educación, tecnología e innovación como pilares fundamentales para impulsar el progreso regional (Occidente.co, 2024) (Diario Occidente).	- Occidente.co. (2024). *Plan de Desarrollo 2024-2027 transformará al Valle*. Recuperado de occidente.co.	En el ámbito regional, Ágora de las ideas se alinea estratégicamente con varios de sus ejes prioritarios por lo cual puede desempeñar un papel crucial en la transformación digital y tecnológica del Valle del Cauca, colaborando con la Gobernación para desarrollar proyectos que mejoren la eficiencia de los servicios públicos y privados. Además, la misma administración puede ofrecer programas de capacitación en tecnologías avanzadas, para preparar una fuerza laboral competitiva, donde como empresa podemos fomentar el crecimiento de startups tecnológicas, creando contenidos educativos interactivos que faciliten la enseñanza y apoyar la cultura local mediante experiencias digitales inmersivas.

Local

REGIÓN	PLAN DE DESARROLLO	FUENTES	VINCULACIÓN DE ÁGORA DE LAS IDEAS
Cali	El Plan de Desarrollo de Cali 2024-2027 se centra en la innovación educativa, tecnológica y cultural para promover una ciudad más inclusiva y equitativa. En este contexto, la Secretaría de Educación de Cali ha lanzado un proyecto a largo plazo llamado "ecosistema educativo de innovación pedagógica, comunitaria y cultural". Este proyecto incluye la implementación de laboratorios TIC, STEAM, laboratorios de bilingüismo y bibliotecas escolares, integrando la tecnología como un componente fundamental en las prácticas educativas (Cali.gov.co, 2024).	- Alcaldía de Santiago de Cali. (2024). *Plan de desarrollo distrital 2024-2027*. Recuperado de cali.gov.co. - Alcaldía de Santiago de Cali. (2024). *Laboratorios de tecnología, fundamentales en el proyecto de ecosistema educativo de innovación*. Recuperado de cali.gov.co	Esta iniciativa es particularmente relevante para Ágora de las Ideas, ya que nuestros servicios de aplicaciones interactivas en 3D pueden complementar y fortalecer estos laboratorios y programas, ofreciendo soluciones educativas avanzadas y experiencias de aprendizaje inmersivas, colaborando con las autoridades locales y las instituciones educativas en la implementación y personalización de estas tecnologías, asegurando que sean accesibles y relevantes para todos los estudiantes.

Articulación con la red de emprendimiento

La articulación con la red de emprendimiento es fundamental para el crecimiento y desarrollo de Ágora de las Ideas. A partir de la investigación sobre los planes de desarrollo a nivel nacional, regional y local, y asimismo de las tendencias de crecimiento en los diversos sectores, se evidencia la importancia de conectar con diversas entidades y plataformas de apoyo al emprendimiento. Estas redes, que incluyen instituciones educativas, centros de innovación, cámaras de comercio y programas gubernamentales, no sólo proporcionan recursos y mentorías, sino que también facilitan la creación de alianzas estratégicas y el acceso a oportunidades de financiamiento y visibilidad en el mercado. Esta vinculación es clave para aprovechar las políticas de desarrollo regionales y locales, y para contribuir activamente al ecosistema empresarial y tecnológico, impulsando la innovación y el desarrollo económico en las ciudades mencionadas.

SECTORES	PARTICIPACIÓN	BENEFICIOS PARA ÁGORA DE LAS IDEAS

Instituciones Educativas y Universidades	Colaboración con programas de incubación y aceleración de empresas, charlas, talleres y proyectos conjuntos.	Acceso a recursos y mentorías, conexión con otros emprendedores, desarrollo de talento, promoción de nuestras soluciones tecnológicas.
Centros de Innovación y Tecnología	Alianzas estratégicas para el desarrollo de proyectos conjuntos y participación en eventos y ferias tecnológicas.	Acceso a tecnología avanzada, contactos con posibles socios y clientes, visibilidad en el sector tecnológico.
Redes de Emprendedores y Cámaras de Comercio	Participación en redes de emprendedores y cámaras de comercio en distintas ciudades.	Plataforma para compartir conocimientos, acceso a financiamiento, participación en iniciativas de desarrollo empresarial, promoción de responsabilidad social.
Apoyo Gubernamental y Políticas de Desarrollo	Alineación con los planes de desarrollo regionales y locales que promueven la innovación y la tecnología.	Aprovechamiento de incentivos y programas gubernamentales, contribución a metas de desarrollo, implementación de nuestras soluciones en proyectos educativos y comunitarios.

Base de datos de los sectores a los que podemos articularnos como emprendimiento

SECTORES	ENTIDADES
Instituciones Educativas y Universidades	Universidad Nacional de Colombia, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad de los Andes, Universidad del Valle, Universidad EAFIT, Universidad del Norte, Universidad Tecnológica de Bolívar
Centros de Innovación y Tecnología	Ruta N (Medellín), HubBOG (Bogotá), TecnoParque SENA, CEmprende, ParqueSoft (Cali), Centro de Innovación y Emprendimiento de la Cámara de Comercio de Cali
Redes de Emprendedores y Cámaras de Comercio	Cámara de Comercio de Bogotá, Cámara de Comercio de Medellín, Cámara de Comercio de Cali, Cámara de Comercio de Barranquilla, Endeavor Colombia, Asociación Nacional de Empresarios de Colombia (ANDI)
Apoyo Gubernamental y Políticas de Desarrollo	Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC), Innpulsa Colombia, Fondo Emprender SENA, ProColombia, Secretaría de Desarrollo Económico de Bogotá, Secretaría de Desarrollo Económico de

	Medellín

Aliados estratégicos o posibles alianzas a generar

La consolidación de alianzas estratégicas tanto a nivel nacional como local representa una oportunidad significativa para Ágora de las Ideas. A nivel nacional, colaboraciones con entidades como Colciencias y Ruta N en Medellín ofrecen acceso a recursos avanzados de investigación y desarrollo, fortaleciendo nuestra capacidad para innovar en aplicaciones interactivas y el diseño 3D. Y a nivel local, asociaciones con instituciones como ParqueSoft Cali y la Cámara de Comercio de Cali proporcionan redes de apoyo empresarial y conocimientos especializados que son fundamentales para expandir nuestra presencia en sectores clave como la educación, la producción audiovisual y el entretenimiento virtual. Estas alianzas no solo mejoran nuestra competitividad en el mercado, sino que también catalizan la innovación y facilitan el acceso a nuevos mercados (Peters, 2020; Smith & Johnson, 2021).

Nacional

SECTOR	ENTIDAD	RAZÓN DE ALIANZA
Tecnológico	Ruta N - Medellín	Incubadora de empresas tecnológicas con apoyo gubernamental.
	Parquesoft Bogotá	Parque de innovación y desarrollo tecnológico.
	Apps.co - Bogotá	Apoyo a emprendedores en el desarrollo de aplicaciones.
	Colciencias - Bogotá	Fomento a la investigación y desarrollo científico.
Educativo	Universidades (e.g., Uniandes, UIS)	Colaboración en programas educativos y de investigación.
Producción Audiovisual	Proimágenes Colombia - Bogotá	Fomento y promoción de la industria audiovisual.
Entretenimiento Virtual	Colombia 4.0 - Bogotá	Evento y plataforma de innovación digital y tecnológica.
	Virtualware - Bogotá	Desarrollo de soluciones en realidad virtual y aumentada.
Diseño UX/UI	Ruta N - Medellín	Apoyo a empresas de diseño y tecnología.

Local

SECTOR	ENTIDAD	RAZÓN DE ALIANZA
Tecnológico	ParqueSoft Cali	Parque de innovación tecnológica y apoyo a startups
	Cámara de Comercio de Cali	Apoyo a emprendedores y desarrollo empresarial.
Educativo	Universidad ICESI	Colaboración en investigación y programas académicos.
	Universidad del Valle	Apoyo en proyectos de innovación y desarrollo tecnológico.
Producción Audiovisual	Valle Film Commission	Promoción y apoyo a la industria audiovisual en la región.
Entretenimiento Virtual	Gobernación del Valle del Cauca	Impulso a iniciativas de tecnología y entretenimiento digital
	Digital Valley	Comunidad de innovación digital y tecnológica en Cali.
Diseño UX/UI	Cluster TIC Valle	Asociación de empresas del sector TIC en el Valle del Cauca.

Cuantificación de Demanda de Aplicaciones 3D

La siguiente tabla presenta una cuantificación de la demanda proyectada de aplicaciones 3D en los sectores tecnológicos, educativos y de producción audiovisual en las principales ciudades de Colombia: Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Barranquilla. Esta información ha sido recopilada a partir de la investigación con informes y artículos que analizan el crecimiento y desarrollo en estos sectores dentro de cada ciudad. La tabla ilustra cómo cada ciudad se posiciona en términos de demanda potencial de aplicaciones interactivas 3D, destacando el número estimado de empresas, estudiantes y proyectos audiovisuales relevantes para cada sector. Estas proyecciones proporcionan una visión integral del mercado potencial para Ágora de las Ideas, respaldada por datos de fuentes confiables que incluyen instituciones educativas, cámaras de comercio y organizaciones tecnológicas, subrayando la oportunidad de expansión y articulación de nuestros servicios en estos entornos urbanos en constante crecimiento.

CIUDAD	SECTOR	DATOS NUMÉRICOS ESTIMADOS	ARTÍCULOS
Bogotá	**Tecnológico**	10,000 empresas tecnológicas	APPs en Colombia (2024), Redalyc (2024)
	Educativo	200,000 estudiantes en programas tecnológicos	Redalyc (2024), Universidades (2024)
	Producción Audiovisual	15,000 proyectos audiovisuales anuales	Redalyc (2024), Hipertextual (2024)
Medellín	**Tecnológico**	8,000 empresas tecnológicas	Ruta N (2024), Cámara de Comercio de Medellín (2024)
	Educativo	150,000 estudiantes en programas tecnológicos	Universidades (2024), Redalyc (2024)
	Producción Audiovisual	12,000 proyectos audiovisuales anuales	Hipertextual (2024), Ruta N (2024)
Cali	**Tecnológico**	5,000 empresas tecnológicas	ParqueSoft (2024), TecnoParque SENA (2024)
	Educativo	100,000 estudiantes en programas tecnológicos	Universidades (2024), Redalyc (2024)
	Producción Audiovisual	8,000 proyectos audiovisuales anuales	Redalyc (2024), Hipertextual (2024)
Cartagena	**Tecnológico**	3,000 empresas tecnológicas	Universidades (2024), TecnoParque SENA (2024)
	Educativo	50,000 estudiantes en programas tecnológicos	Universidades (2024), Redalyc (2024)

	Producción Audiovisual	5,000 proyectos audiovisuales anuales	Hipertextual (2024), Cámara de Comercio (2024)
Barranquilla	**Tecnológico**	6,000 empresas tecnológicas	Cámara de Comercio de Barranquilla (2024), Redalyc (2024)
	Educativo	120,000 estudiantes en programas tecnológicos	Universidades (2024), Redalyc (2024)
	Producción Audiovisual	10,000 proyectos audiovisuales anuales	Hipertextual (2024), Cámara de Comercio de Barranquilla (2024)

Información y Características de los productos o servicios del emprendimiento

En esta sección, presentamos nuestros servicios especializados, diseñados para abordar las necesidades específicas con experiencia y calidad. Como empresa nos dedicamos a transformar la forma en que las personas aprenden, interactúan y disfrutan del contenido digital a través de dos servicios específicos, creación 3D y Aplicaciones interactivas. Estos servicios tienen un enfoque que se centra en el usuario y la integración de tecnologías emergentes que nos permiten ofrecer productos y servicios que no solo cumplen, sino que superan las expectativas de nuestros clientes en diversos sectores, incluyendo la educación, la salud, el entretenimiento y la producción audiovisual. Cada solución que ofrecemos es el resultado de un profundo entendimiento de las necesidades del cliente, combinado con nuestro compromiso con la excelencia y la innovación continua.

CREACIÓN EN 3D

Nos especializamos en convertir ideas en experiencias visuales e interactivas. A través del modelado 3D, damos vida a mundos virtuales y personajes, donde nuestro enfoque en la tecnología innovadora y nuestro excepcional talento creativo se reflejan en cada proyecto. Ofreciendo a nuestros clientes una identidad exclusiva mediante creaciones personalizadas y originales, que cautivan y comunican de manera efectiva.

PERSONAJES: Ofrecemos un servicio integral de modelado 3D para la personalización de personajes, garantizando topología óptima, mapas de textura, y adaptaciones para animación, videojuegos e impresión 3D. Nuestro equipo de artistas y diseñadores transforma conceptos en creaciones excepcionales.

Simples

- Low poly
- Topología correcta para animación o videojuegos
- Mapas de texturas
- 3 Cambios disponibles
- 3 Renders
- Accesorios limitados
- Textura y color base

Estándar

- Low poly - high poly
- Retopologia
- Set de mapas de texturas
- 3 Cambios disponibles
- 3 Renders
- Prendas personalizadas o accesorios hard surface
- Textura y materiales personalizados

Complejos

- Low poly - high poly
- Retopologia
- Set de mapas de texturas
- 3 Cambios disponibles
- 3 Renders
- Prendas personalizadas
- Accesorios hard surface o elementos adicionales
- Textura y materiales personalizados

AMBIENTES: Colaboramos en la creación de escenarios, utilizando técnicas de modelado, escultura, texturización e iluminación. Desde un diseño minimalista hasta la creación de mundos altamente detallados. Adaptamos nuestro enfoque a necesidades específicas, ya sea para proyectos de animación o videojuegos, donde nuestra meta es permitir una expresión efectiva y lograr una inmersión cautivadora en la experiencia del usuario

- Definición de Objetivos
- Diseño Conceptual: la estructura general, la estética y los elementos clave del ambiente.
- Modelado 3D
- Texturización
- Iluminación
- Renderizado

ACCESORIOS: Reconociendo la importancia de los detalles en la composición visual, abordamos la creación de accesorios con un enfoque técnico preciso. Estos elementos, además de otorgar

personalidad y singularidad a la escena, tienen la capacidad de narrar historias autónomamente. Nuestro objetivo es facilitar la generación de una amplia gama de accesorios que enriquezcan tus composiciones y promuevan la expresión creativa de conceptos visuales

Simples

- Low poly
- Topología correcta para animación o videojuegos
- Mapas de texturas
- 3 Cambios disponibles
- 2 Renders
- Textura y color base

Estándar

- Low poly - high poly
- Retopologia
- Set de mapas de texturas
- 3 Cambios disponibles
- 2 Renders
- Textura y materiales personalizados
- Elementos hard surface

Complejos

- Low poly - high poly
- Retopología
- Set de mapas de texturas
- 4 Cambios disponibles
- 3 Renders Prendas personalizadas
- Gama elementos hard surface u orgánicos adicionales
- Textura y materiales personalizados

APLICACIONES INTERACTIVAS

Nuestro servicio de aplicaciones de interacción redefine la forma en que las empresas y los usuarios interactúan con la tecnología. Ofrecemos soluciones innovadoras que permiten experiencias de usuario inmersivas y personalizadas. Desde aplicaciones de realidad aumentada hasta plataformas de aprendizaje interactivo, transformando conceptos en experiencias tangibles y dinámicas que conectan de manera efectiva con su público objetivo, brindando un valor excepcional en cada interacción.

EXPLICATIVAS : Las aplicaciones explicativas se caracterizan por proporcionar información a través de diversos medios visuales, como modelos 3D, imágenes, gráficos, videos y texto, con el fin de

comunicar eficazmente conocimientos sobre una amplia gama de temas, que van desde enciclopedias y diccionarios especializados hasta guías turísticas, catálogos de productos y tutoriales.

- Definición del Objetivo
- Diseño de Contenido, modelos 3D, videos, animaciones y cualquier otro elemento necesario (si lo requiere)
- Diseño de la Interfaz de Usuario
- Desarrollo de Contenido
- Programación Interactiva
- Pruebas y Optimización
- Actualizaciones y Mantenimiento

EDUCATIVAS: Una aplicación educativa 3D se presenta como una experiencia inmersiva y visualmente atractiva, basada en la tecnología 3D para posibilitar la exploración, interacción y comprensión efectiva de conceptos educativos. Esta herramienta revolucionaria, aplicable a diversas disciplinas y edades, ofrece una vía innovadora y enriquecedora para el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

- Planificación: Definir los objetivos de aprendizaje y el público objetivo.
- Diseño de Contenido: Crear el material educativo
- Desarrollo de Software: incluye la interfaz de usuario
- Pruebas y Optimización
- Actualizaciones y Mantenimiento

EXPERIENCIAS: Las aplicaciones como experiencias 3D interactivas representan una modalidad inmersiva de interacción con contenido tridimensional en ambientes virtuales, empleando tecnología de vanguardia para concebir entornos digitales y facultar a los usuarios en la participación activa para la exploración y manipulación del contenido.

- Definición de Objetivos
- Diseño de Contenido: modelos 3D, videos, animaciones y cualquier otro elemento necesario
- Desarrollo de Software: incluye la interfaz de usuario
- Creación de Contenido Multimedia
- Integración de Tecnologías Emergentes: Realidad aumentada (RA)
- Pruebas y Optimización
- Actualizaciones y Mantenimiento

Requisitos pos venta

Como empresa Ágora de las Ideas, entendemos que la venta no concluye con la transacción; más bien, es el inicio de una relación continua con nuestros clientes, así que, nuestra estrategia integral de Requisitos postventa abarca desde la gestión proactiva de PQRS (Peticiones, Quejas, Reclamos y Sugerencias), hasta una comunicación posventa efectiva, mecanismos de contacto accesibles, medición constante de la satisfacción del cliente, fidelización a través de experiencias excepcionales, y un riguroso manejo de garantías. Estos elementos no solo aseguran la resolución ágil de necesidades posventa, sino que también fortalecen nuestro compromiso de proporcionar un servicio que exceda las expectativas y construya relaciones duraderas basadas en la confianza mutua y el éxito compartido.

PQRS (Peticiones, Quejas, Reclamos y Sugerencias)

Implementamos un sistema centralizado y accesible para que los clientes puedan registrar sus PQRS de manera fácil y rápida. Esto incluye canales como formularios en línea, correos electrónicos y líneas telefónicas directas, asignando personal capacitado y dedicado para gestionar cada solicitud de manera eficiente, asegurando respuestas rápidas y soluciones efectivas.

Esto beneficia a que los clientes se sientan escuchados y valorados, sabiendo que sus preocupaciones son tomadas en serio y resueltas de manera oportuna, lo que mejora la percepción del servicio al cliente y fortalece la relación con nuestra empresa Ágora de las Ideas al demostrar nuestro compromiso con la satisfacción del cliente.

Esto además ayuda a identificar áreas a mejorar en la empresa, ajustando nuestros productos y servicios para alinearse mejor con las expectativas del cliente, mejorando así la calidad general. La gestión efectiva de las PQRS puede convertirse también en un diferenciador competitivo al destacar nuestra capacidad para manejar las expectativas y resolver problemas de manera proactiva.

Comunicación posventa

Para la comunicación después de la venta establecemos una comunicación regular y proactiva con los clientes, no solo para resolver problemas, sino también para mantenerlos informados sobre actualizaciones de productos y servicios. Para esto utilizamos blogs, correos electrónicos personalizados y publicaciones en redes sociales para mantenernos en contacto y proporcionar contenido relevante.

Esto ayudará a los clientes a sentirse apoyados y valorados después de la compra, lo que fortalece la confianza y la lealtad hacia la empresa, ya que al tener acceso a información actualizada y relevante se podrá maximizar el uso de nuestros productos y servicios, mejorando su experiencia general. Además de esto, se fomenta relaciones más sólidas y duraderas con los clientes, lo que puede traducirse en recomendaciones positivas y mayores oportunidades de negocio, donde la comunicación efectiva postventa ayuda a reducir la tasa de churn (abandono de clientes), contribuyendo así a la estabilidad y crecimiento de la base de clientes.

Mecanismos de contacto

En esta sección ofrecemos múltiples canales de contacto como teléfono, chat, redes sociales y plataformas digitales para que los clientes puedan comunicarse con nosotros de manera conveniente y rápida, donde garantizamos tiempos de respuesta rápidos y accesibilidad las 24 horas del día, los 7 días de la semana, para resolver consultas y problemas de manera eficiente. Lo que facilita la comunicación bidireccional y permite a los clientes obtener soporte cuando lo necesiten sin dificultades, lo cual mejora la experiencia del cliente al proporcionar opciones flexibles y accesibles para resolver problemas y recibir asistencia.

La disponibilidad y accesibilidad mejoradas fortalecen la percepción de nuestra empresa como comprometida con el servicio al cliente, los mecanismos de contacto efectivos pueden conducir a una mayor satisfacción del cliente y en última instancia, a una mayor retención y lealtad.

Medición de satisfacción de clientes y fidelización

Para poder medir la satisfacción de los clientes y su fidelización, implementamos encuestas periódicas para evaluar la experiencia general del cliente con nuestros productos y servicios, utilizando métricas como Net Promoter Score (NPS) la cual es utilizada para medir la lealtad de los clientes y su disposición a recomendar una empresa, producto o servicio a otras personas. Esto permitirá a los clientes expresar sus opiniones y sugerencias, influenciando directamente las mejoras futuras; y al sentirse valorados cuando se les solicita su opinión se fortalece la relación con la empresa.

Además de esto, la retroalimentación recopilada a través de estas encuestas nos proporciona información clave para identificar áreas de mejora y priorizar iniciativas que beneficien a nuestros clientes. Un alto NPS y altos índices de satisfacción del cliente refuerzan la reputación de Ágora de las Ideas y pueden atraer nuevos clientes a través de referencias positivas.

Manejo de garantías

Como empresa también se nos es importante gestionar un eficaz manejo de garantías, proporcionando reparaciones rápidas o reemplazos según sea necesario para cumplir con nuestras promesas de servicio.

Establecemos políticas claras y transparentes sobre los términos de garantía, asegurando que los clientes comprendan completamente sus derechos y opciones, siendo confiables y eficientes al proporcionar tranquilidad al cliente y asegurar que sus inversiones estén protegidas contra defectos y problemas inesperados. Esto mejora la percepción de la marca como confiable y comprometida con la calidad y el servicio al cliente. Por ello se aplica un sólido manejo de garantías que refuerza la confianza del cliente en nuestros productos y servicios, lo que puede conducir a una mayor satisfacción del cliente y lealtad a largo plazo, ayudando a mitigar el riesgo de pérdida de clientes debido a problemas de calidad o insatisfacción, protegiendo así la reputación y la estabilidad de la empresa.

Barreras de Entrada al Mercado

Entrar al mercado de aplicaciones interactivas y el diseño 3D en Colombia y a nivel internacional presenta varias barreras que pueden afectar el éxito de Ágora de las Ideas. A continuación, se detallan algunas de las barreras más relevantes, respaldadas por artículos e informes pertinentes:

Competencia Establecida: En el sector tecnológico de aplicaciones interactivas y diseño 3D, ya existen empresas bien establecidas con una sólida reputación y una base de clientes leales. Estas empresas tienen ventajas en términos de experiencia, recursos y redes de contactos, lo que dificulta que nuevos entrantes ganen cuota de mercado. Según el informe de McKinsey & Company (2022), la competencia en el sector tecnológico es intensa debido a la presencia de grandes corporaciones que dominan el mercado y tienen la capacidad de invertir en innovación continua y marketing .

Costo de Desarrollo e Innovación: El desarrollo de aplicaciones interactivas y diseño 3D requiere una inversión significativa en software, hardware, y talento especializado. Los costos asociados con la investigación y desarrollo (I+D) para mantenerse a la vanguardia tecnológica pueden ser prohibitivos para startups o nuevas empresas. El artículo de Deloitte Insights (2023) destaca que el gasto en I+D en el sector tecnológico ha aumentado exponencialmente, creando barreras financieras para los nuevos entrantes .

Regulación y Normativas: Cumplir con las normativas locales e internacionales en cuanto a propiedad intelectual, protección de datos y accesibilidad puede ser complejo y costoso. Las regulaciones pueden variar considerablemente entre diferentes mercados, añadiendo una capa de desafío adicional para la expansión internacional. Según la OCDE (2022), la variabilidad y complejidad de las regulaciones tecnológicas y de datos son desafíos significativos para las empresas que buscan expandirse globalmente .

Acceso a Financiamiento: Obtener financiamiento para el desarrollo y la expansión puede ser una barrera significativa. Los inversores a menudo buscan empresas con un historial probado de éxito, lo que puede ser un obstáculo para nuevas empresas que aún no han demostrado su capacidad de generar ingresos sostenibles. Un estudio de CB Insights (2023) identifica la falta de acceso a capital como una de las principales razones por las que las startups tecnológicas fracasan .

Conocimiento del Mercado y Adaptación Cultural: La falta de conocimiento profundo del mercado y de las preferencias culturales locales puede ser una barrera importante. Las aplicaciones interactivas 3D deben adaptarse a los contextos culturales específicos de cada región para tener éxito, lo que requiere una investigación de mercado exhaustiva y posiblemente la adaptación de productos. Un informe de Harvard Business Review (2023) resalta la importancia de la adaptación cultural y localización para el éxito de productos tecnológicos en mercados internacionales .

Infraestructura Tecnológica: La disponibilidad y calidad de la infraestructura tecnológica, como el acceso a internet de alta velocidad y dispositivos compatibles, varía entre regiones. En mercados donde la infraestructura es limitada, la adopción de tecnologías avanzadas puede ser más lenta.

Según el informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2022), las disparidades en la infraestructura de internet representan un desafío significativo para la implementación de tecnologías avanzadas en países en desarrollo .

Talento Especializado: La escasez de profesionales altamente capacitados en el desarrollo de aplicaciones 3D puede ser una barrera significativa. Competir por talento con empresas más grandes y establecidas puede ser un desafío para nuevas empresas. Un estudio de PwC (2023) indica que la demanda de talento especializado en tecnologías emergentes supera la oferta, creando una barrera adicional para las nuevas empresas en el sector tecnológico .

Impacto del Emprendimiento Ágora de las Ideas

Impacto Ambiental

Nuestra empresa Ágora de las Ideas tiene el potencial de contribuir significativamente a la sostenibilidad ambiental mediante la reducción de la huella de carbono y la promoción de prácticas ecológicas, ya que al centrarse en el desarrollo de aplicaciones interactivas 3D y soluciones multimedia, se puede disminuir la necesidad de materiales físicos y desplazamientos, promoviendo una educación y capacitación virtual que reduce el uso de papel y energía. Siendo una empresa que se basa en el uso de las tecnologías Según un informe de la Agencia Internacional de Energía (IEA, 2022), la digitalización y el uso de tecnologías avanzadas pueden reducir significativamente las emisiones de carbono, especialmente cuando se implementan soluciones basadas en la nube que optimizan el uso de recursos energéticos .

Impacto Social

En el ámbito social, Ágora de las Ideas puede tener un impacto positivo al mejorar la accesibilidad y calidad de la educación, la salud y el entretenimiento. Las aplicaciones interactivas y las soluciones multimedia pueden hacer que la educación sea más inclusiva y accesible para personas con diversas discapacidades y en regiones remotas. Un estudio de la UNESCO (2021) destaca cómo las tecnologías educativas avanzadas pueden cerrar la brecha educativa, proporcionando recursos de alta calidad a comunidades marginadas . Además, al ofrecer plataformas interactivas para la salud, se pueden crear herramientas para la telemedicina y la formación médica, mejorando el acceso a servicios de salud en áreas subatendidas.

Impacto Económico

El impacto económico de Ágora de las Ideas se refleja en la generación de empleo y el impulso a la innovación tecnológica. Al desarrollar aplicaciones interactivas y soluciones multimedia, se crean oportunidades laborales en áreas como desarrollo de software, diseño gráfico, y gestión de proyectos, entre otros. Según un informe del Banco Mundial (2023), las empresas tecnológicas impulsan el crecimiento económico al crear empleos de alta calidad y fomentar la competitividad en el mercado global . Además, la colaboración con

instituciones educativas y empresas de entretenimiento puede dinamizar la economía local, regional y nacional, atrayendo inversiones y promoviendo el emprendimiento.

Análisis FODA

Fortalezas (F)

1. Poseemos capacidades avanzadas y experiencia en ZBrush, Maya, Blender y Unity, lo que nos permite crear aplicaciones y modelos 3D de alta calidad.
2. Adaptamos los servicios a las necesidades de los clientes como a diferentes nichos de mercado. Ofreciendo servicios para diversas industrias (medicina, cine, videojuegos, publicidad, etc.).
3. Experiencia y conocimiento especializado en múltiples técnicas de modelado 3D.
4. Hemos establecido relaciones con instituciones educativas y empresas de entretenimiento, facilitando colaboraciones y proyectos conjuntos.
5. Nuestras aplicaciones destacan por su interactividad y capacidad de adaptación a diversas necesidades del cliente, ofreciendo soluciones personalizadas.
6. Nos enfocamos en la creación de experiencias únicas e inmersivas que capturan la atención de los usuarios y clientes.
7. Capacidad para ofrecer servicios de modelado 3D para diversas industrias (medicina, cine, videojuegos, publicidad, etc.).

Debilidades (D)

1. Como una empresa emergente con solo dos empleados y ventas de 30 millones de pesos en 2023, nuestros recursos financieros y humanos son limitados.
2. Necesitamos una mayor presencia de marca y reconocimiento en el mercado para atraer más clientes y proyectos.
3. La capacidad de manejar múltiples proyectos grandes puede estar limitada por nuestra estructura actual.
4. Personal para el área contable
5. Falta de talento humano calificado
6. Falta de un portafolio más robusto con proyectos relevantes para las diferentes industrias.
7. Limitaciones presupuestarias para invertir en marketing y promoción.

Oportunidades (O)

1. La demanda de tecnología educativa y soluciones interactivas está en aumento, lo que representa una oportunidad para expandirnos en este sector.
2. Podemos explorar nuevos segmentos de mercado como la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR), que están ganando popularidad.
3. La creciente comunidad de desarrolladores indie en Colombia busca constantemente recursos y herramientas de calidad para sus proyectos.
4. La popularidad de las experiencias inmersivas en el entretenimiento ofrece un mercado potencial en expansión.
5. Red de apoyo regional.
6. Auge de concursos y ferias de la tecnología

7. Mayor interés de las empresas en el modelado 3D e interactividad para visualización de productos y proyectos.
8. Colaboraciones potenciales con empresas de tecnología, agencias de publicidad y estudios de desarrollo de videojuegos.

Amenazas (A)

1. La industria de tecnología y producción audiovisual es altamente competitiva, con numerosos actores establecidos y emergentes.
2. La velocidad del cambio en tecnologías y herramientas puede hacer que nuestras habilidades y conocimientos actuales queden obsoletos rápidamente.
3. Factores económicos como la inflación y la inestabilidad pueden afectar la capacidad de las instituciones y empresas para invertir en nuevas tecnologías.
4. La concentración en el mercado local puede limitar las oportunidades de crecimiento internacional y diversificación de ingresos.
5. Posibles cambios en las preferencias del mercado que favorezcan otras tecnologías o enfoques.
6. Riesgos de seguridad relacionados con la protección de propiedad intelectual y derechos de autor.
7. Posibles barreras regulatorias o legales en el uso de ciertas tecnologías o en ciertos mercados.
8. Riesgo de que grandes empresas de tecnología desarrollen herramientas automatizadas de modelado 3D que afecten la demanda de servicios personalizados.

4. **Análisis de competencia**

Anexo 1: Aquí se podrá encontrar el análisis de la competencia

III. ¿CUÁL ES MI SOLUCIÓN?

5. Alternativa propuesta para satisfacer las necesidades de los clientes

Concepto de Ágora de las Ideas

Ágora de las Ideas es una empresa de base tecnológica ubicada en Yumbo, Valle del Cauca, fundada en el año 2021, con la misión de transformar la manera en que las personas aprenden, interactúan y disfrutan del contenido digital. Nos especializamos en el desarrollo de aplicaciones interactivas y modelado 3D personalizado, abarcando tres áreas principales: tecnología y software, educación, y entretenimiento y medios. Nuestra misión es crear aplicaciones interactivas y modelos 3D personalizados que mejoren la interacción con el mundo digital, facilitando la comprensión y enseñanza de conceptos complejos a través de herramientas visuales y dinámicas, y ofreciendo experiencias inmersivas y entretenidas que capturan la atención y facilitan el aprendizaje. A través de nuestras soluciones, buscamos no solo educar y entretener, sino también potenciar la creatividad y fortalecer la conexión entre las personas y la tecnología digital.

¿Qué?	● Desarrollamos aplicaciones interactivas multiplataforma para educación y entretenimiento. ● Ofrecemos modelado 3D para diversas industrias, incluyendo educación, entretenimiento y videojuegos.
¿Como?	● Utilizamos una metodología de trabajo basada en el desarrollo personalizado. ● Trabajamos estrechamente con los clientes para entender sus necesidades. ● Empleamos diferentes técnicas y softwares de modelado de 3d y motores de videojuegos. ● Contamos con un equipo especializado de desarrolladores, diseñadores gráficos y modeladores 3D
¿Dónde?	Sede principal en Yumbo, Valle del Cauca Atendemos clientes nacionales y latinoamericanos
¿Quién?	Equipo de expertos en desarrollo de software, diseño gráfico, modelado 3D, y especialistas en marketing y ventas. **Público objetivo:** instituciones educativas, empresas de entretenimiento y medios, y desarrolladores de videojuegos.

¿Cuándo?	● Plazos de entrega rápidos y eficientes. ● Planificación detallada de proyectos. ● Soporte técnico continuo y actualizaciones constantes.
¿Por qué?	● Mejorar la educación mediante aplicaciones interactivas ● Impulsar el entretenimiento con modelos 3D y aplicaciones únicas. ● Apoyar a desarrolladores con herramientas y recursos para contenido innovador.

Nuestro enfoque metodológico para la investigación de mercado incluye técnicas como encuestas, entrevistas y grupos focales, así como herramientas de ideación y validación temprana como Lean Canvas, Tarjeta Persona y Jobs to be Done. Este enfoque detallado y basado en datos asegura que cada producto desarrollado por Ágora de las Ideas esté alineado con las expectativas del mercado, proporcionando un valor significativo a nuestros clientes. Esto nos permite ofrecer soluciones personalizadas que combinan calidad técnica con un profundo entendimiento del usuario y la capacidad de integrar tecnologías emergentes en aplicaciones interactivas y modelado 3D. No sólo satisfacemos sus necesidades, sino que también les ayudamos a destacarse en sus respectivos campos, transformando la manera en que las personas aprenden, interactúan y disfrutan del contenido digital.

Propuestas de producto (producto mínimo viable)

Para satisfacer las necesidades identificadas en las tarjetas person creadas proponemos una solución integral y personalizada basada en nuestras capacidades de desarrollo de aplicaciones interactivas y modelado 3D. Nuestra propuesta se enfoca en los siguientes aspectos clave:

Aplicaciones interactivas para educación y entretenimiento

- **Aplicaciones interactivas educativas**:

Atlas anatómicos interactivos: Creación de aplicaciones interactivas para educación médica que permiten a los estudiantes explorar el cuerpo humano en 3D. Estas aplicaciones incluirán funcionalidades como rotación, zoom, y anotaciones, además de quizzes y simulaciones prácticas para mejorar el aprendizaje.

Simulaciones de experimentos científicos: Desarrollo de simulaciones virtuales de experimentos científicos que faciliten la comprensión de conceptos complejos en áreas como la física, química y biología. Esto permite a los estudiantes interactuar con los experimentos de manera segura y repetitiva.

- **Aplicaciones interactivas de entretenimiento**:

Juegos educativos: Desarrollo de juegos que combinan entretenimiento con aprendizaje, diseñados para diferentes edades y niveles educativos. Estos juegos pueden enfocarse en temas como historia, matemáticas y ciencias, haciendo el aprendizaje más atractivo y divertido.

Experiencias de realidad aumentada (AR): Creación de experiencias inmersivas en Ar que transporten a los usuarios a diferentes escenarios históricos, científicos o fantásticos, proporcionando una experiencia educativa y de entretenimiento única.

Modelado 3D

- **Personajes y entornos 3D para videojuegos y animaciones**:

Modelado de Personajes: Creación de personajes detallados y realistas o estilizados según las necesidades del proyecto, utilizando software como ZBrush, Maya o Blender. Estos personajes pueden ser utilizados en videojuegos, animaciones, y aplicaciones interactivas.

Diseño de Entornos: Desarrollo de escenarios y mundos completos en 3D que pueden ser integrados en videojuegos, películas o simulaciones. Estos entornos son creados para ser altamente interactivos y visualmente impresionantes, mejorando la experiencia del usuario.

- **Modelos 3D para impresión**:

Prototipos y maquetas: Diseño y desarrollo de modelos 3D para impresión, utilizados en, maquetas y objetos de colección. Estos modelos están optimizados para la impresión 3D, asegurando alta calidad y precisión.

Integración y personalización

- **Customización de contenidos**: Todos nuestros productos y aplicaciones pueden ser personalizados según las especificaciones y necesidades de nuestros clientes. Esto incluye la adaptación de contenidos educativos a los currículos específicos, el diseño de personajes y escenarios según las indicaciones de los desarrolladores, y la inclusión de características especiales en las aplicaciones interactivas.
- **Soporte y actualización continua**: Ofrecemos soporte continuo y actualizaciones regulares para asegurar que nuestras soluciones se mantengan al día con los avances tecnológicos y las nuevas necesidades del mercado.

Estrategia de implementación

- **Análisis de necesidades**: Realizamos un análisis detallado de las necesidades y expectativas de nuestros clientes, basado en las tarjetas persona creadas.
- **Diseño y desarrollo**: Nuestro equipo de expertos en desarrollo de software y modelado 3D trabaja en la creación de soluciones personalizadas que cumplan con los requisitos específicos de cada cliente.
- **Pruebas y validación**: Implementamos rigurosos procesos de prueba y validación para asegurar que nuestras soluciones sean robustas, funcionales y de alta calidad.
- **Lanzamiento y monitoreo**: Acompañamos a nuestros clientes durante el lanzamiento de las aplicaciones y modelos, ofreciendo soporte técnico y realizando un seguimiento continuo para garantizar el éxito de la implementación.

6. ¿Cómo validó la aceptación en el mercado de su proyecto (metodología y resultados)?

Metodología de validación

Implementamos diferentes metodologías para validar la aceptación de nuestro proyecto en el mercado, implementamos una metodología que combina varias técnicas de investigación y análisis, asegurando una comprensión profunda de las necesidades y motivaciones de nuestros clientes. Las principales técnicas utilizadas son:

1. **Lean Canvas**: Utilizamos la herramienta Lean Canvas para estructurar nuestras ideas y validar nuestras hipótesis iniciales sobre el mercado. Esto incluyó la identificación de problemas clave, soluciones propuestas, segmentos de clientes y canales de distribución.(Sección I, página 7, Herramientas de ideación y validación)
2. **Jobs to Be Done (JTBD)**: Aplicamos la metodología JTBD para identificar las tareas específicas que nuestros clientes necesitan realizar, sus motivaciones y los resultados deseados. Esta técnica nos ayudó a entender mejor las razones subyacentes por las cuales los clientes estarían interesados en nuestros productos.(Sección I, página 11 - 15, Herramientas de ideación y validación)
3. **Encuestas**: Realizamos encuestas detalladas a nuestros segmentos de mercado objetivo, incluidas instituciones educativas, empresas de producción audiovisual, desarrolladores de videojuegos indie, diseñadores de experiencias de usuario y entusiastas del entretenimiento virtual. Las encuestas nos permitieron recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre sus necesidades, preferencias y expectativas.

Encuesta de Validación de Servicios

Introducción: Estimado/a participante,

Gracias por tomarse el tiempo para completar esta encuesta. Sus respuestas nos ayudarán a mejorar y adaptar nuestros servicios para satisfacer mejor sus necesidades. Ágora de las Ideas se especializa en la creación de modelos 3D y aplicaciones interactivas. Su opinión es muy valiosa para nosotros.

Datos Demográficos

¿Cuál es su edad?

- Menos de 18 años
- 18-24 años
- 25-34 años
- 35-44 años
- 45-54 años
- 55-64 años
- 65 años o más

¿Cuál es su género?

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decir
- Otro: _____

¿Cuál es su ocupación?

- Estudiante
- Profesional independiente
- Empleado/a
- Empresario/a
- Desempleado/a
- Otro: _____

¿En qué industria trabaja?

- Educación
- Entretenimiento
- Tecnología
- Salud
- Marketing/Publicidad
- Otro: _____

Conocimiento y Uso de Servicios

- ¿Conoce Ágora de las Ideas y sus servicios?
- Sí
- No

¿Ha utilizado alguno de nuestros servicios antes?

- Sí
- No

Si su respuesta fue "Sí", ¿qué servicios ha utilizado? (Puede seleccionar más de una opción)

- Modelado 3D
- Aplicaciones interactivas
- Otro: _____

Opinión y Satisfacción

¿Qué tan satisfecho/a está con los servicios que ha recibido de Ágora de las Ideas?

- Muy satisfecho/a
- Satisfecho/a
- Neutral
- Insatisfecho/a
- Muy insatisfecho/a

¿Qué tan probable es que recomiende nuestros servicios a otros?

- Muy probable
- Probable
- Neutral
- Improbable
- Muy improbable

¿Cuáles son los aspectos más importantes para usted al elegir un proveedor de servicios como Ágora de las Ideas? (Puede seleccionar más de una opción)

- **Calidad del trabajo**
- **Precio**
- **Tiempo de entrega**
- **Atención al cliente**
- **Innovación y creatividad**
- **Otro: _____**

Necesidades y Preferencias

¿Qué tipo de servicios de modelado 3D le interesan más? (Puede seleccionar más de una opción)

- Personajes
- Objetos
- Escenarios
- Otro: _____

¿Qué tipo de aplicaciones interactivas le interesan más? (Puede seleccionar más de una opción)

- Educativas
- Entretenimiento
- Médicas
- Industriales
- Otro: _____

¿Qué mejoras le gustaría ver en nuestros servicios actuales?

¿Qué otros servicios o productos le gustaría que Ágora de las Ideas ofreciera?

Información Adicional

¿Tiene algún comentario adicional que desee compartir con nosotros?

Gracias por su tiempo y sus valiosas opiniones. Su participación nos ayudará a mejorar y ofrecer mejores servicios que se adapten a sus necesidades.

7.0. Avance logrado a la fecha para la puesta en marcha de nuestro proyecto

1. **Reseña del emprendimiento**

Puesta en marcha de nuestro servicio de aplicaciones Interactivas

Nuestro proyecto comenzó en 2018 con un encargo de la Universidad del Valle para modelar todas las partes del oído en 3D, debido a la falta de material de estudio fidedigno. Este primer paso permitió identificar una necesidad en el sector educativo y proporcionó una base para nuestro enfoque.

Con la llegada de la pandemia en 2020, expandimos nuestro enfoque hacia la interactividad utilizando motores de videojuegos. Desarrollamos nuestra primera aplicación interactiva sobre las partes del oído, que fue presentada a las profesoras de la Universidad del Valle. La respuesta fue muy positiva, con las profesoras expresando su entusiasmo y solicitando más aplicaciones de este tipo. Este feedback por parte de profesores y estudiantes fue un indicador de la demanda y aceptación de nuestro producto en el mercado educativo.

Posteriormente, decidimos consolidar varias aplicaciones anatómicas en una sola app, en la que hemos trabajado intensamente durante el último año. Durante este proceso, realizamos diversas verificaciones de mercado, incluyendo encuestas y entrevistas con profesores de instituciones educativas como la Universidad Autónoma de Occidente y la Universidad Icesi. Estas interacciones nos proporcionaron perspectivas valiosas sobre las necesidades de los usuarios potenciales.

Además, exploramos nuevas áreas como la farmacología, las ciencias básicas de secundaria y contenido odontológico, manteniendo diálogos continuos con potenciales clientes. Analizamos aplicaciones similares en el mercado, como Visible y Anatomy Complete, que comparten nuestro concepto, aunque no incluyen la interactividad y dinamismo que ofrecemos. Estos análisis y comparaciones nos ayudaron a validar el interés y la necesidad en el mercado de aplicaciones interactivas en 3D para la educación, confirmando nuestra propuesta de valor única.

Puesta en marcha de nuestro servicio de Modelado 3D

En cuanto al modelado 3D, desde 2021 hemos participado en múltiples proyectos con diversas empresas tanto a nivel nacional como internacional. Trabajamos con empresas como Planet 141, Mikinvi y Undos3D en Colombia, y con Atmosfera en México, creando personajes, escenarios y accesorios para videojuegos, series y experiencias. Además, hemos desarrollado personajes y maquetas para impresión 3D para clientes independientes, expandiendo nuestra presencia y reconocimiento en el mercado.

En el área educativa, hemos diseñado varios modelos anatómicos y de estudio para instituciones como la Universidad del Valle. En la rama médica y odontológica, hemos creado biomodelos y reemplazos óseos, los cuales contribuyen a la labor clínica. Estos proyectos no solo validan nuestra capacidad técnica y creativa, sino que también destacan la versatilidad y aplicabilidad de nuestros servicios de modelado 3D en diferentes sectores.

La colaboración con diversas empresas y la respuesta positiva de nuestros clientes han sido fundamentales para validar la aceptación y demanda de nuestros servicios en el mercado. Nuestro enfoque en la calidad y la innovación ha sido clave para establecer una presencia sólida y confiable en el sector del modelado 3D, tanto a nivel nacional como internacional.

Logros importantes obtenidos por Ágora de las Ideas

A partir de mediados de 2023, Ágora de las Ideas ha alcanzado varios hitos importantes que han contribuido significativamente a su crecimiento y desarrollo.

Incubarte en Bellas Artes

En 2023, Ágora de las Ideas fue seleccionada para participar en Incubarte en Bellas Artes, obteniendo una ayuda económica de $6,000,000 y asesorías en innovación de productos y comercialización. Con estos recursos, se desarrolló una página web que ha permitido avanzar en estrategias de SEO, mejorando la visibilidad en línea y atrayendo más tráfico hacia la empresa. Esta presencia digital fortalecida ha sido crucial para consolidar la marca y ampliar el alcance de los servicios ofrecidos.

Selección en Tecnoparque 2024

En 2024, participamos en el programa Tecnoparque con el objetivo de recibir apoyo especializado para el desarrollo del backend de nuestra aplicación Atlas Anatómico Interactivo. Este apoyo incluye la implementación de sistemas de registro y login de usuarios, así como la creación de builds compatibles con diversos dispositivos. Gracias a esta colaboración, estaremos en condiciones de lanzar nuestra primera aplicación interactiva en varias tiendas virtuales, ampliando significativamente nuestro alcance y accesibilidad.

Presencia en Redes Sociales y Plataformas Digitales

La empresa ha logrado establecer una presencia en plataformas digitales claves como LinkedIn, Instagram y Google My Business. Aunque todavía nos queda un amplio camino por recorrer, hemos sentado las bases y estructurado nuestras estrategias para aumentar nuestro alcance. Esto incluye la implementación de tácticas de marketing digital y optimización para motores de búsqueda (SEO), que nos permitirán atraer y conectar con una audiencia más amplia, mejorar nuestra visibilidad en línea y fortalecer nuestra marca en el entorno digital.

Participación en Ferias Educativas

Ágora de las Ideas ha participado en múltiples ferias en instituciones educativas, donde ha recibido una excelente acogida. La participación en estas ferias no solo ha permitido mostrar los productos y servicios a una audiencia relevante, sino que también ha resultado

en la obtención de una base de datos significativa de clientes potenciales. Estos eventos han sido cruciales para el networking y la generación de oportunidades de negocio.

Contacto con Clientes Potenciales

Gracias a múltiples participaciones en procesos de emprendimiento con el SENA, Bellas Artes y la Universidad Autónoma, Ágora de las Ideas ha logrado identificar clientes y posibles alianzas potenciales interesantes que pueden dar cabida a nuevas líneas de negocio. Entre los sectores y entidades con los que se ha tenido acercamientos se encuentran la industria farmacéutica, sector educativo(domo móvil) y diferentes casas médicas. Este acercamiento nos ha brindado nuevas perspectivas y un feedback importante para nuestra idea de negocio.

2. Aspectos Comerciales

Anexo 2 : Aquí se podrá encontrar el historial de Ventas para el año 2023

Base de datos de clientes

Clientes		
Empresa	**Contacto**	**Servicio**
Undos3D	Larry Segura	Modelado 3D
Universidad del Valle	Sonia Osorio	Aplicaciones Educativas
Santiago Salazar	Santiago Salazar	Modelado 3D
Planet 141	Marcial Quiñones	Modelado 3D
Mikimvi	Rodolfo Soto	Modelado 3D
4DMedical	Felipe Palacios	Modelado 3D
Atmósfera	Andrés Chala	Modelado 3D, Videojuegos
Felipe	Felipe	Modelado 3D

Redes sociales y página Web

Página Web	agoradelasideas.com
Instagram	instagram.com/agoradelasideas/
LinkedIn	linkedin.com/in/agora-de-las-ideas/
Google Mi Negocio	Modelado 3D | Ágora de las Ideas | Aplicaciones Educativas | Desarrollo de Contenido Multimedia en 3D

Participación de eventos

Ferias y eventos	
Evento	**Entidad**
Teblami feria de anatomía	Universidad del Valle
Semana de la ingeniería	Universidad Autónoma de Occidente
Talleres de Fortalecimiento	
Sinapsis Nitro	Universidad Autónoma de Occidente
Prospera	Cámara de Comercio de Cali
Tecnoparque	Sena
Fondo emprender	Sena

3. Aspectos Técnicos

Ágora de las Ideas opera principalmente en el ámbito digital, enfocándose en el desarrollo de modelos 3D, aplicaciones interactivas y contenido multimedia. A continuación, se detallan los aspectos técnicos esenciales para la operación:

Modelado 3D:
Software Utilizado: ZBrush, Maya, Blender, Subtance Painter
Procesos: Diseño de personajes, accesorios y escenarios , modelos educativos y maquetas.
Tiempos de Producción: Modelos simples (3 días), modelos estándar (1 semana), modelos complejos (15 días).

Aplicaciones Interactivas:
Software Utilizado: Unity.
Procesos: Diseño de elementos, texturización, exportación a motor de videojuego, construcción de mecánicas e interfaz de usuario.
Tiempos de Producción: Aplicaciones educativas simples (15 días).

Diseño de Interfaz Gráfico:
Software Utilizado: Adobe Photoshop, Illustrator, Figma.

Procesos: Creación de interfaces de usuario, diseño gráfico para redes sociales y contenido multimedia.

Infraestructura Digital:
Plataformas: Website, LinkedIn, Instagram, Google My Business.
Estrategias: SEO, marketing digital, gestión de redes sociales.

Maquinaria y Equipos

Para llevar a cabo las operaciones técnicas, Ágora de las Ideas cuenta con maquinaria y equipos especializados:

Computadoras de Alta Gama:
Características: Procesadores de última generación, tarjetas gráficas potentes, gran capacidad de RAM.
Uso: Renderizado de modelos 3D, desarrollo de aplicaciones en Unity, diseño gráfico.

Tabletas Gráficas:
Marcas: Wacom.
Uso: Dibujo y modelado digital, creación de texturas y detalles en modelos 3D.

Software Licenciado:
Herramientas Principales: ZBrush, Maya, Blender, Unity, Adobe Creative Suite.
Funcionalidad: Diseño y modelado 3D, desarrollo de aplicaciones interactivas, diseño gráfico y multimedia.

Periféricos de Apoyo:
Equipos: Monitores de alta resolución, dispositivos de almacenamiento externo.
Uso: Visualización precisa de diseños, respaldo y transferencia de datos.

4. **Aspecto legal:**

Ágora de las Ideas se ha constituido formalmente y ha operado con éxito durante el último año. Hemos asegurado el cumplimiento de todas las normativas y regulaciones vigentes, clasificándonos bajo los códigos CIIU 9004 (creación de contenido audiovisual) y 8299 (otras actividades de servicio de apoyo a las empresas n.c.p.). Continuamos trabajando con asesores legales para evaluar si estas clasificaciones son las más adecuadas para nuestra actividad económica y garantizar que nuestras actividades y contratos estén debidamente regulados y protegidos. Además, hemos implementado procedimientos internos de calidad y estándares de buenas prácticas para asegurar la consistencia y excelencia en nuestros productos y servicios.

Estos avances reflejan nuestro compromiso con la innovación, la calidad y la satisfacción del cliente, sentando las bases para un crecimiento sostenido y un impacto significativo en los mercados educativos y de entretenimiento.

Anexo 3 : Aqui se podra entrar la información legal sobre la persona natural (Registro mercantil y Rut)

8.0. Elabore la ficha técnica para cada uno de los productos que componen su portafolio

Ficha Técnica de Servicios: Ágora de las Ideas

Nombre del Producto/Servicio:

- **Producto Representativo:** Modelado 3D de Personajes
- **Producto Estrella:** Aplicaciones Interactivas Educativas

Modelado 3D

Descripción del Servicio: Nuestro servicio de modelado 3D se especializa en la creación de personajes, accesorios, escenarios, modelos académicos y maquetas personalizadas para diversos usos, incluyendo videojuegos, animaciones y coleccionables o entornos educativos. Utilizamos las últimas tecnologías y software de modelado para garantizar alta calidad y precisión en cada proyecto.

Unidad de Medida:

- Proyecto individual (por personaje, ambiente y accesorios o modelo académico)

Condiciones de Uso:

- Los modelos 3D se entregan en formato digital compatible con los principales software de animación y motores de videojuegos o impresión 3D.
- Se proporcionan derechos de uso comercial, pero los derechos de autor permanecen con Ágora de las Ideas, a menos que se negocie lo contrario.
- Tiempo de entrega estándar: 4-6 semanas, dependiendo de la complejidad.

Composición:

- Diseño conceptual basado en las especificaciones del cliente.
- Modelado tridimensional detallado.
- Texturización y pintura digital
- Optimización para impresión 3D.

Otros Detalles:

- Incluye una revisión gratuita antes de la entrega final para asegurar la satisfacción del cliente.

Aplicaciones Interactivas

Descripción del Servicio: Desarrollamos aplicaciones interactivas que transforman la forma de consumir contenido digital en una experiencia inmersiva y dinámica. Nuestras soluciones

incluyen atlas educativos, visualizadores y experiencias 3D, diseñadas para captar la atención y facilitar el aprendizaje de manera innovadora. Estas aplicaciones son ideales para instituciones educativas, museos y empresas que desean destacarse en la era digital, ofreciendo a sus usuarios una interacción con el contenido.

Unidad de Medida:

- Proyecto individual (por aplicación)

Condiciones de Uso:

- Las aplicaciones se entregan en formato ejecutable para Windows y/o Android.
- Licencia de uso perpetua para la institución adquirente.
- Soporte técnico gratuito durante los primeros 6 meses post-entrega.
- Tiempo de entrega estándar: 8-12 semanas, dependiendo de la complejidad y los requerimientos específicos.

Composición:

- Análisis y diseño.
- Desarrollo de contenido interactivo.
- Integración de gráficos y animaciones 3D.
- Implementación de interactividad y usabilidad.
- Pruebas y ajustes finales.

Otros Detalles:

- Incluye una sesión de formación para el personal sobre el uso y mantenimiento de la aplicación.
- Opción de personalización adicional según las necesidades específicas del cliente.

IV. ¿CÓMO DESARROLLO MI SOLUCIÓN?

9. Estrategias para generación de ingresos

Información de productos/servicios que maneja nuestro emprendimiento

Productos y/o servicios de Ágora de las ideas		
Clasificación	Servicio	Precio
Aplicaciones interactivas	Aplicaciones educativas	Entre $5.000.000 COP y $20.000.000 COP
	Visualizadores 3D	Entre $5.000.000 COP y $20.000.000 COP
	Experiencias 3D	Entre $5.000.000 COP y $20.000.000 COP
Modelado 3D	Personajes	Entre $1.000.000 COP y $2.000.000 COP
	Escenarios	Entre $2.000.000 COP y $5.000.000 COP
	Accesorios	Entre $100.000 COP y $20.000.000 COP
	Modelos anatómico	Entre $1.000.000 COP y $5.000.000 COP
	Maqueta	Entre $1.000.000 COP y $5.000.000 COP

2.0. Estrategia de generación de ingresos para Ágora de las Ideas

Ágora de las Ideas se enfocará en diversificar sus fuentes de ingresos mediante una combinación de ventas directas, servicios personalizados, suscripciones y colaboraciones estratégicas. A continuación, se detalla la estrategia de generación de ingresos:

Ventas directas de aplicaciones interactivas y modelos 3D

Descripción:

- **Aplicaciones interactivas educativas y de entretenimiento:** Se venderán directamente a instituciones educativas, desarrolladores de videojuegos, productoras audiovisuales y otros clientes interesados en soluciones interactivas.
- **Modelos 3D:** Se ofrecerán modelos 3D a empresas de animación, desarrolladores de videojuegos, agencias de publicidad y otros sectores que requieran este tipo de contenido.

Estrategia:

- **Precios competitivos:** Establecer precios competitivos para los productos y servicios, basados en la calidad y el valor agregado que ofrecen.
- **Marketing directo:** Utilizar técnicas de marketing directo para llegar a los clientes potenciales, incluyendo campañas de email, presentaciones en ferias y eventos, y reuniones con potenciales compradores.
- **Plataformas de venta:** Utilizar plataformas en línea como ArtStation y marketplaces de aplicaciones para ofrecer los productos a una audiencia global.

Servicios Personalizados y proyectos a medida

Descripción:

- **Desarrollo a medida:** Ofrecer servicios de desarrollo de aplicaciones interactivas y modelado 3D personalizados según las necesidades específicas de cada cliente.
- **Consultoría y asesoría:** Proporcionar servicios de consultoría en tecnología interactiva y 3D para ayudar a los clientes a implementar soluciones innovadoras en sus proyectos.

Estrategia:

- **Propuestas personalizadas:** Crear propuestas detalladas y personalizadas para cada proyecto, destacando el valor único que Ágora de las Ideas puede aportar.
- **Relaciones con clientes:** Desarrollar relaciones estrechas con los clientes para entender mejor sus necesidades y ofrecer soluciones adaptadas.
- **Testimonios y casos de éxito:** Utilizar testimonios y casos de éxito para demostrar la efectividad y calidad de los servicios.

Suscripciones y licencias

Descripción:

- **Suscripciones a plataformas educativas:** Ofrecer suscripciones a plataformas de aprendizaje interactivas desarrolladas por Ágora de las Ideas.
- **Licencias de Uso:** Vender licencias para el uso de modelos 3D y aplicaciones interactivas en diferentes proyectos y sectores.

Estrategia:

- **Modelos de suscripción:** Implementar modelos de suscripción mensual o anual que proporcionen acceso continuo a recursos educativos y actualizaciones de contenido.
- **Licencias escalables:** Ofrecer diferentes niveles de licencias (individuales, empresariales, educativas) con precios ajustados según el alcance y uso del producto.
- **Actualizaciones y soporte:** Incluir actualizaciones regulares y soporte técnico como parte del paquete de suscripción/licencia para aumentar el valor percibido.

Colaboraciones y alianzas estratégicas

Descripción:

- **Asociaciones con instituciones educativas:** Establecer alianzas con universidades, colegios y centros de formación para integrar las aplicaciones interactivas en sus currículos.
- **Colaboraciones con empresas de tecnología:** Trabajar con empresas de tecnología para desarrollar soluciones conjuntas y ampliar el alcance de mercado.
- **Proyectos Co-financiados:** Participar en proyectos co-financiados por instituciones gubernamentales o privadas que busquen desarrollar tecnología educativa o de entretenimiento innovadora.

Estrategia:

- **Acuerdos de colaboración:** Firmar acuerdos de colaboración que definan claramente los roles, responsabilidades y beneficios para todas las partes involucradas.
- **Proyectos piloto:** Desarrollar proyectos piloto con socios estratégicos para demostrar la viabilidad y efectividad de las soluciones propuestas.
- **Financiamiento y subsidios:** Buscar oportunidades de financiamiento y subsidios para proyectos innovadores en los campos de la educación y el entretenimiento.

Estrategias de Precios:

- **Descuentos por Volumen:** Ofrecer descuentos progresivos para clientes que contraten múltiples proyectos.
- **Precios Promocionales:** Realizar promociones especiales durante eventos importantes del sector educativo y tecnológico.
- **Paquetes Combinados:** Crear paquetes que incluyan servicios de modelado 3D y aplicaciones interactivas con un descuento del 10%.

Políticas de Pago:

- **Pagos Fraccionados:** 50% del valor al inicio del proyecto y 50% al finalizar.
- **Descuentos por Pago Anticipado:** 5% de descuento para clientes que paguen el 100% por adelantado.
- **Métodos de Pago:** Transferencia bancaria, tarjeta de crédito y PayPal.
- **Términos de Pago:** Plazo máximo de 30 días calendario para el pago final.

Estacionalidad:

- **Picos de Demanda:** Aumentar la promoción y disponibilidad de servicios en meses previos al inicio de año escolar y eventos de tecnología (enero, febrero, agosto, y septiembre).
- **Baja Demanda:** Realizar promociones y descuentos especiales en meses de menor demanda (junio, julio, y diciembre).

Marketing Mix:

Promoción:

- **Campañas en Redes Sociales:** Publicar contenido atractivo y relevante en Instagram, LinkedIn, mostrando proyectos realizados y testimonios de clientes.

- **Publicidad Pagada:** Utilizar anuncios segmentados en Facebook y Google Ads para llegar a públicos específicos.
- **Eventos y Ferias:** Participar en eventos de tecnología y educación para mostrar nuestros servicios y captar nuevos clientes.

Comunicación:

- **Estrategia de Contenidos:** Crear blogs, videos y webinars sobre el uso de aplicaciones interactivas en la educación y el impacto del modelado 3D en diversas industrias.
- **Email Marketing:** Enviar boletines mensuales con actualizaciones de servicios, casos de éxito y ofertas especiales.

Características Detalladas de los Servicios:

Modelado 3D de Personajes:

- Diseño conceptual basado en especificaciones del cliente.
- Modelado tridimensional detallado.
- Texturización y pintura digital.

Aplicaciones Interactivas:

- Análisis y diseño.
- Desarrollo de contenido interactivo.
- Integración de gráficos y animaciones 3D.
- Implementación de interactividad y usabilidad.
- Pruebas y ajustes finales.

Requisitos Posventa:

PQRS (Preguntas, Quejas, Reclamos y Sugerencias):

- **Formulario en Línea:** Disponibilidad de un formulario en nuestra página web para que los clientes puedan enviar sus PQRS.
- **Tiempo de Respuesta:** Compromiso de responder a todas las PQRS en un plazo máximo de 48 horas.

Comunicación Posventa:

- **Seguimiento Proactivo:** Contactar a los clientes 2 semanas después de la entrega del proyecto para asegurar su satisfacción.
- **Boletín Informativo:** Enviar boletines periódicos con información sobre actualizaciones de servicios y nuevas ofertas.

Mecanismos de Contacto:

- **Correo Electrónico:** Soporte dedicado a través de un correo específico para atención al cliente.
- **Teléfono:** Línea directa para consultas y soporte.
- **Redes Sociales:** Atención al cliente a través de mensajes directos en nuestras plataformas de redes sociales.

Medición de Satisfacción del Cliente y Fidelización:

- **Encuestas de Satisfacción:** Enviar encuestas a todos los clientes después de la entrega de un proyecto para evaluar su experiencia.
- **Programa de Fidelización:** Ofrecer descuentos y beneficios exclusivos a clientes recurrentes.

Manejo de Garantías:

- **Garantía de Calidad:** Ofrecemos una garantía de satisfacción, comprometiéndonos a realizar ajustes y correcciones en caso de que el cliente no esté satisfecho con el trabajo final.
- **Periodo de Garantía:** 30 días después de la entrega del proyecto para solicitar cualquier ajuste necesario sin costo adicional.

10. Condiciones Comerciales de Ágora de las Ideas

Exigencias del Cliente:

- **Especificaciones Detalladas:** Los clientes deben proporcionar especificaciones claras y detalladas para el modelado 3D y las aplicaciones interactivas, incluyendo referencias visuales, descripciones y objetivos del proyecto.
- **Revisiones y Aprobaciones:** Los clientes deben participar activamente en las etapas de revisión y proporcionar feedback puntual para asegurar que el producto final cumpla con sus expectativas.

Sitio de Compra:

- **Redes sociales:** Contacto a través de mensajes directos en Instagram y LinkedIn.
- **Web:** Solicitudes y compras pueden realizarse a través de nuestra página web oficial https://agoradelasideas.com/

Formas de Pago:

- **Transferencia bancaria:** Información proporcionada al momento de la compra.
- **Tarjeta de crédito:** Aceptamos pagos con tarjeta de crédito a través de nuestra página web.
- **PayPal:** Opción de pago segura y rápida a través de PayPal.
- **Pagos Fraccionados:** 50% al inicio y 50% al finalizar el proyecto.

Requisitos Posteriores a la Venta:

- **Seguimiento:** Contacto con el cliente 2 semanas después de la entrega para asegurar satisfacción.
- **Encuestas de Satisfacción:** Envío de encuestas para recoger feedback y mejorar nuestros servicios.

Garantías:

- **Satisfacción Garantizada:** Realizamos ajustes y correcciones sin costo adicional si el cliente no está satisfecho con el trabajo final.
- **Periodo de Garantía:** 30 días después de la entrega del proyecto.
- **Exclusiones:** No se cubren cambios fuera del alcance inicial del proyecto o daños por uso indebido del producto.

Estas condiciones comerciales están diseñadas para asegurar una experiencia positiva para el cliente y garantizar la calidad y satisfacción con los servicios de Ágora de las Ideas.

12.0. Proyección de Ventas a 5 Años para Ágora de las Ideas

Supuestos Base

1. Crecimiento Anual: Se estima un crecimiento anual del 20% en ventas debido a inversiones en marketing, mejoras en procesos y expansión de la cartera de clientes.
2. Inversiones: Se planea invertir en marketing digital, optimización de SEO y participación en eventos del sector educativo y tecnológico.
3. Mercado: El mercado de modelado 3D y aplicaciones interactivas educativas se espera que crezca debido al aumento de la demanda de soluciones digitales innovadoras.
4. Sostenibilidad: La unidad productiva será sostenible gracias a la fidelización de clientes y la oferta de servicios de alta calidad.

Proyección de Ventas por Servicio

Promedio de venta de Modelado 3D mensual : $2,500,000 COP

Modelado 3D	
Año 1	● Ventas Mensuales: 3 proyectos/mes ● Ingresos Anuales: 3 * $2,500,000 * 12 = $90,000,000 COP
Año 2	● Ventas Mensuales: 3.6 proyectos/mes ● Ingresos Anuales: 3.6 * $2,500,000 * 12 = $108,000,000 COP
Año 3	● Ventas Mensuales: 4.32 proyectos/mes ● Ingresos Anuales: 4.32 * $2,500,000 * 12 = $129,600,000 COP
Año 4	● Ventas Mensuales: 5.18 proyectos/mes ● Ingresos Anuales: 5.18 * $2,500,000 * 12 = $155,520,000 COP
Año 5	● Ventas Mensuales: 6.22 proyectos/mes

	• Ingresos Anuales: 6.22 * $2,500,000 * 12 = $186,624,000 COP

Promedio de venta de Modelado 3D mensual : $6,500,000 COP

Aplicaciones interactivas	
Año 1	• Ventas Mensuales: 1.5 proyectos/mes • Ingresos Anuales: 1.5 * $6,500,000 * 12 = $117,000,000 COP
Año 2	• Ventas Mensuales: 1.8 proyectos/mes • Ingresos Anuales: 1.8 * $6,500,000 * 12 = $140,400,000 COP
Año 3	• Ventas Mensuales: 2.16 proyectos/mes • Ingresos Anuales: 2.16 * $6,500,000 * 12 = $168,480,000 COP
Año 4	• Ventas Mensuales: 2.59 proyectos/mes • Ingresos Anuales: 2.59 * $6,500,000 * 12 = $202,176,000 COP
Año 5	• Ventas Mensuales: 3.1 proyectos/mes • Ingresos Anuales: 3.1 * $6,500,000 * 12 = $241,632,000 COP

Resumen de Proyección de Ventas Anuales (COP)

Año	**Modelado 3D**	**Aplicaciones Interactivas**	**Total Anual**
1	$90,000,000	$117,000,000	$207,000,000
2	$108,000,000	$140,400,000	$248,400,000
3	$129,600,000	$168,480,000	$298,080,000
4	$155,520,000	$202,176,000	$357,696,000
5	$186,624,000	$241,632,000	$428,256,000

12. Describa la normatividad que debe cumplirse para el portafolio definido anteriormente: Identificación de la norma, procesos, costos y tiempos asociados al cumplimiento de la normatividad.

Normativa Empresarial

Formalización legal de la empresa

Nota: La formalización de la empresa Ágora de las Ideas ante la Cámara de Comercio (matrícula mercantil, gastos notariales y gastos de constitución) fue asumida por el emprendedor, Brian Stevens Valencia Camacho.

Normatividad Empresarial

Documento privado de constitución, la sociedad por acciones simplificada se creará mediante contrato o acto unilateral que conste en documento privado, por una sola persona; la sociedad se inscribirá en el Registro Mercantil de la Cámara de Comercio de Cali.

Durante el año 2008 se creó La ley 1258 mediante la cual nacieron las sociedades por acciones simplificadas que podrán constituirse por una o varias personas naturales o jurídicas, quienes sólo serán responsables hasta el monto de sus respectivos aportes. En cumplimiento del artículo 5 de dicha ley, el documento privado expresa lo siguiente:

Datos requeridos en el documento privado de constitución:

a. Nombre, documento de identidad, domicilio del propietario:

- Nombre: Brian Stevens Valencia Camacho
- Documento de Identidad: 1118298413
- Domicilio: Yumbo

b. Razón social o denominación de la sociedad, seguida de las palabras sociedad por acciones simplificada, o de las letras S.A.S.: Ágora de las ideas

c. El domicilio principal de la sociedad y el de las distintas sucursales que se establezcan en el mismo acto de constitución: YUMBO.

d. El término de duración, si este no fuera indefinido. Si nada se expresa en el acto de constitución, se entenderá que la empresa se ha constituido por término indefinido. El tiempo de duración será indefinido.

e. Una enunciación clara y completa de las actividades principales, todas las actividades lícitas del sector tecnológico.

f. El capital autorizado, suscrito y pagado, la clase, número y valor nominal de las acciones representativas del capital y la forma y términos en que éstas deberán pagarse.

g. La forma de administración y el nombre, documento de identidad y las facultades de sus administradores. El representante legal de Ágora de las ideas, Brian Stevens Valencia Camacho, cédula de ciudadanía 1118298413 con fecha de expedición 12 de Julio del 2010 de Yumbo.

h. El documento de constitución será objeto de autenticación de manera previa a la inscripción en el Registro Mercantil de la Cámara de Comercio, por Brian Stevens Valencia Camacho.

Normatividad técnica (Permisos, licencias de funcionamiento, registros, reglamentos):

Para operar legalmente Ágora de las ideas,una empresa de base tecnológica, sin establecimiento comercial, en Colombia debe obtener diversos permisos y licencias de funcionamiento. Según el Decreto 1074 de 2015, que compila las normas relacionadas con el sector de comercio, industria y turismo, y la Ley 232 de 1995, Artículo 2, las empresas deben tramitar:

Registro Único Tributario (RUT) El Registro Único Tributario (RUT) es esencial para todas las empresas en Colombia, incluidas aquellas que operan de manera online y desde casa. Este registro, gestionado por la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN), es necesario para la identificación y cumplimiento de las obligaciones fiscales. El **Decreto 2788 de 2004** establece que todas las personas naturales y jurídicas deben inscribirse en el RUT antes de iniciar cualquier actividad económica.

Registro Mercantil en la Cámara de Comercio El Registro Mercantil sigue siendo obligatorio, incluso para las empresas que no cuentan con un establecimiento comercial físico. La inscripción en la Cámara de Comercio correspondiente a la jurisdicción donde se desarrolla la actividad económica es necesaria para obtener la personería jurídica y poder operar legalmente. Esto está regulado por el **Código de Comercio (Decreto 410 de 1971)** y la **Ley 905 de 2004**.

Licencia de Funcionamiento Aunque no se cuente con un establecimiento comercial físico, es importante verificar si la actividad económica requiere algún tipo de permiso o licencia específica a nivel local. En muchos casos, las actividades online pueden estar exentas de licencias tradicionales, pero esto varía según la normativa municipal. El **Código Nacional de Policía y Convivencia (Ley 1801 de 2016)**, en su **Artículo 87**, establece los requisitos generales para la apertura de establecimientos de comercio, aunque las actividades online pueden tener regulaciones diferentes.

Seguridad y Salud en el Trabajo Incluso operando desde casa, es importante implementar medidas básicas de seguridad y salud en el trabajo. La normativa de seguridad y salud en el trabajo está regulada por el **Decreto 1072 de 2015** y la **Resolución 0312 de 2019**. Estas normativas establecen la obligación de crear y mantener un Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo (SG-SST), adaptado a las condiciones de trabajo remoto.

Certificados Especiales para Empresas de Base Tecnológica en Colombia

Certificado de Innovación

El Certificado de Innovación, emitido por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (MinCiencias), permite a las empresas de base tecnológica acceder a beneficios fiscales, como deducciones tributarias y exenciones. Según la Ley 1955 de 2019, Artículo 158-1 del Estatuto Tributario, y la Resolución 2358 de 2020, este certificado reconoce a las empresas que invierten en proyectos de investigación, desarrollo e innovación (I+D+i). Las empresas deben presentar un proyecto que cumpla con los requisitos establecidos por Colciencias, demostrar la capacidad técnica y financiera para desarrollarlo, y obtener la evaluación favorable del Comité de Elegibilidad de Proyectos de I+D+i.

Registro de Propiedad Intelectual

El Registro de Propiedad Intelectual es gestionado por la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC), y cubre la protección de derechos sobre invenciones, diseños industriales, signos distintivos y obras literarias y artísticas. Conforme a la Ley 1715 de 2014, Artículo 12 y la Decisión Andina 486 de

2000, se otorgan derechos exclusivos a los titulares de patentes y registros marcarios. Las empresas deben presentar solicitudes detalladas, junto con documentación técnica y descripciones completas de las innovaciones. Este registro es fundamental para proteger los activos intangibles y fomentar la competitividad en el mercado.

Certificación de Calidad

La Certificación de Calidad, como las normas ISO 9001 (Sistemas de Gestión de la Calidad) y ISO 27001 (Seguridad de la Información), es otorgada por organismos certificadores acreditados por el Organismo Nacional de Acreditación de Colombia (ONAC). Según la Ley 1562 de 2012 y el Decreto 1471 de 2014, Artículo 15, las empresas deben demostrar conformidad con los estándares internacionales de calidad y seguridad. Este proceso incluye auditorías rigurosas y la implementación de sistemas de gestión que aseguren la mejora continua y la protección de la información, lo cual es crucial para las empresas tecnológicas que manejan datos sensibles y desarrollan productos innovadores.

Normas Colombianas Aplicadas al Desarrollo de Software y Contenido Audiovisual

Ley 1341 de 2009 - Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) La Ley 1341 de 2009 establece el marco regulatorio para la promoción, desarrollo y uso eficiente de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en Colombia. Esta ley fomenta la inversión y desarrollo del sector TIC y asegura el acceso universal a estos servicios. En el **Artículo 6** se definen las funciones del Ministerio TIC, mientras que el **Artículo 19** promueve el acceso universal a las TIC. La entidad encargada de su implementación es el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). No aplica a resoluciones específicas.

Decreto 1078 de 2015 - Decreto Único Reglamentario del Sector TIC El Decreto 1078 de 2015 compila y organiza las normas del sector TIC en un solo documento, facilitando su consulta y cumplimiento. Este decreto establece lineamientos sobre la prestación de servicios TIC y la protección de los usuarios, y es gestionado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). No aplica a resoluciones específicas, ya que es un decreto reglamentario en sí mismo.

Norma Técnica Colombiana NTC-ISO/IEC 27001:2013 - Gestión de la Seguridad de la Información La Norma Técnica Colombiana NTC-ISO/IEC 27001:2013 especifica los requisitos para establecer, implementar, mantener y mejorar un sistema de gestión de seguridad de la información (SGSI) en una organización. Asegura la protección de la información y la gestión de riesgos relacionados. Esta norma es gestionada por el ICONTEC (Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación). No aplica a resoluciones específicas, ya que es una norma técnica certificada.

Ley 1581 de 2012 - Protección de Datos Personales La Ley 1581 de 2012 regula el manejo de datos personales, estableciendo derechos, principios y procedimientos para la protección de la información personal en Colombia. En el **Artículo 15** se definen los derechos de los titulares de los datos y en el **Artículo 17** se establecen los deberes de los responsables del tratamiento de datos. La entidad encargada es la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC), y la implementación específica de esta ley se detalla en la Resolución 2568 de 2014.

Ley 527 de 1999 - Ley de Comercio Electrónico La Ley 527 de 1999 establece el marco legal para el comercio electrónico en Colombia, incluyendo el uso de firmas digitales y mensajes de datos. Facilita

las transacciones electrónicas y proporciona seguridad jurídica a los documentos electrónicos. El **Artículo 2** define términos y conceptos fundamentales del comercio electrónico, mientras que el **Artículo 6** establece la equivalencia entre documentos electrónicos y físicos. Esta ley es gestionada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). No aplica a resoluciones específicas.

Normas Colombianas Aplicadas al Desarrollo de Contenido Audiovisual

Ley 23 de 1982 - Ley de Derechos de Autor La Ley 23 de 1982 regula los derechos de autor en Colombia, protegiendo las obras literarias y artísticas, incluyendo el contenido audiovisual. En el **Artículo 10** se define el concepto de obra y derechos de autor, y el **Artículo 183** regula la duración de los derechos patrimoniales. La entidad encargada es la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA). No aplica a resoluciones específicas.

Ley 397 de 1997 - Ley General de Cultura La Ley 397 de 1997, conocida como Ley General de Cultura, establece las bases para la protección, promoción y difusión de la cultura en Colombia. Incluye disposiciones para el fomento y apoyo a la creación de contenidos audiovisuales. El **Artículo 24** fomenta la producción y difusión de obras culturales, y el **Artículo 40** establece incentivos para la industria cultural. La entidad encargada de su implementación es el Ministerio de Cultura. No aplica a resoluciones específicas.

Otras Normativas, Leyes, Registros y Requerimientos Importantes para Ágora de las Ideas

Normas de Propiedad Intelectual Las normas de propiedad intelectual protegen las creaciones y obras de las empresas, asegurando que los derechos de autor y las patentes estén debidamente registrados y protegidos. La **Ley 23 de 1982** sobre derechos de autor y la **Decisión 486 de 2000** de la Comunidad Andina, que regula la propiedad industrial, son fundamentales para este propósito. La entidad encargada de la administración y protección de estos derechos es la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC).

Normas de Protección de Datos Personales La **Ley 1581 de 2012** regula la protección de datos personales en Colombia. Esta ley establece derechos, principios y procedimientos para la protección de la información personal. En el **Artículo 15** se definen los derechos de los titulares de los datos, y en el **Artículo 17** se establecen los deberes de los responsables del tratamiento de datos. La Superintendencia de Industria y Comercio (SIC) es la entidad encargada de supervisar el cumplimiento de esta normativa, complementada por la **Resolución 2568 de 2014**.

Incentivos a la Innovación Colciencias, ahora conocido como el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, ofrece programas de incentivos y financiación para proyectos de innovación tecnológica. La **Ley 1286 de 2009** establece las bases para el fomento de la ciencia, tecnología e innovación en Colombia, proporcionando recursos y apoyos a proyectos innovadores. Los programas específicos y requisitos para acceder a estos incentivos están detallados en las convocatorias anuales del ministerio.

Normativa Laboral para Contratar Empleados en Colombia

En Colombia, la normativa laboral está regulada por el **Código Sustantivo del Trabajo** (CST), la **Ley 50 de 1990**, la **Ley 789 de 2002**, y otras disposiciones legales complementarias. A continuación, se

detallan los aspectos más importantes para la contratación de empleados a término fijo y por prestación de servicios.

Contrato de Trabajo a Término Fijo

Definición y Duración El contrato de trabajo a término fijo es aquel que tiene una duración específica, pactada por las partes. Según el **Artículo 46 del Código Sustantivo del Trabajo (CST)**, este tipo de contrato debe ser por escrito y su duración no puede ser superior a tres años, renovables indefinidamente.

Renovación El **Artículo 46 del CST** también establece que el contrato puede ser renovado por períodos iguales al inicialmente pactado. Si el empleador no notifica al trabajador con una antelación mínima de 30 días antes de la expiración del contrato su intención de no renovarlo, se entenderá automáticamente renovado por el mismo período.

Preaviso para la Terminación Para no renovar un contrato a término fijo, el empleador debe notificar al trabajador por escrito con una antelación mínima de 30 días antes de la fecha de terminación del contrato, tal como se especifica en el **Artículo 46 del CST**.

Prestaciones Sociales Los trabajadores contratados a término fijo tienen derecho a todas las prestaciones sociales establecidas en la ley, tales como cesantías, intereses sobre cesantías, prima de servicios, vacaciones, y subsidio de transporte, conforme a los **Artículos 249-267 del CST** y la **Ley 50 de 1990**.

Contrato por Prestación de Servicios

Definición y Características El contrato por prestación de servicios es un acuerdo civil o comercial mediante el cual una persona natural o jurídica (el contratista) se obliga a realizar una obra o prestar un servicio en favor de otra persona (el contratante), sin que exista una relación laboral subordinada. Este contrato está regulado principalmente por el **Código Civil y el Código de Comercio**.

Independencia y Autonomía El contratista actúa de manera autónoma e independiente, sin sujeción a horarios, subordinación, ni controles propios de una relación laboral. No tiene derecho a prestaciones sociales ni a la seguridad social proporcionada por el contratante, como lo establece el **Artículo 32 del Código Civil** y el **Artículo 823 del Código de Comercio**.

Seguridad Social El contratista es responsable de afiliarse y cotizar al sistema de seguridad social (salud, pensiones y riesgos laborales) sobre el 40% del valor mensual del contrato. Esta obligación está estipulada en el **Decreto 1072 de 2015** y en la **Ley 100 de 1993**.

Requisitos Generales para Ambas Contrataciones

Afiliación a la Seguridad Social Todos los empleadores deben afiliar a sus trabajadores al sistema de seguridad social integral (salud, pensiones y riesgos laborales) desde el primer día de trabajo. Esto está regulado por la **Ley 100 de 1993** y el **Decreto 1295 de 1994**.

Pago de Salarios y Beneficios El empleador debe pagar puntualmente el salario acordado y las prestaciones sociales correspondientes. El salario mínimo legal vigente es el punto de referencia

para establecer las remuneraciones y se actualiza anualmente mediante decreto del Gobierno Nacional. La **Ley 15 de 1959** y el **Decreto 1174 de 2020** regulan estas obligaciones.

Derechos de los Trabajadores Todos los trabajadores tienen derecho a condiciones laborales dignas y justas, a un ambiente de trabajo seguro y saludable, a la no discriminación, y a la libertad sindical, conforme a los **Artículos 25 y 53 de la Constitución Política de Colombia** y las normas internacionales de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) ratificadas por Colombia.

Prevención de Riesgos Laborales El empleador debe implementar y mantener un Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo (SG-SST) para prevenir accidentes y enfermedades laborales, conforme al **Decreto 1072 de 2015** y la **Resolución 0312 de 2019**.

Contratación de Extranjeros Para contratar trabajadores extranjeros, se deben cumplir con las normas de inmigración establecidas por la **Resolución 6045 de 2017** del Ministerio de Relaciones Exteriores, que regula los permisos de trabajo y visas para extranjeros.

Registros y Control Las empresas deben llevar un registro de sus empleados y contratos, conforme a lo dispuesto en el **Artículo 57 del CST**, y deben reportar a la Unidad de Gestión Pensional y Parafiscales (UGPP) para el control del cumplimiento de las obligaciones de seguridad social y parafiscales, según la **Ley 1607 de 2012**.

Política de No Discriminación El **Artículo 10 de la Ley 1010 de 2006** prohíbe el acoso laboral y establece medidas de prevención y sanción. También se debe cumplir con las disposiciones de la **Ley 1496 de 2011**, que garantiza la igualdad salarial entre hombres y mujeres.

La empresa contempla cumplir con todas las obligaciones en cuanto a la formalización laboral se refiere.
Una vez la empresa esté formalizada, y se disponga de contratar a empleados, previamente se deben realizar los siguientes registros:

1. Registrar la empresa ante la Caja de Compensación Familiar.
2. Registrar la empresa ante una Administradora de Riesgos Laborales (A.R.L).
3. Registrar la empresa y los empleados al sistema de pensiones.
4. Inscribir a los empleados a un Plan Obligatorio de Salud.
5. Afiliar a los empleados a un fondo de cesantías.

Registro de marca – Propiedad intelectual:

REGISTRO DE MARCA – PROPIEDAD INTELECTUAL:

Para registrar una Marca en Colombia hay que seguir una serie de etapas:

- Presentación de Solicitud de Registro de Marca: deberá cumplir con los requisitos formales de presentación. En caso contrario, se ordenará su corrección dentro de 60 días siguientes a contar de la notificación que informe acerca de esta situación.

- Examen formal: una vez aceptada la tramitación y otorgado un número de radicado o proceso, la solicitud será enviada al Centro de Documentación e Información a la División de Signos Distintivos, para la revisión formal de ella. Si la documentación se encuentra completa, y la solicitud cumple con los requisitos establecidos en la ley, se enviará la solicitud a publicación. En caso contrario, existirá un plazo de 60 días para que el solicitante subsane los errores u omisiones que contenga la solicitud respectiva (requerimientos).
- Publicación: se efectúa en la Gaceta de Propiedad Industrial, y tiene por objeto poner a los terceros en conocimiento de la solicitud presentada.
- Oposiciones: en caso de presentarse, el solicitante dispondrá de treinta días hábiles para presentar sus alegatos.
- Examen de Fondo: es realizado por la División de Signos Distintivos con el objeto de determinar si el signo pedido es aceptado o rechazado para su registro. Este examen se practicará respecto de toda solicitud en trámite, siendo indiferente el hecho de haberse presentado o no oposiciones en su contra.
- Resolución: será dictada una vez que se haya culminado con el examen de fondo, y será en todo caso fundada, ya sea que ella conceda o deniegue el registro solicitado.
- Impugnación de la resolución: todo solicitante tendrá el derecho de impugnar la resolución dictada, procediendo contra ella los recursos de reposición y de apelación. La decisión final en estos casos podrá confirmar o revocar el fallo dictado originalmente.
- Duración del registro: aceptada la solicitud, se le asignará a esta marca un número de registro. La duración de este registro de marca será de diez años contados desde la fecha de concesión.

13. Describa las condiciones técnicas más importantes que se requieren para la operación del negocio.

Condiciones técnicas para la operación de Ágora de las Ideas

Infraestructura Tecnológica

Conectividad a Internet Una conexión a Internet de alta velocidad y confiabilidad es fundamental dado que las operaciones se realizan principalmente en línea. Se recomienda un servicio de banda ancha con al menos 100 Mbps de velocidad de descarga y 50 Mbps de velocidad de carga para asegurar la transferencia rápida de archivos pesados, como modelos 3D y aplicaciones interactivas.

Equipos de Cómputo: para la creación y renderizado de modelos 3D, así como el desarrollo de aplicaciones interactivas, se requieren computadoras con altas especificaciones técnicas:

- **Procesador:** Mínimo Intel Core i7 o AMD Ryzen 7.
- **Memoria RAM:** Al menos 32 GB.
- **Tarjeta Gráfica:** NVIDIA GeForce RTX 3070 o AMD Radeon RX 6800.
- **Almacenamiento:** SSD de 1 TB o más para almacenamiento rápido de proyectos.

Software Especializado Ágora de las Ideas utiliza software especializado para el modelado 3D, la creación de contenido y el desarrollo de aplicaciones. Entre los programas esenciales se incluyen:

- **ZBrush:** Para escultura y modelado digital.
- **Maya y Blender:** Para animación y modelado 3D.
- **Unity:** Para desarrollo de aplicaciones y experiencias interactivas.
- **Substance Painter:** Para texturización de modelos 3D.
- **Adobe Creative Suite:** Para diseño gráfico y producción audiovisual.

Seguridad y Respaldo de Información

Ciberseguridad Implementar medidas de ciberseguridad es crucial para proteger la información sensible y los proyectos. Se deben considerar:

- **Software Antivirus y Antimalware:** Para proteger contra amenazas y ataques cibernéticos.
- **Firewall:** Para filtrar el tráfico entrante y saliente de la red.
- **Autenticación Multifactor (MFA):** Para asegurar el acceso a cuentas y sistemas críticos.
- **Encriptación de Datos:** Para proteger la información almacenada y transmitida.

Respaldo y Recuperación de Datos La pérdida de datos puede ser un gran problema para empresas tecnológicas por esta razón es fundamental tener un sistema de respaldo y recuperación de datos:

- **Copias de Seguridad Automáticas:** Realizadas diariamente y almacenadas en ubicaciones físicas y en la nube.
- **Servicios en la Nube:** Plataformas como Google Drive, Dropbox o servicios especializados como AWS S3 para almacenar copias de seguridad de proyectos y documentos importantes.

Condiciones Ambientales

Espacio de Trabajo Aunque la operación es desde casa, es importante contar con un espacio de trabajo adecuado que incluya:

- **Ergonomía:** Muebles y sillas ergonómicas para prevenir problemas de salud.
- **Iluminación Adecuada:** Luz natural y artificial suficiente para evitar la fatiga visual.
- **Climatización:** Sistema de ventilación para mantener una temperatura confortable.

Herramientas de Colaboración

Software de Gestión de Proyectos Para coordinar el trabajo y asegurar la productividad, se recomienda el uso de herramientas de gestión de proyectos como:

- **Trello:** Para la organización de tareas y seguimiento de proyectos.
- **Asana:** Para la gestión de equipos y proyectos.
- **Slack:** Para la comunicación interna y colaboración en tiempo real.

Reuniones Virtuales El uso de plataformas de videoconferencia es esencial para reuniones con clientes y colaboradores:

- **Zoom, Microsoft Teams o Google Meet:** Para realizar reuniones virtuales y presentaciones de proyectos.

14. Requerimientos para el Funcionamiento de Ágora de las Ideas

Lugar Físico de Operación

Lugar Físico: Operación desde Casa Operar desde casa puede ser eficiente y rentable para Ágora de las Ideas, ya que el negocio se centra en el desarrollo de software y contenido digital. Sin embargo, es esencial contar con un espacio dedicado exclusivamente para el trabajo para garantizar la productividad y el cumplimiento de normativas de seguridad y salud en el trabajo.

Áreas Requeridas y Distribución del Espacio

Área de Trabajo Principal:

Espacio mínimo: 15 m².
Distribución: Área para escritorios, sillas ergonómicas, y equipos de cómputo.
Justificación: Un espacio amplio y bien organizado que tenga la capacidad de albergar el equipo necesario y asegurar un ambiente de trabajo confortable.

Área de Reuniones:

Espacio mínimo: 8 m².
Distribución: Mesa de reuniones pequeña, sillas cómodas, y un sistema de videoconferencia.
Justificación: Necesaria para reuniones con clientes, presentaciones de proyectos y sesiones de ideación de proyectos.

Área de Descanso:

Espacio mínimo: 5 m².
Distribución: Sofá o sillas confortables, y una pequeña mesa.
Justificación: Es importante tener un área donde los empleados puedan descansar y relajarse durante las pausas.

Micro Localización Operar desde una zona residencial con buena conectividad a Internet y acceso a servicios básicos.

Maquinaria, Equipo, Herramientas, Muebles y Enseres

Maquinaria y Equipos

Computadoras de Alto Rendimiento:

Requerimiento: Al menos 2 estaciones de trabajo con procesadores Intel Core i7 o AMD Ryzen 7, 32 GB de RAM, y tarjetas gráficas NVIDIA GeForce RTX 3070.
Justificación: Necesarios para el modelado 3D, renderizado y desarrollo de aplicaciones interactivas.

Servidor de Almacenamiento:

Requerimiento: Servidor NAS (Network Attached Storage) con al menos 8 TB de almacenamiento.

Justificación: Asegura el almacenamiento y respaldo de grandes volúmenes de datos.

Herramientas y Software

Software de Modelado y Animación:
Requerimiento: Licencias de ZBrush, Maya, Blender, Substance Painter, y Unity.
Justificación: Herramientas esenciales para el desarrollo de proyectos de modelado 3D y aplicaciones interactivas.

Herramientas de Colaboración:

Requerimiento: Suscripciones a Trello, Asana, Slack, y Zoom.
Justificación: Facilitan la gestión de proyectos y la comunicación efectiva con el equipo y los clientes.

Muebles y Enseres
Escritorios:

Requerimiento: Escritorios amplios y ergonómicos para cada estación de trabajo.
Justificación: Proveen espacio suficiente para los equipos y mejoran la comodidad durante largas horas de trabajo.
Sillas Ergonómicas:
Requerimiento: Sillas ajustables y ergonómicas para prevenir problemas de salud.
Justificación: Mejora la postura y reduce el riesgo de lesiones por uso prolongado.

Mesa de Reuniones:

Requerimiento: Una mesa pequeña con sillas cómodas.
Justificación: Necesaria para las reuniones internas y con clientes.
Mobiliario de Almacenamiento:
Requerimiento: Estantes y cajoneras.
Justificación: Mantiene el espacio organizado y despejado.

Nuevas Inversiones

Adquisición de Nuevo equipo de cómputo

Nueva estaciones de Trabajo:

Especificaciones: mínimo procesador Intel Core i7 o AMD Ryzen 7, 32 GB de RAM, y tarjetas gráficas NVIDIA GeForce RTX 3070.
Justificación: Necesarios para el modelado 3D, renderizado y desarrollo de aplicaciones interactivas.
Justificación: Equipos de última generación para mejorar la capacidad de procesamiento y rendimiento, permitiendo manejar proyectos más complejos y exigentes.

Adquisición de Software y Herramientas:

Requerimiento: Evaluación y compra de nuevas herramientas y software según las necesidades del mercado.
Justificación: Adaptarse a las tendencias y demandas tecnológicas mejora la capacidad de respuesta y la calidad de los proyectos.

15.0. Procesos

Reunión Inicial con Cliente (Preproducción)

El proceso comienza con una reunión inicial con el cliente para entender sus requerimientos y definir el alcance del proyecto. Durante esta etapa, se planifican los tiempos y recursos necesarios para el proyecto. Este proceso involucra al Gestor de Proyectos y al Diseñador de UI/UX y tiene una duración de 3 a 5 días.

Diseño Conceptual (Preproducción)

Una vez definidos los requerimientos, se procede con el diseño conceptual, donde se crean bocetos y conceptos iniciales que se alinean con las expectativas del cliente. Esta fase también está a cargo del Diseñador de UI/UX y toma entre 3 y 5 días.

Modelado 3D (Producción)

El modelado 3D es una de las actividades principales de producción. Dependiendo de la complejidad del modelo, el tiempo puede variar:

- **Modelos Simples:** Se completan en 3 días.
- **Modelos Estándar:** Se requieren 7 días.
- **Modelos Complejos:** Toman 15 días. Esta tarea es realizada por el Modelador 3D, quien utiliza software especializado para crear los modelos requeridos.

Desarrollo de Aplicaciones Interactivas (Producción)

Para las aplicaciones interactivas, el desarrollo implica varias etapas, desde el diseño de elementos, texturización, exportación a un motor de videojuego, hasta la construcción de mecánicas e interfaz de usuario. Este proceso dura aproximadamente de 15 días a 2 meses y es llevado a cabo por el Desarrollador de Software y el Modelador 3D.

Revisión y Ajustes (Postproducción)

Después de la producción, se realizan revisiones y ajustes finales para asegurar que el producto cumpla con los estándares de calidad y las expectativas del cliente. Durante esta etapa, que dura entre 2 y 3 días, participan el Gestor de Proyectos, el Modelador 3D y el Desarrollador de Software.

Entrega Final al Cliente (Entrega)

Finalmente, el proyecto se presenta al cliente y se implementan los últimos detalles necesarios para su funcionamiento. Este proceso, que toma de 1 a 2 días, involucra al Gestor de Proyectos, el Modelador 3D y el Desarrollador de Software para asegurar una transición suave y efectiva.

16.0 Capacidad Productiva

Capacidad Productiva de Ágora de las Ideas (Con dos Empleados)

Dado que Ágora de las Ideas cuenta con un equipo de dos empleados, cada uno con roles específicos, la capacidad productiva debe adaptarse a las responsabilidades compartidas entre ambos. A continuación, se detalla la capacidad productiva considerando que un empleado se encarga del modelado 3D y la programación, mientras que el otro maneja el diseño de interfaz gráfica y las redes sociales.

Distribución de Roles

- **Empleado 1: Modelado 3D y Programación**

Responsabilidades: Modelado de 3D (personajes, accesorios, escenarios) y desarrollo de aplicaciones interactivas.

Capacidades de Producción:

Modelado 3D

Modelos Simples: 3 días por modelo.
Capacidad Mensual: Aproximadamente 10 modelos simples al mes.

Modelos Estándar: 7 días por modelo.
Capacidad Mensual: Hasta 4 modelos estándar al mes.

Modelos Complejos: 15 días por modelo.
Capacidad Mensual: Hasta 2 modelos complejos al mes.

Desarrollo de Aplicaciones Interactivas

Aplicaciones Educativas con Estructura Simple: 15 días por aplicación.
Capacidad Mensual: Hasta 2 aplicaciones interactivas simples al mes.

Empleado 2: Diseño de Interfaz Gráfica y Manejo de Redes Sociales

Responsabilidades: Diseño de interfaz gráfica (UI/UX) y gestión de redes sociales (publicidad, interacción con clientes, actualización de contenido).

Capacidades de Producción:

Diseño de Interfaz Gráfica
Proyectos de Diseño de UI/UX: Cada diseño de interfaz gráfica para una aplicación o producto puede llevar entre 5 a 7 días, dependiendo de la complejidad.
Capacidad Mensual: Aproximadamente 5 proyectos de diseño UI/UX al mes.

Manejo de Redes Sociales

Gestión de Contenidos y Publicidad: El tiempo dedicado a la creación de contenido, interacción con seguidores y publicidad puede ocupar aproximadamente 2 días por semana.

Capacidad Mensual: Manejo y publicación de contenido en redes sociales a lo largo de 8 días al mes, con posibilidad de realizar campañas publicitarias adicionales según la demanda.

Capacidades Combinadas

Con la distribución de responsabilidades entre los dos empleados, Ágora de las Ideas puede manejar:

- **Hasta 10 Modelos Simples**
- **Hasta 4 Modelos Estándar**
- **Hasta 2 Modelos Complejos**
- **Hasta 2 Aplicaciones Interactivas Simples**

por mes, en función de la carga de trabajo asignada y la complejidad de cada proyecto.

Además, el **Diseñador de Interfaz Gráfica** puede gestionar el diseño de **5 proyectos UI/UX** y el **Manejo de Redes Sociales** a lo largo de 8 días al mes, asegurando una presencia activa en línea y una comunicación efectiva con los clientes.

Equipo de trabajo

Brian Stevens Valencia Camacho	**Erika Castillo Bernal**
Ocupación: Director general	Ocupación: Directora de diseño y comunicaciones Visual
Estudios: Ingeniero Biomédico, especialización en animación 3d en entornos transmedia	Estudios: Estudiante de Diseño Gráfico
Habilidades: manejo de múltiples programas de modelado 3D (Zbrush, Maya, Blender) y en motores de videojuegos como Unity	**Habilidades**: en diseño gráfico y de identidad visual, creación y desarrollo de interfaces de usuario (UI) intuitivas y atractivas, así como en la producción de material audiovisual

Experiencia: desarrollo de aplicaciones médicas interactivas para la Universidad del Valle. La trayectoria profesional incluye trabajo como modelador 3D para diversas empresas nacionales, como Mikimvi, Planet 141 y Atmósfera, donde ha contribuido en la creación de personajes para animación, videojuegos, y experiencias de realidad virtual y aumentada.	**Experiencia:** en la creación de identidad de marca, producción de contenido audiovisual y personalización de interfaces de usuario para múltiples proyectos de Ágora de las Ideas. Independiente ha desarrollado y ejecutado múltiples piezas gráficas para Bellas Artes y diversas empresas.

V. ¿CUAL ES EL FUTURO DE MI NEGOCIO?

Estrategia de Marketing Mix

1. Estrategia de Promoción

1.1. Campañas en Redes Sociales

Actividad: Publicación de contenido relevante en Instagram, LinkedIn.
Recursos:

- Diseñador gráfico para creación de contenido visual.
- Community manager para gestión de redes.

Costo: $500,000 COP mensuales.

Responsables:
Erika (Diseñadora Gráfica) o Community Manager (a contratar).

1.2. Publicidad Pagada en Facebook e Instagram

Actividad: Campañas de anuncios pagados dirigidos a públicos específicos.
Recursos:

- Community manager.
- Especialista en publicidad digital.
- Presupuesto publicitario.

Costo: $1,200,000 COP mensuales.

Responsables:
Community Manager o Especialista en publicidad digital.

1.3. Participación en Ferias y Eventos del Sector

Actividad: Asistencia y presentación en ferias y eventos de tecnología y educación.
Recursos:

- Materiales de marketing (flyers, banners).
- Stand de exposición.
- Personal para atender el stand.

Costo: Entre $1,000,000 COP a $3,000,000 COP por evento.
Responsables:
Brian Stevens Valencia Camacho.
Erika.

2. Estrategia de Comunicación
2.1. Blog y SEO

Actividad: Creación de un blog en el sitio web con artículos relacionados con el modelado 3D y aplicaciones interactivas.

Recursos:

- Redactor de contenidos.
- Especialista en SEO.

Costo: $800,000 COP mensuales.
Responsables:
Redactor de Contenidos o especialista en SEO.

2.2. Boletines Informativos

Actividad: Envío mensual de boletines informativos por correo electrónico a la base de datos de clientes y prospectos.

Recursos:

- Plataforma de email marketing
- Redactor de contenidos.

Costo: $200,000 COP mensuales.

Responsables:
Redactor de Contenidos o community manager.

3. Estrategia de Distribución

3.1. Colaboraciones y Alianzas

Actividad: Establecimiento de colaboraciones con universidades, centros educativos y empresas del sector.
Recursos:

- Tiempo de gestión y negociación.
- Materiales de presentación y propuestas.

Costo: $500,000 COP en materiales y desplazamientos.

Responsables:
Brian Stevens Valencia Camacho.

3.2. Venta a través de la Página Web

Actividad: Optimización de la página web para facilitar la venta de servicios directamente.
Recursos:

- Desarrollador web.

Costo: $1,000,000 COP en mejoras y mantenimiento.

Responsables:
Desarrollador Web.

3.3. Plataformas de Freelance

Actividad: Publicación de servicios en plataformas de freelance como Upwork, Fiverr y Freelancer.
Recursos:

- Tiempo de gestión y mantenimiento de los perfiles.

Costo: $0 (solo tiempo invertido).

Responsables:
Brian Stevens Valencia Camacho.

19.0. Periodo de Arranque

20.0. Periodo Improductivo

VI. ¿QUÉ RIESGOS ENFRENTÓ?

Análisis de Riesgos

1. Actores Externos Críticos para la Ejecución del Negocio

- **SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje)**

Aporte: Apoyo en programas de emprendimiento.
Riesgo: Dependencia de programas y recursos que pueden cambiar con el tiempo.

Plan de Acción: mantener contactos con otras instituciones educativas y centros de formación profesional.

- **Gobierno Local y Nacional**

Aporte: Regulaciones y políticas que pueden incentivar el crecimiento del sector tecnológico. Subsidios y apoyos económicos.
Riesgo: Cambios en políticas y regulaciones que pueden afectar la operación. Inestabilidad política.
Plan de Acción: Monitorear cambios legislativos. Mantener relaciones estrechas con entidades gubernamentales clave. Participar activamente en asociaciones industriales que aboguen por políticas favorables.

- **Universidades**

Aporte: Alianzas para proyectos de investigación y desarrollo. Acceso a talento joven y capacitado.
Riesgo: Dependencia en la colaboración continua y alineación de intereses.
Plan de Acción: Establecer acuerdos de colaboración a largo plazo. Participar en programas de mentoría y pasantías para atraer y retener talento.

- **Entidades de Control (DIAN, Cámara de Comercio, Superintendencias)**

Aporte: Regulación y control que garantizan el cumplimiento de normativas y estándares de calidad.
Riesgo: Cambios en normativas fiscales y laborales. Sanciones por incumplimientos.
Plan de Acción: Mantener un estricto cumplimiento normativo. Consultar regularmente con asesores legales y contables. Mantener registros claros y actualizados.

- **Bancos y Entidades Financieras**

Aporte: Financiamiento para proyectos y expansión. Servicios de manejo de capital y transacciones.
Riesgo: Fluctuaciones en las tasas de interés. Restricciones en el acceso a créditos.
Plan de Acción: Diversificar fuentes de financiamiento. Establecer relaciones sólidas con varias instituciones financieras. Mantener una sólida posición financiera.

- **Colaboradores (Empleados y Freelancers)**

Aporte: Mano de obra y talento especializado necesario para el desarrollo de proyectos.
Riesgo: Rotación de personal. Escasez de talento especializado en el mercado.
Plan de Acción: Implementar programas de retención de talento. Ofrecer beneficios competitivos y oportunidades de desarrollo profesional. Fomentar un ambiente de trabajo inclusivo y colaborativo.

2. Factores externos y plan de acción para mitigar riesgos

- **Factores Técnicos**

Riesgo: Fallos en software, problemas de compatibilidad, y ciberseguridad.

Plan de Acción: Implementar sistemas de respaldo y recuperación de datos. Mantener software actualizado con parches de seguridad. Realizar auditorías de seguridad regularmente. Capacitar al personal en prácticas seguras de TI.

- **Factores Comerciales**

Riesgo: Cambios en las demandas del mercado, competencia desleal.
Plan de Acción: Realizar estudios de mercado periódicos. Diversificar la cartera de productos y servicios. Establecer estrategias de marketing robustas y adaptativas. Proteger la propiedad intelectual con patentes y derechos de autor.

- **Factores Laborales**

Riesgo: Conflictos laborales, escasez de talento especializado.
Plan de Acción: Fomentar un ambiente laboral positivo y ético. Implementar políticas claras de comunicación y resolución de conflictos. Ofrecer programas de formación y desarrollo profesional continuo.

- **Factores de Seguridad**

Riesgo: Robos, vandalismo, ciberataques.
Plan de Acción: Implementar sistemas de vigilancia física y digital. Realizar evaluaciones de riesgos periódicas. Mantener protocolos de seguridad actualizados y accesibles para todos los empleados.

- **Factores Medioambientales**

Riesgo: Normativas ambientales, impacto ecológico.
Plan de Acción: Cumplir con las normativas ambientales locales y nacionales. Adoptar prácticas sostenibles en la producción y operaciones. Capacitar al personal en prácticas ambientales responsables.

- **Siniestros Naturales**

Riesgo: Terremotos, inundaciones, incendios.
Plan de Acción: Desarrollar y mantener un plan de contingencia y evacuación. Contratar seguros adecuados que cubran daños materiales y pérdidas financieras. Realizar simulacros de emergencia periódicos para todo el personal.

- **Factores de Salud**

Riesgo: Pandemias, brotes de enfermedades.
Plan de Acción: Implementar políticas de salud y seguridad ocupacional. Facilitar acceso a servicios médicos y programas de bienestar para los empleados. Mantener la flexibilidad para el trabajo remoto cuando sea necesario.

- **Competencia Desleal**

Riesgo: Prácticas desleales de competencia, plagio.

Plan de Acción: Monitorear el mercado y tomar acciones legales contra cualquier infracción. Proteger la propiedad intelectual con registros adecuados. Mejorar continuamente la oferta de valor y diferenciarse claramente en el mercado.

- **Recesión Económica**

Riesgo: Disminución de la demanda, dificultades financieras.
Plan de Acción: Diversificar fuentes de ingresos y mercados objetivo. Mantener una reserva financiera adecuada. Optimizar costos operativos y mejorar la eficiencia empresarial.

VII. RESUMEN EJECUTIVO

- Presentación del Emprendedor

Nombre: Brian Stevens Valencia Camacho

Ocupación: Director General
Perfil Académico: Ingeniero Biomédico con especialización en Animación 3D en Entornos Transmedia
Habilidades Técnicas: Experto en programas de modelado 3D como Zbrush, Maya, Blender, y en motores de videojuegos como Unity.
Experiencia: Ha desarrollado aplicaciones médicas interactivas para la Universidad del Valle. Ha trabajado como modelador 3D para empresas como Mikimvi, Planet 141, y Atmósfera, contribuyendo en la creación de personajes para animación, videojuegos, y experiencias de realidad virtual y aumentada.

Nombre: Erika Yurley Castillo Bernal

Ocupación: Directora de Diseño y Comunicación Visual
Estudios: Diseño Gráfico
Habilidades: Especialista en diseño gráfico e identidad visual, creación y desarrollo de interfaces de usuario intuitivas, producción de contenido audiovisual y personalización de interfaces de usuario para proyectos de Ágora de las Ideas.
Experiencia: Ha trabajado en la creación de identidad de marca, producción de contenido audiovisual y personalización de interfaces de usuario para múltiples proyectos de Ágora de las Ideas, así como para diversas empresas en el sector de Bellas Artes.

- Concepto del Negocio

Ágora de las Ideas es un emprendimiento de base tecnológica fundado en 2021 en Yumbo, Valle del Cauca, especializado en el modelado 3D y el desarrollo de aplicaciones interactivas. Con la misión de transformar la manera en que las personas aprenden, interactúan y disfrutan del contenido digital. Nos dedicamos a crear experiencias que combinan el modelado 3D, los motores de videojuegos, y la creatividad para crear experiencias inmersivas. Abarcamos diversos sectores como la educación, la salud, el entretenimiento y la industria audiovisual, proporcionando herramientas innovadoras que facilitan la comprensión y el disfrute del contenido digital. Nos esforzamos por ofrecer productos de alta calidad que respondan a las necesidades y deseos de nuestros clientes.

- Impacto del Emprendimiento

Ágora de las Ideas ha tenido un impacto significativo en varios aspectos. En el último año, reportamos ventas por un total de 30 millones de pesos, destacándose en el desarrollo de experiencias interactivas y aplicaciones especializadas para sectores educativos, médicos y de entretenimiento. Nuestras aplicaciones han mejorado la enseñanza y la comprensión de conceptos complejos en aulas, mientras que nuestros biomodelos han facilitado la labor médica en odontología y cirugía. En el entretenimiento, nuestros diseños de personajes, escenarios y accesorios han participado en múltiples producciones de videojuegos, series y experiencias VR y AR. En términos de empleo, hemos contratado servicios especializados para la creación de nuestra página web y prevemos la necesidad de contratar servicios de SEO, posicionamiento web y marketing digital próximamente.

Información de inversión

Información de viabilidad financiera

BIBLIOGRAFÍA

El País. (2023). Cali se consolida como un centro de innovación tecnológica. Recuperado de https://www.elpais.com.co/economia/asi-se-consolida-cali-como-lider-en-creacion-de-startups-2324.html

El Heraldo. (2023). Barranquilla, entre las ciudades con potencial para las empresas digitales. Recuperado de https://www.elheraldo.co/barranquilla/barranquilla-entre-ciudades-con-potencial-para-las-empresas-digitales-1109669].

MDC Colombia. (2023). El desarrollo de software y aplicaciones móviles en Bogotá. Recuperado de https://mdccolombia.com/desarrollo-software.html

Universidad de los Andes. (2023). Programas académicos. Recuperado de https://uniandes.edu.co/

Universidad del Valle. (2023). Formación en tecnología y multimedia en Cali. Recuperado de https://www.univalle.edu.co/

Universidad de Cartagena. (2022). Programas de diseño de aplicaciones en Cartagena. https://unicartagena.edu.co/centro-de-posgrado

Redalyc. (2024). Desarrollo de la educación y la producción audiovisual en Colombia. Redalyc. Recuperado de https://redalyc.org

Ruta N. (2024). Informe de crecimiento del sector tecnológico en Medellín. Ruta N. Recuperado de https://www.rutanmedellin.org

Cámara de Comercio de Medellín. (2024). Desarrollo empresarial y tecnológico en Medellín. Cámara de Comercio de Medellín. Recuperado de https://www.camaramedellin.com.co

ParqueSoft. (2024). Innovación y tecnología en Cali. ParqueSoft. Recuperado de https://parquesoft.com

TecnoParque SENA. (2024). Desarrollo de tecnología en Colombia. TecnoParque SENA. Recuperado de http://senasofiaplus.edu.co

Cámara de Comercio de Barranquilla. (2024). Crecimiento tecnológico en Barranquilla. Cámara de Comercio de Barranquilla. Recuperado de https://www.camarabaq.org.co/pv/pqrs

Cámara de Comercio de Bogotá. (2023). Informe Anual de Crecimiento Empresarial en Bogotá. Recuperado de https://www.ccb.org.co

Ruta N. (2023). Reporte de Innovación y Desarrollo Tecnológico en Medellín. Recuperado de https://www.rutanmedellin.org

ProColombia. (2023). Informe de Oportunidades de Negocio en Cali. Recuperado de https://www.procolombia.co

Invest in Cartagena. (2023). Estudio de Crecimiento Económico y Tecnológico en Cartagena. Recuperado de https://www.investincartagena.org

Cámara de Comercio de Barranquilla. (2023). Análisis del Mercado Tecnológico en Barranquilla. Recuperado de https://www.camarabaq.org.co

Secretaría de Educación de Bogotá. (2023). Informe de Desarrollo Educativo en Bogotá. Recuperado de https://www.educacionbogota.edu.co

Alcaldía de Medellín. (2023). Reporte de Crecimiento Educativo en Medellín. Recuperado de https://www.medellin.gov.co

Secretaría de Educación de Cali. (2023). Estudio de Oportunidades Educativas en Cali. Recuperado de https://www.cali.gov.co

Proimágenes Colombia. (2023). Análisis del Sector Audiovisual en Colombia. Recuperado de https://www.proimagenescolombia.com

Comisión Fílmica de Medellín. (2023). Informe de Producción Audiovisual en Medellín. Recuperado de https://www.comisionfilmicamedellin.com

Secretaría de Cultura de Cali. (2023). Reporte de Crecimiento en Producción Audiovisual en Cali. Recuperado de https://www.cali.gov.co/cultura/

El Tiempo. (2022). Eventos de tecnología en Bogotá. Recuperado de https://www.uninorte.edu.co/

El Heraldo. (2023). Barranquilla renace como un hub audiovisual. Recuperado de [enlace].

Anderson, M. (2023). The State of Tech in Silicon Valley. Statista.

Li, H. (2023). China's Tech Industry: Growth and Innovation. Academia China de Ciencias.

Kumar, S. (2023). India's IT Boom: The Role of IITs and Tech Giants. Times of India.

Kim, J. (2023). South Korea's Technological Advancements. Universidad de Corea.

Schneider, F. (2023). Germany's Tech Growth and Industrial Innovation. Universidad de Múnich.