

## 1.- Información General

- Nombre del proyecto.  
Somnium
- Descripción del proyecto ¿De qué trata?  
Servicio de realidad virtual aplicada a niños en tratamiento de cáncer, en el momento del tratamiento, el niño(a) visualiza una animación creada por Somnium que le permite distraerlo mientras se realiza el procedimiento, además son un producto ya que también se ofrecen los lentes de realidad virtual.
- Integrantes  
Lucia del Carmen González Alcocer  
Ana Bárbara González Hernández  
Hanna Karen Vargas Islas
- ¿En qué etapa se encuentra el proyecto?  
Está en la etapa de desarrollo, aunque ya se han llevado a cabo pruebas de los lentes con realidad virtual en niños con tratamientos de cáncer.

## 2.- Propuesta de valor

- ¿Qué problema o necesidad resuelve el producto o servicio?  
Reduce en un alto porcentaje, alrededor del 80% la ansiedad de los niños al momento de ser inyectado para su tratamiento
- ¿Cómo contribuye a mejorar el bienestar social, etc.?  
Los niños y sus mamás bajaran el nivel de ausentismo en los tratamientos, lo que genera niños con mayores posibilidades de ser curados.

## 3.- Estudio de mercado

- Nicho de mercado ¿A quién se lo vas a vender y cómo lo vas a vender?  
A empresas que quieran donar unos kits de lentes de realidad virtual y celulares con la aplicación instalada, para ser donados a los hospitales que tengan tratamientos de cáncer en niños.
- Tamaño del mercado al que va dirigido  
El dato exacto lo tienen las chicas del proyecto, si mal no recuerdo son alrededor de 300 hospitales en el país con un promedio de 100 niños tratados por hospital.

- Tendencias  
De crecimiento muy buenas ya que pueden aplicar la realidad virtual a otros tratamientos, incluso se podría aplicar en adultos.
- Competencia ¿la conoce, está identificada?  
Si, está ubicada, aunque como tal no tienen competencia directa.
- ¿Cuenta con una estrategia de marketing?  
Si, un poco desarrollada

#### 4.- Descripción comercial

- Ventajas competitivas con las que cuenta el proyecto para penetrar en el nicho de mercado que se pretendes captar.  
Único proyecto en el mercado, animaciones creadas por ellas junto con los personajes.
- ¿Hay proyecciones de ventas para el periodo que considera el proyecto?  
Si
- ¿Cómo van a vender? Canales.  
Directamente, buscando las empresas que quieran donar

#### 5. Descripción técnica

- ¿Tiene claridad de cómo se va a ejecutar el proyecto?  
Si, desde la aplicación, las animaciones, los lentes y los celulares
- ¿Cuentas con datos suficientes para evaluar la viabilidad del proyecto?  
Si, desarrollo de flujos de efectivo bien analizados
- ¿El proyecto se puede escalar o extenderse (potencial de crecimiento)?  
Si en el uso para adultos y en otros tipos de tratamiento.
- ¿El proyecto es rentable? o ¿Hay datos o información que permitan aventurar la rentabilidad del proyecto?  
Si, tienen un presupuesto de ventas y el análisis de gastos y costos.

## **6.- Costos**

- ¿Tiene claros sus costos?  
Si en su proyección financiera
- ¿Cuánto vale su producto o servicio?  
El paquete de 5 lentes \$75,000 (setenta y cinco mil pesos)
- Capacidad de producción.  
Bien analizada, respecto a la comercialización de los lentes, se puede dar respuesta al mercado ya que sólo es instalar la aplicación en un celular.

## **7.- Aspectos financieros**

- ¿Tienen valuada la empresa? ¿Cuánto vale?  
Se tiene un acercamiento respecto al pronóstico de ventas, no recuerdo cuál es su valor.

## **8.- Marco Legal**

- Forma jurídica en la que va a operar la empresa.  
No está clara ya que en los últimos días surgió la duda que si es mejor la constitución como una A.C. al parecer será el tipo de sociedad a constituir
- ¿Están constituidos o cuentan con patentes o registros de marca?  
No

## **9.- Riesgos y amenazas del proyecto de negocio**

- ¿El emprendedor está consciente y es capaz exponer los riesgos que implica invertir en su proyecto de negocio?  
Si, incluso ya se llevó a cabo una grabación con inversionistas.
- ¿Hay acciones alternativas o soluciones si alguno de los riesgos se convierte realidad?  
No por el momento.
- ¿El proyecto es realista, lógico y convincente?  
Si

## **10.- Inversión solicitada.**

- ¿A cuánto asciende el capital que solicitarán?  
\$800,000 (ochocientos mil pesos) si no recuerdo mal.

- ¿Para qué será destinado el recurso solicitado?  
Un porcentaje para el desarrollo de la aplicación y las animaciones (historias y personajes) y compra de lentes de realidad virtual.  
Otro porcentaje para capital de trabajo.  
Otro porcentaje para publicidad.
- ¿Cuentan con capital? ¿Cuanto?  
No
- ¿Es un proyecto que con la inversión comenzará a operar o es un proyecto que ya se encuentra operando?  
Con la inversión empezará a operar

Si tú fueras el inversionista, ¿invertirías en el proyecto?

SI.