



## Plan de Negocio 2016

Arles Osmar Sandoval Artola  
Evenor Alejandro González Pérez

### Tutores

Luis Carvajal  
Howard Rojas  
Leonard Chavarría  
Managua, Nicaragua

## Resumen ejecutivo

En la actualidad, las grandes organizaciones modernas incluyen en su estructura organizacional y de funcionamiento, departamentos o gerencias especializadas en diseño y publicidad, porque han comprendido la vital importancia que éstas disciplinas tienen para alcanzar el éxito en los actuales mercados complejos. La publicidad realiza dos funciones básicas junto con algunas otras: la publicidad de producto busca informar o estimular al mercado sobre el o los productos de un fabricante. La intención es vender un producto en particular, para excluir a los de la competencia, así mismo busca generar un impacto para diferenciarse de la competencia, es aquí donde nuestra empresa interviene.

**Nombre seleccionado:** Prometeo Creative Studio



El nombre Prometeo (del griego antiguo Προμηθεύς, 'previsión', 'prospección') es propio del titán de la mitología griega, cuya rebeldía y entereza por la creación y desarrollo de la raza humana le llevó a robar la llama de la sabiduría a los dioses y entregarla a los hombres, ello lo convierte en símbolo de la creatividad artística, por lo cual asociamos la llama de prometeo a la creatividad que se implementará en cada proyecto dentro del estudio, no obstante el nombre si bien no es de uso común, está en el colectivo de la cultura occidental porque recibimos influencias culturales greco-romanas.

prospección estudio de las posibilidades futuras de un negocio teniendo en cuenta los datos de que se dispone.

Previsión cosa que se prevé o con que se previene algo que se hará o sucederá.

La empresa surge de la necesidad de resolver problemas de forma creativa en el área audiovisual para distintas empresas con soluciones muy poco explotadas en el país como es el servicio de video mapping. Las organizaciones contratan agencias de publicidad quienes a su vez subcontratan estudios de diseño especializados para realizar dichos proyectos porque las mismas se especializan únicamente en diseño y publicidad, lo cual garantiza establecer posibles alianzas por no poder dar abasto o respuesta a estas necesidades. Por ésta razón, P.C.S. funcionaría como una alternativa viable tanto a la empresa que solicite el servicio de forma directa como a las agencias que necesiten cubrir eventos especiales, ya que actualmente solo existe una empresa en el país prestando el servicio de forma profesional.

Además de brindar el servicio de video mapping, contamos con un amplio catálogo de servicios que permiten dar respuesta a diferentes situaciones que se presenten junto a posibles clientes, puesto que ofrecemos tanto diseño gráfico bidimensional como una gama de variantes audiovisuales: la creación de spots, viñetas radiales y producción de audio.

Prometeo se justifica desde nuestra necesidad como fundadores de crear autonomía monetaria y la necesidad de trabajar sin el estigma de un “jefe” con poca experiencia en el área creativa, lo cual sucede repetidas veces en distintas empresas del mismo rubro que Prometeo. Así, planteamos la mentalidad de trabajar como líderes y colaboradores en constante comunicación con las demás áreas de la empresa considerando el proyecto como uno de crecimiento profesional, económico y personal.

**Misión:** ser un estudio que logre dar soluciones efectivas de comunicación gráfica y producción profesional, eficiente y creativa.



**Ubicación:** Colonia Centro América, de la miscelánea “El Tope”, ½ C. Sur, ½ C. Este. L-789.

### **Ventajas competitivas:**

Es necesario crear alianzas con otras empresas del mismo medio por lo cual son clientes en potencia respecto a los servicios que ellos no ofrecen.

El trabajo digital nos permite tomar proyectos fuera del país si fuese el caso. De ésta forma, en publicidad y diseño existen contrataciones entre estudios a nivel centroamericano producto de la muestra de nuestro portafolio en línea.

El video mapping será el servicio principal a ofrecer desde el ámbito audiovisual para eventos que lo ameriten, y al existir únicamente una empresa como competencia directa, seremos una alternativa a los clientes que aún no contratan el servicio así como una nueva opción para los que lo hayan contratado en el pasado. Complementado con propuestas de jingles si el cliente lo desea e ilustraciones que contribuyan a que todo el concepto cobre vida como un todo.

## Contenido

Capítulo 1.....	7
Auditoría grupal.....	8
Selección de idea innovadoras .....	13
Capítulo 3.....	19
Introducción al plan de negocio de Prometeo Creative Studio .....	20
Misión: .....	20
Visión:.....	20
Capítulo 4.....	23
El mercado.....	24
Tamaño del mercado .....	28
Características del mercado .....	28
Competencia: .....	29
Demanda potencial .....	31
Investigación de Mercado .....	32
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA.....	37
Distribución y puntos de venta .....	38
Promoción del servicio.....	39
Fijación y políticas de precio.....	39
Plan de Introducción al mercado.....	39
Riesgos y oportunidades del mercado.....	40
Capítulo 5.....	42
PRODUCCIÓN .....	43
Especificaciones del producto .....	43
Objetivos del área de producción .....	44
Especificaciones del servicio .....	44
Descripción del proceso de producción .....	47
Simbología básica para el diagrama de flujo de procesos .....	48
Características de la tecnología .....	49

Equipos e instalaciones.....	54
Espacio de trabajo.....	67
Procesos de compras.....	71
Capacidad instalada.....	71
Capítulo 6.....	73
Organización.....	74
Objetivos del área de organización.....	74
Estructura organizacional.....	74
Funciones específicas por puesto.....	75
Capacitación de personal.....	75
Desarrollo del personal.....	77
Administración de sueldos y salarios.....	77
Evaluación de desempeño.....	1
Marco legal de la organización.....	1
Capítulo 7.....	11
Objetivos del área contable.....	12
Sistema financiero.....	1
Estrategias de autopromoción de Prometeo CS.....	1
ANEXOS.....	2
.....	4
.....	4



## Capítulo 1



## Auditoría grupal

Recibimos el apoyo de todas las personas involucradas en nuestra formación académica a lo largo de los años de estudio en la universidad. En primer lugar el apoyo incondicional de nuestras familias, quienes día a día nos ayudan con consejos, aporte económico y nuevas ideas relacionadas a algún problema que debamos resolver. Nuestras amistades han funcionado como guía de conocimientos que antes no poseíamos, nos han contribuido con sus enseñanzas de artes desconocidas anteriormente y que en el camino nos han ayudado a desarrollarlas en la práctica tanto en nuestra carrera como a nivel personal. Así mismo, los docentes quienes han estado dispuestos a ir más allá del diseño, como amigos en la vida, consejeros espontáneos que con su empeño nos ayudan u orientan a resolver nuevos retos de manera creativa y positiva.

Además de ser estudiantes egresados de Diseño Gráfico, dominamos habilidades para edición de video, composición musical, dibujo artístico e ilustración. Tenemos el ímpetu de adquirir conceptos nuevos, habilidades de investigación a fondo, animación digital, fotografía y video mapping. A nivel personal tenemos experiencias tanto en bandas musicales como en patinaje (skateboarding) como ejercicio recreativo y sano. Cabe notar el gusto particular por la literatura, el cine, el arte clásico, la filosofía y un interés constante por aprender nuevas disciplinas y fortalecer aquellas que forman parte de nuestro conocimiento hasta este punto de nuestras vidas.

Consideramos que apoyamos a nuestras familias como una manera de retribuir todo el esfuerzo que han ejercido por nuestra educación, ya sea apoyando alguna actividad que implique ir a tocar música a eventos familiares o realizando un logo para la empresa de un primo o una tía. También ayudamos a quienes requieran de nuestros servicios como músicos o como diseñadores. Desde el punto de vista profesional, ayudamos a nuestros clientes puesto que somos los que brindamos la solución a una determinada petición dentro de todas las ramas del Diseño Gráfico.

Ofrecemos nuestro conocimiento o servicio, es decir cuando alguien necesita ayuda en áreas que dominamos. No todo implica un negocio puesto que ambos hemos tenido la



oportunidad de transferir algo de lo que sabemos como lo hacen los docentes a los jóvenes principiantes en disciplinas sobre las que nosotros ya tenemos determinada experiencia. Tal es el caso de las clases de música y diseño.

Por otro lado, como diseñadores somos un modificador cultural. Somos el elemento que toma el mensaje y lo transmite de manera audiovisual para resolver un problema. La persona puede tener una idea sin embargo no es capaz de ejecutarla. Nosotros tenemos la habilidad para desarrollar esa idea y publicarla de manera formal. Somos capaces de ayudar a un cliente a encontrar la solución a su problema. Somos puentes entre la idea y el producto final pero más importante aún, escuchamos la necesidad real del cliente y ofrecemos servicios orientados no solo a nuestro gusto personal, sino que corresponda con un acompañamiento óptimo de los problemas de diseño o comunicación visual para obtener resultados.

Mantenemos un contacto constante con aquellas personas que merecen nuestra estima y a quienes pregonamos afecto, dejando el espacio suficiente para que las relaciones interpersonales no interfieran con nuestro desarrollo profesional y sino que lo enriquezcan.

En ámbitos laborales lo primero es reunirnos cara a cara con el cliente. La importancia de citarnos en persona es vital para el desarrollo de la comunicación entre las personas, en este caso diseñador y cliente. De la misma manera se ven involucradas diversas opciones de comunicación para relacionarnos con nuestros clientes, ya sea vía telefónica para cualquier consulta que pueda ser expresada de manera inmediata. Por medio del correo electrónico para consultas escritas que necesiten una verificación de parte del cliente. También las redes sociales como herramienta para la comunicación directa con clientes o colegas diseñadores.

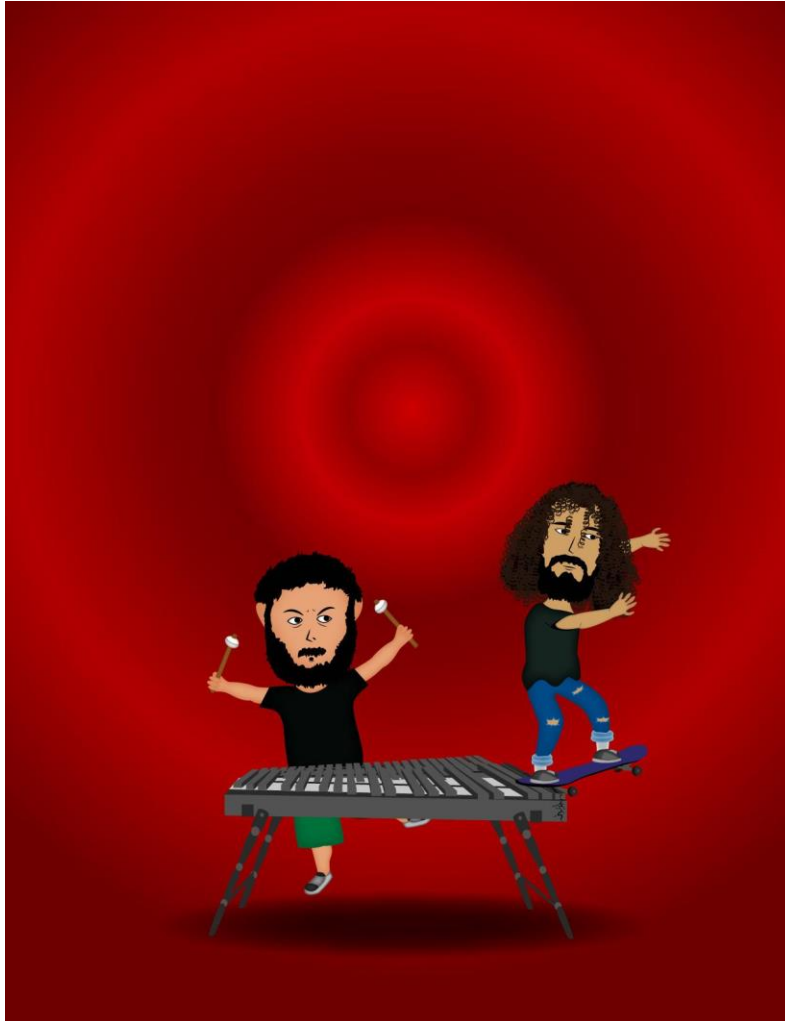
Nos contactan por medio de las redes sociales, los sitios web donde personas pueden buscar nuestras referencias artísticas y sitios utilizados para distribuir nuestra música. De esa forma, nuestros clientes puedan consumir nuestras producciones, incluyendo sitios de arte visual y galerías virtuales. Es inevitable desde el ámbito musical que tengamos contacto directo con el público, nuestros clientes y nuestros consumidores, puesto que en



un escenario se vende el arte en vivo. De este modo con el diseño podemos manifestar nuestro arte por medio de fotos, volantes o afiches, ya sea por redes sociales o impresos en las calles.

Al estar trabajando obtenemos experiencia de manera activa en una empresa. Nos tomamos el tiempo para practicar nuestras habilidades en las horas no laborales y la recompensa a la hora de entregar nuestro producto al cliente es su expresión de satisfacción a la hora de ver cumplida su petición. Desde el ámbito musical, la retribución es directa puesto que el público transmite euforia, lo cual se procesa en la liberación de la hormona dopamina en el cuerpo, la cual provoca satisfacción absoluta e inmediata.

Tenemos habilidades con programas especializados en Diseño Gráfico. Es así que nuestros equipos de trabajo son de última generación: computadoras con máxima capacidad de procesamiento tanto de video como de ilustraciones, estudio de producción musical, instrumentos de alta gama, controladores MIDI, interfaz de audio, discos duros para respaldo y almacenamiento de información, tabletas electrónicas para dibujo y modelo digital. Habiendo mencionado nuestros recursos físicos es importante recalcar todas nuestras experiencias en nuestra vida cotidiana como músicos y atletas. Experiencia en relacionarnos de manera jovial con las personas o clientes en potencia. Definitivamente lo que nos va bien es pensar fuera del círculo cotidiano gracias a nuestros intereses poco comunes como películas, cómics, libros, etc. Así, en nuestra experiencia y nuestro trabajo siempre ha marcado la pauta en innovación a lo largo de los años como estudiantes en la universidad.



Ambos elegimos la imagen de una pequeña ilustración que realizamos en 2do. año de nuestra carrera que representa un sincretismo de lo que ambos disfrutamos. Consideramos que resume nuestras disciplinas de manera integral ya que retomamos aspectos por los cuales nuestras amistades nos reconocen. Cabe notar que en caso de Evenor (Músico) y Arles (Skater) que la práctica de nuestras respectivas disciplinas nos permitieron desarrollar aspectos fundamentales de nuestra vida hasta lo que es hoy en día como lo son: el descubrimiento de habilidades antes desconocidas, la comprensión de que toda meta se alcanza solo con mucha dedicación, que el talento no es otra cosa sino amor por lo que haces sumado al tiempo que le dedicas a estudiar. Habilidades que más tarde aplicamos en nuestra carrera y hoy en día empleamos en nuestro ambiente laboral.



## Capítulo 2

## Selección de idea innovadoras

El target que identificamos de mayor importancia es la mediana y gran empresa nicaragüense principalmente de Managua, debido a que los servicios que ofrecemos corresponden a producción de eventos audiovisuales y este segmento el que más invierte en estas áreas puesto que tiene el capital para hacerlo, a pesar de que generan estrategias de comunicación similares al resto de su competencia, donde es muy difícil destacar o reconocer entre ellas por cualidades distintas a su rubro. Así mismo, suele ocurrir un patrón de conducta tanto a nivel nacional como a nivel centroamericano. Por lo tanto, procuramos crear vínculos emocionales entre el cliente y el producto por medio de nuestra propuesta audiovisual como medio de publicidad alternativo y poco explotado en nuestro país.

Como solución a los problemas encontrados pretendemos motivar a las empresas a lograr mayor pregnancia por medio de alternativas audiovisuales, acercándose al cliente de manera emocional con una conceptualización gráfica novedosa, por ejemplo los jingles, los cuales se definen como sonidos o música que identifican a una marca o empresa, le darían identidad de marca a las empresas de manera que se logra asociar un sonido a la marca para así posicionarlo en la mente de los consumidores. de manera retentiva en el subconsciente. Además en el caso de un evento especial proponer ilustraciones que satisfagan al cliente, retomando elementos que funcionen como un gatillo y que beneficien a la marca tanto desde la propuesta audiovisual como a continuación se muestra la tabla de ideas sobre propuestas innovadoras de nuestra empresa.



Productos Innovadores	Necesidades satisfechas	Características Innovadoras
Video Mapping	Las empresas tendrán un evento innovador	Se usa para eventos especiales y se proyecta materiales audiovisuales acordes al evento.
Jingles	Identificación y pregnancia auditiva.	Promueve la identificación de la marca e incrementa la retentiva de la misma de manera subconsciente.
Producción de video	Elaborar contenido adaptado al requisito del cliente, un producto que se adapte a sus necesidades específicas	La empresa obtiene un proyecto de vídeo único para ellos y su evento, logrando exclusividad en sus presentaciones y su publicidad.

Hemos identificado como beneficio el impacto visual, de forma que llamamos la atención de los consumidores por medio de la sensibilidad que provoca un evento único que lo haga relacionarse fácilmente con sus experiencias. En la medida en que se realizó una investigación por medio de encuestas a los clientes en potencia se determinó que la empresa Prometeo está enfocada a desarrollar los proyectos audiovisuales de las grandes empresas puesto que se traduciría en mayores ingresos para ellos. Entonces, se promueve atender las necesidades de pequeñas empresas que soliciten soluciones de diseño gráfico y medios impresos. Al momento de hablar con los clientes en potencia se destacan peticiones de afiches y volantes para sus eventos.

*Ver encuesta realizada a clientes en potencia.*

En la medida en la que se contemplaba la idea de formar una empresa, desarrollamos una lluvia de ideas en la que pudiéramos determinar cuál era la opción más viable para nuestro plan de negocios. A continuación presentamos una lista y un cuadro ilustrativo con las ideas que surgieron.

- Tienda de productos de Skate.
- Tienda de instrumentos musicales.
- Estudio de diseño.
- Estudio creativo.
- Tienda de camisetas personalizadas.

Ideas	Necesidades satisfechas	Características	Producto o solución
Tienda de skate	Mercado joven muy delimitado y con facilidad económica.	Solo existen 2 en el país.	
Tienda de música	La música es una necesidad que crece cada día más en el país, muchos jóvenes incursionan en ella y se realizan eventos constantemente.	El mercado nicaragüense no ofrece equipos profesionales de gama alta.	



Estudio de diseño	Generar problemas meramente vinculados a diseño.	Es más libre que una agencia, te permite incursionar y experimentar con distintas técnicas de comunicación.	Selección#1
Estudio Creativo	Es capaz de mantener un sincretismo entre una agencia, un estudio de diseño y una empresa dedicada a montaje de eventos, por lo cual satisface distintas necesidades que corresponden a situaciones específicas.		Selección #2
Tienda de camisetas personalizadas	Le da identidad y personalidad.		

Luego de establecer las ideas que podían ejecutarse como negocios viables dentro de nuestra realidad, conocimiento y habilidades, decidimos que las mejores propuestas para una empresa eran un estudio de diseño o un estudio creativo. Los comparamos en función de distinguir un estudio creativo como un lugar que va más allá de las tareas que cumple un diseñador gráfico y explotar distintos recursos



audiovisuales para ampliar la gama de opciones para nuestros futuros clientes. Así, elegimos la idea del estudio creativo puesto que queremos generar soluciones de distintas índoles, según la solicitud del cliente. Se pretende promover soluciones en el campo del Diseño Gráfico e ir más allá con propuestas audiovisuales. Conociendo el mercado nacional, existe un gran margen de oportunidad en el ámbito de un estudio creativo capaz de abarcar todas las ideas innovadoras que involucren una producción completa, llevadas a la práctica de forma eficiente y profesional.

Estipulamos que para que el estudio creativo fuera viable nuestra empresa debe ser:

- Creativa o novedosa

La propuesta de un estudio creativo se diferencia de los estudios de diseño y de las agencias de publicidad puesto que no consiste en elaboración de artes para consumo regular, sino va desde la conceptualización hasta la ejecución de proyectos creativos y de eventos únicos de manera personalizada con contacto directo, cara a cara.

- Posible y de fácil acceso a los recursos materiales

Poseemos el equipo necesario para echar a andar un estudio, ya que contamos con computadoras de alta gama, instrumentos musicales, tabletas digitales, discos externos, entre otros recursos. En la medida que la empresa vaya creciendo se contempla la adquisición de nuevos equipos, con más capacidad en todas sus características de manera que funcione como una inversión favorecedora.

- Económica, que sus costos no excedan lo que el cliente puede pagar

Los proyectos a realizar no demandan una gran área de trabajo más allá de una o dos habitaciones, por ende los gastos serán de: electricidad, depreciación de equipos, gastos de internet y transporte tanto individual como de equipos, lo que no implica una inversión en maquinaria poco común o traslado de materia prima, facilitando ciertamente que los proyectos se ejecuten con un costo razonable. Además, para la empresa es importante la inversión en talento humano para fortalecer cada área de la empresa con colaboradores expertos en su disciplina.

- Realizable porque se cuenta con los equipos y los conocimientos básicos de lo que se desea hacer

Se cuenta con experiencia en el campo del Diseño Gráfico y las propuestas audiovisuales. De igual forma pretendemos ampliar nuestros conocimientos e incluir más colaboradores capacitados en conocimientos de diseño gráfico, audio, video y post producción.



## Capítulo 3

## Introducción al plan de negocio de Prometeo Creative Studio

Prometeo será una microempresa de servicios profesionales que pretende satisfacer las necesidades de comunicación visual, identidad y ejecución de ideas creativas que lleguen al público meta y se inscriban en sus mentes. Siendo una empresa pequeña, contamos con 3 personas de planta (diseñador/músico, artístico/ilustrador), además de contar con la asistencia de un contador/administrador, un abogado, y un ejecutivo de ventas de manera que colaboren en la empresa en el momento que sea necesario para no incurrir en mayores gastos. Estaremos ubicados en la Colonia Centro América, de la distribuidora El Tope, 1/2 cuadra al sur, 1 cuadra al oeste. L789.

En principio, la razón principal para fundar nuestra empresa es la búsqueda de autonomía económica y generación de empleos para personas talentosas que buscan alternativas creativas a sus disciplinas. Prometeo contempla la creatividad *a nivel* motivacional como a nivel personal laboral, de esa forma podemos ofrecerles a nuestros clientes soluciones nunca antes vistas en el país y así lograr posicionarnos en el mercado como un estudio innovador.

### **Misión:**

Ser un estudio que logre dar soluciones efectivas de comunicación gráfica y producción profesional, eficiente y creativa.

### **Visión:**

Posicionarnos a nivel internacional como un estudio de diseño enfocado en las áreas digitales a nivel competente de escultura, ilustración, producción fílmica y audiovisual en la capacidad de brindar las mejores y más atractivas soluciones de manera rápida y profesional.



Consideramos que nuestra empresa debe regirse en base a los siguientes valores:

Eficacia, honradez, lealtad, constancia, perseverancia y autocrítica.

De la misma forma, pretendemos trabajar bajo los siguientes principios empresariales:

Calidad, profesionalismo, cumplimiento, puntualidad, responsabilidad.

Dentro de nuestra competencia logramos destacar las ventajas como empresa creando alianzas con otras empresas del mismo medio, satisfaciendo las necesidades que posean (en caso de que no puedan brindar un servicio que nosotros ofrecemos) para dar respuesta a una gran cantidad de servicios requeridos tanto los estudios y agencias como los clientes finales, permitiendo una inserción en el mercado, planteado para no limitarse al trabajo en el país, pues agencias centroamericanas subcontratan este tipo de servicios fuera de su área limítrofe.

El video mapping será el servicio principal a ofrecer desde el ámbito audiovisual para eventos que lo ameriten, complementado con propuestas de jingles si el cliente lo desea e ilustraciones que contribuyan a que todo el concepto cobre vida como un todo.

En lo que refiere a ventajas sobre el servicio que ofrecemos no contemplamos intermediarios, el trato con el cliente es directo y personalizado para evitar contratiempos tanto para los procesos que debe realizar la empresa como para el cliente.

Dentro de nuestros servicios como estudio de diseño logramos destacar los siguientes distingos que lograrán el retorno de nuestros clientes:

### **Servicio postventa:**

Contaremos con un contacto constante entre el cliente y nosotros como empresa. Además, estaremos presentes en los eventos procurando seguir un plan estratégico de contención diseñado para cada situación crítica (en caso de que falle un equipo, haya retrasos, se dañe algún material impreso, etc).

### **Sistema de distribución:**

Subcontratar empresas que presten los equipos necesarios para la ejecución del proyecto audiovisual en un lugar específico. La mayor parte del trabajo se distribuirá por medios digitales a través del correo vía internet.

### **Garantía:**

Entregar un producto innovador, con calidad gráfica, creativo, en tiempo y forma. En caso de pérdidas como por ejemplo al de catálogos dañados en la imprenta, nosotros asumimos el 25% del costo, mientras se establecerán contratos previos para estos casos con las imprentas, garantizando ese otro 25% reduciendo las posibles pérdidas del cliente, pero para evitar dichos casos, se garantizará la presencia de miembros de la empresa en los lugares en que se ejecuten dichos trabajos.



## Capítulo 4

## El mercado

### Objetivos de la Mercadotecnia

#### Corto plazo (1 año)

Pretendemos ganar mercado con la introducción de un servicio innovador, el cual irá en dependencia de las necesidades del cliente, con el propósito de que las empresas incluyan en sus presupuestos anuales de publicidad la contratación de los servicios audiovisuales que Prometeo ofrece, principalmente el video mapping. Para lo cual iniciaremos con una campaña promocional. Se iniciará abarcando clientes de Managua, principalmente, para luego trasladarnos a los diferentes departamentos.

#### Mediano plazo (2-3 años)

Se espera que para este punto nuestros clientes tomen nuestros servicios como primera opción, aumentando así las ventas anuales y productividad. A su vez, introduciremos en nuevos departamentos una oferta más sólida y con mayor variedad.

#### Largo plazo (3-5 años)

Tener una empresa sólida con local y equipos propios disminuyendo así los gastos de tercerización de nuestros servicios. Diversificar nuestra línea de servicios incluyendo BTL para empresas pequeñas, medianas y grandes. En este punto, la marca ya estaría posicionada en la mente de nuestros clientes.





En el plazo de un año nuestra meta es haberle prestado servicios al menos a 10 marcas o empresas como clientes en el primer año. Al mismo tiempo nuestro plan es conservar estos clientes.

El primer año empezaremos con un catálogo de diversos servicios de diseño y audiovisuales. Entre los servicios a ofrecer están:

### **Diseño Gráfico**

Afiches publicitarios \$120

Banners publicitarios \$80

Diseño de Walking boards \$70

Diseño de gigantografías \$200

Diseño de menús \$200

Diagramación retails de productos \$350

Diseño de camisetas \$180

Desarrollo de logotipos, imagotipos o isologotipos \$300

Diseño y diagramación de manuales \$300

Diseño y conceptualización de personajes y escenarios \$400

### **Audiovisual**

Edición de videos \$300

Animación bidimensional \$500

Producción de videos publicitarios \$300

Video mapping \$1500

Fotografía de eventos \$150

Fotografía de productos \$100

Fotografía creativa orientada a publicidad \$150

## Producción musical

Producción de jingles \$600

Posproducción de audio \$500

Composición musical para eventos \$500

En el primer año nuestra meta es llegar a los \$86,130.00 en ingresos por venta de servicios.

Cientes	Cientes	DG	AV
Micro Empresas	5	Identidad de marca y diseño publicitario.	Poco o nulo.
Pequeñas Empresas	10	Diseño publicitario e identidad de marca.	poco o nulo.
Medianas Empresas	3	Desarrollo de manual de identidad de marca, diseño publicitario y diagramación.	producción musical, fotografía y video.
Grandes Empresas	2	Diseño publicitario, ilustración y diagramación.	Video mapping y producción musical.

\*DG: Diseño gráfico (Diagramación, publicidad, identidad corporativa e ilustración).

\*AV: Audiovisual (Desarrollo, edición, posproducción y proyección de videos, fotografías, producción musical)



<b>Objetivo de mercadotecnia</b>					
Corto Plazo	# de Clientes	Pequeña Empresa	Mediana Empresa	Gran Empresa	Clientes Individuales
1 año	10	5	2	1	2
Ingresos por proyecto	\$86,130.00				
Servicios del 1er. año.					
Diseño gráfico y publicitario	Diagramación de documentos	Publicidad	Identidad corporativa	Ilustración	Varios
Audiovisual	Edición y posproducción de videos	Fotografía	Producción musical	Video mapping	
Servicios del 3er año					
Mediano Plazo 3 años	# Clientes	Pequeña Empresa	Mediana Empresa	Gran Empresa	Clientes Individuales
Ventas	16	8	4	2	2
Por proyecto	\$104,217.00				
Servicios del 3er año					
Diseño gráfico y publicitario	Diagramación de documentos	Publicidad	Identidad corporativa	Ilustración	Escultura 3d
Audiovisual	Edición y postproducción de videos	Fotografía	Producción musical	Video mapping	

Largo Plazo 5 años	# Clientes	Pequeña Empresa	Mediana Empresa	Gran Empresa	Clientes Individuales
	31	10	9	6	6
Ventas por proyecto	\$126,103.00				
Servicios del 5to. año					
Diseño gráfico y publicitario	Diagramación de documentos	Publicidad	Identidad corporativa	Ilustración	Escultura 3d
Audiovisual	Edición y postproducción de videos	Fotografía	Producción musical	Video mapping	Animación 3d

## Tamaño del mercado

Debido a la gran competencia entre las marcas, nuestro mercado se compone de medianas y grandes empresas dispuestas a invertir en publicidad y quieren un factor diferenciador de su competencia. Nuestro objetivo durante la investigación de mercado se relaciona con el análisis de la publicidad y el conocimiento pleno de las necesidades de la demanda publicitaria.

## Características del mercado

Nos vamos a concentrar en grandes y medianas empresas que tengan poder adquisitivo para poder optar por un servicio alternativo e innovador de publicidad. Dentro del universo calculamos 20 empresas a nivel nicaragüense que pueden necesitar los servicios de manera esporádica y en casos especiales de manera constante.

## Competencia:

Competencia directa			
	Ubicación	Servicios	Ventajas
-Harold González "Difuso"	Estatua Montoya, 2c. Este, 1c. sur, Repto. El Cañón	Servicios integrales de publicidad, marketing, comunicaciones y producción audiovisual.	Están allegados a la familia presidencial y su financiamiento.
Mün Arquitectura visual	Las Colinas, primera entrada Las Colinas 2c. este, 1c. sur, 1c. este.	Servicio de Diseño gráfico, producción audiovisual y video mapping.	Amplia cartera de clientes fijos de alta gama.
Boombit	Villa Fontana Este, Farmex 2c. este.	Marketing digital, diseño gráfico y programación	Amplia cartera de clientes a nivel local como regional, Estados Unidos y Colombia.
Bearcave studio	Carretera Sur. Calasanz, 1c Sur, 5c. este.	Servicios de video mapping, producción/post producción audiovisual y edición de video.	Conocimiento amplio de clientes actuales y potenciales clientes en el campo.

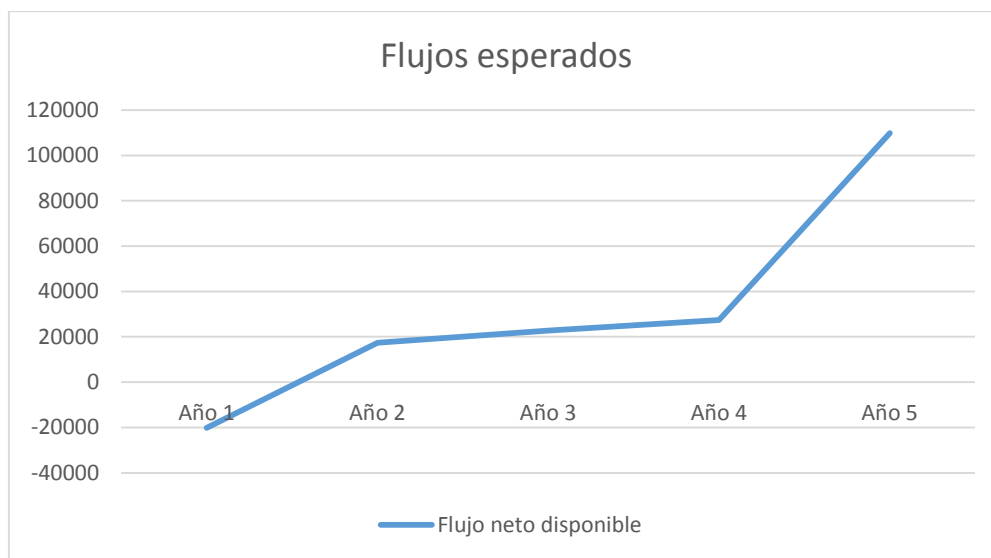


-Target	Edificio Discover 2, contiguo a Universidad Thomas More.	Publicidad ATL y BTL, planeamiento, medios, creatividad, artes, activaciones.	Equipo creativo con buen asesoramiento en ventas y proyecciones exitosas.
-TBWA	Rotonda El Periodista 300 mts Sur Ofiplaza.	Publicidad en general y activaciones BTL.	Estrategias establecidas y exitosas para cada proyecto.
-Cem	Centro Pellas, piso 4.	Planeamiento, Ingeniería gráfica, relaciones públicas, Diseño gráfico, producción audiovisual y BTL.	Excelente posicionamiento con socios de Casa Pellas y todos sus clientes.
-Amarome	Semáf. Club Terraza, 2c. oeste, 2c. sur, 20 vrs. oeste.	Diseño visual, diseño industrial y producción de eventos.	Afiliación con empresas de gran poder adquisitivo como CCN y Movistar.
Competencia indirecta:			
-Imprentas			
-Serigrafías			
- Diseñadores Freelance			

## Demanda potencial

Debido a la cantidad de diversos productos y servicios que surgen día a día, la publicidad pasó a ser indispensable para que el público pueda conocerlos. Según el estimado de inversión de publicidad por empresa, en Nicaragua destinan casi el 25% anual a publicidad. Nosotros como empresa nueva, nos enfocaremos primeramente en empresas que tengan una producción masiva.

Las empresas invierten constantemente en servicios de publicidad, diseño y marketing, por lo cual distintas empresas grandes y medianas hacen uso de más de una empresa de esta índole por mes, tal es el caso de Sinsa, quien trabaja con Mün y TBWA, puesto que emplean servicios que no ofrecen simultáneamente ambas empresas, por lo cual nuestra propuesta es suplir esta necesidad siendo capaces de establecer contratos fijos con empresas como esta.



Corto plazo \$86,130.00    Mediano plazo \$104,217.00    Largo plazo \$126,103.00

Operamos principalmente en Managua, ya que nuestros principales clientes en potencia y las empresas grandes se encuentran en la capital. Estaremos trabajando a largo plazo para empresas de otros departamentos como Granada y Rivas



(específicamente en San Juan del Sur) donde hay empresas extranjeras dispuestas a publicitar de manera creativa. Hacemos entregas del material trabajado por vías digitales y en el caso de eventos se suplirán estas necesidades dentro del costo acordado una vez evaluado el proyecto.

Tamaño del mercado: debido al mercado en que queremos incursionar, las empresas medianas y grandes hacen uso constante de los servicios de diseño y publicidad ya que cuentan con el capital y un segmento dirigido específicamente a publicitar sus productos. Se pretende además trabajar con empresas más pequeñas en proyectos más sencillos que requieren menos tiempo invertido.

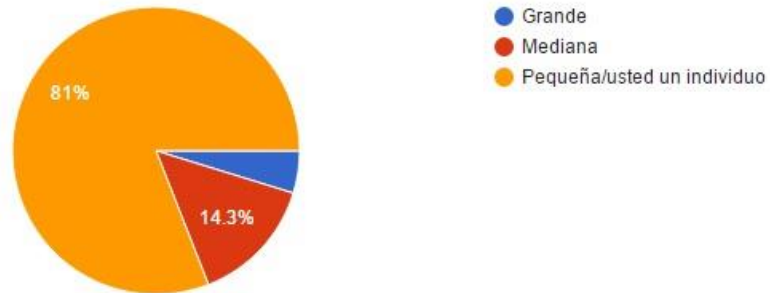
## **Investigación de Mercado**

Se puso en práctica el recurso de la encuesta para analizar la percepción de los clientes en potencia acerca de empresas con servicios semejantes a los de Prometeo.



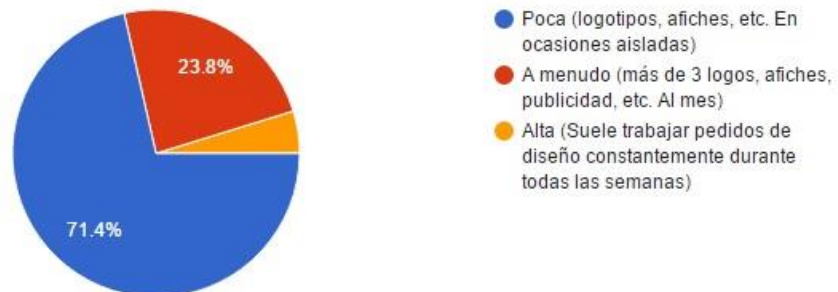


## 1. ¿Qué tipo de empresa representa usted? (21 responses)

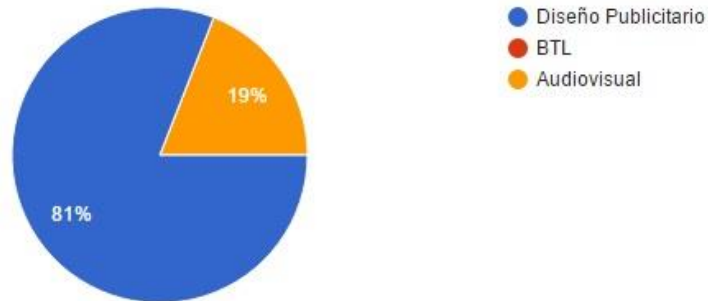


## 2. ¿Con qué frecuencia contrata servicios de diseño, publicidad y BTL para eventos? (21 responses)

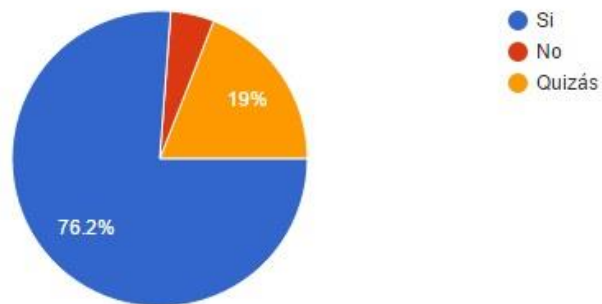
(21 responses)



### 3. ¿Qué servicios ha solicitado? (21 responses)

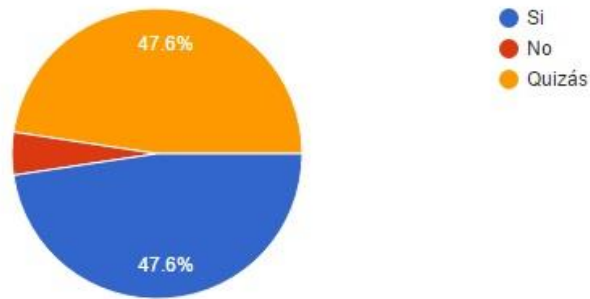


### 4. ¿Estaría interesado en un trabajo fresco, joven y creativo para sus eventos? (21 responses)

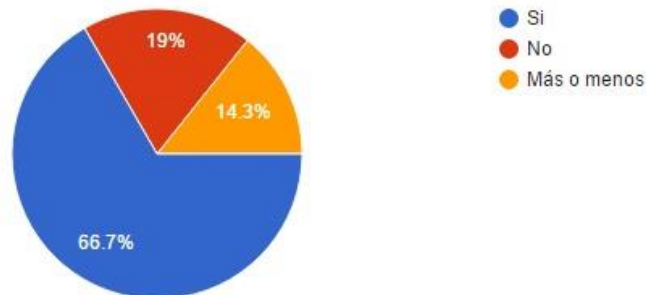


### 5. ¿Estaría dispuesto a contratar los servicios a una nueva empresa de soluciones creativas?

(21 responses)



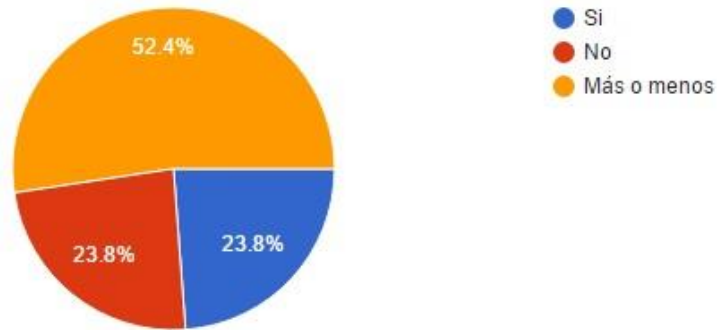
### 6. ¿Está familiarizado con el mapping y soluciones audiovisuales? (21 responses)





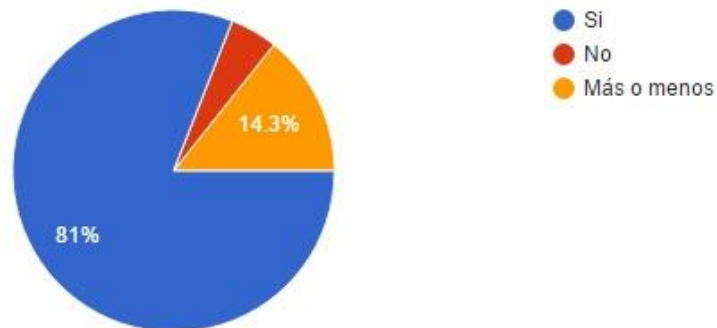
### 7. ¿Está satisfecho con el servicio que le han otorgado las empresas de soluciones creativas?

(21 responses)



### 8. ¿Usted considera que actualmente en el país existe talento para dar respuesta a sus necesidades audiovisuales?

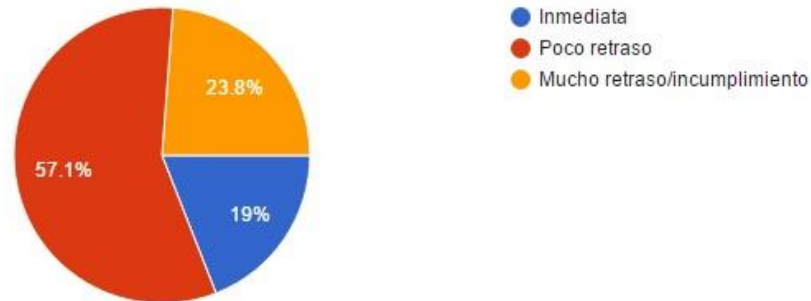
(21 responses)





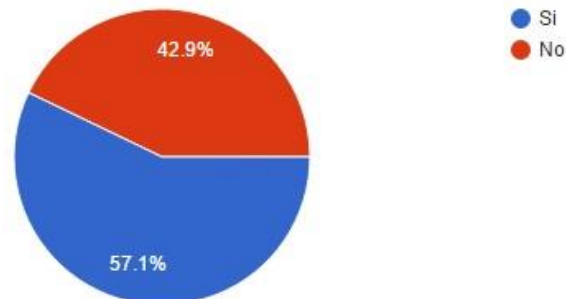
### 9. ¿Cuál ha sido la velocidad de respuesta de las empresas a quienes usted ha buscado para soluciones creativas?

(21 responses)



### 10. ¿Ha contratado una empresa que ofrezca más servicios aparte del diseño gráfico?

(21 responses)



## RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA

Hoy en día los aspectos macroeconómicos del país han afectado de manera directa a las pequeñas y grandes empresas, por ende se hacen uso de los servicios ya conocidos y comunes por el simple hecho de funcionar y transmitir el mensaje. Las empresas confían más en el lanzamiento de sus nuevos productos más que en el modo impactante de presentarlo al cliente. Nuestros clientes a corto plazo solicitan servicios de diseño gráfico y audiovisual para promocionarse, puesto que el video

mapping es un recurso muy poco explotado, pero conocido de manera empírica. Así, la encuesta concluye que nuestro proyecto de publicidad alternativa tiene un carácter de impacto para las empresas que quieren publicitarse, debido a la gran cantidad de distribución publicitaria a nivel local en el corto plazo, nuestro mercado se compone de empresas nuevas que necesiten darse a conocer de una forma disruptivo que es lo que nuestra empresa les ofrecerá considerando su capacidad económica.

### **Distribución y puntos de venta**

Prometeo tendrá sus instalaciones donde los clientes llegarán a solicitar cualquiera de los servicios que la empresa ofrece, aunque también podrán solicitar información o enviar insumos a través de medios digitales, acordando una reunión formal, previamente, para empezar a desarrollar los pedidos. Los productos finales serán distribuidos en persona al momento que el cliente nos visite o de manera digital en el caso de servicios de diseño gráfico. Con respecto a los proyectos audiovisuales o video mapping la empresa debe acudir al lugar para entregar el producto y ejecutarlo en vivo en el evento del cliente.

### **Prometeo C.S. - Agencia o cliente individual - Consumidor final**

Las entregas de material de mayor costo, como lo es el desarrollo de audio, campañas completas y video, se harán en persona, llegando el cliente a retirar el producto final, una vez cancelado el costo del mismo, entregándose por medio de usb o discos, en caso del material de diseño gráfico, se procederá a enviar el producto final vía digital a través de correos o sitios de descarga gratuita, una vez cancelado el saldo del servicio por el cliente.

## **Promoción del servicio**

Cuando el cliente haya invertido en nuestra empresa una suma mayor a \$4000 en 3 meses, será menester ofrecerles regalías (promocionales), además de brindarles diseños extras a sus paquetes sin costo alguno, es decir, para consumir el saldo que se pretende, tendrían que contratar distintos de nuestros servicios, por lo cual podríamos ofrecerles anexos al paquete por el mismo costo.

Cuando los clientes permanezcan con nosotros por un lapso de tiempo de 12 meses constantes, se les ofrecerá un porciento de descuento en servicios específicos, como incentivo a continuar trabajando con nosotros.

## **Fijación y políticas de precio**

Para establecer correctamente la política de precios a implementar es necesario analizar los costos fijos y variables en los que incurrirá la empresa durante sus operaciones, además de la capacidad económica del cliente para acordar un precio de acuerdo a la solución que busca con nuestra empresa.

## **Plan de Introducción al mercado**

Nuestro método de introducción al mercado, además de basarse en medios de publicidad estará fundamentado en una serie de negociaciones y estrategias de relaciones públicas que demuestra la importancia de introducir nuevos y alternativos métodos de Publicidad y después se conviertan en métodos más importantes para las empresas, de esa manera se irán incrementando los clientes.

## Riesgos y oportunidades del mercado

### Riesgos

- Uno de los principales riesgos para Prometeo es que no sea aceptado por la población y no logre captar la atención de los consumidores, una forma de mitigar esto sería empleando eventos con video mapping y campañas publicitarias. Para poder observar cómo se comporta la población.
- No haber obtenido suficiente información verídica y representativa de la población en las encuestas, es decir que dicha información fuese un espejismo. Una acción a seguir para corregir esto sería realizar una segunda ronda de encuestas y comparar los datos con los de la primera ronda, también podemos hacer uso de otros medios para obtener información como son grupos focales o entrevistas.
- La aparición de empresas (o el empoderamiento de las que ya existen) en el país que se dediquen a ofrecer servicios iguales o sustitutos con mayor financiamiento, en este caso nuestra empresa debe ser capaz de lanzar al mercado nuevos servicios en este caso mantenerse siempre al día con la innovación de servicios homólogos a Prometeo para ofrecer diversidad.

### Oportunidades

- En el caso del video mapping no es un recurso muy explotado en el país, por ende causa un gran impacto en eventos especiales.



- Actualmente en el país existen muy pocas empresas que ofrecen el servicio profesional de video mapping lo que nos da la oportunidad de posicionarnos más rápido entre nuestros clientes en potencia.
- Ya contamos con los equipos tecnológicos en estos momentos para dar respuesta a proyectos de diseño gráfico y edición de video. Esto nos da la oportunidad de trabajar de manera inmediata sin tener que invertir en equipos por lo pronto.

## 9. Sistema y plan de ventas





## Capítulo 5

## PRODUCCIÓN

### Especificaciones del producto

Prometeo se clasifica como una empresa que ofrece servicios profesionales del ámbito audiovisual para el consumo de los capitalinos en primera instancia. El producto a vender es digital de modo que se prestan servicios audiovisuales o de campañas publicitarias por medio del acercamiento del cliente a nuestras instalaciones. Se le propondrá la mejor solución creativa de acuerdo a sus necesidades y capacidades económicas. El producto será entregado de forma que cumpla con todos los estándares estipulados en un contrato entre la empresa y el cliente para acatar la fecha y la calidad descritas para dicho evento. Promovemos la entrega del producto en tiempo y forma logrando confiabilidad entre nuestros clientes, quienes cuentan con nosotros para brindarles un servicio de excelente calidad para satisfacer sus necesidades de manera eficiente y profesional.

Una vez que la empresa y el cliente han estipulado los términos y condiciones para el proyecto a realizar se empieza la producción del mismo de acuerdo a un calendario estrictamente organizado para realizar exitosamente todos los proyectos en cola. Se distribuyen las responsabilidades según la experticia de cada colaborador en su campo de trabajo y en conjunto se ensambla el plan de ejecución del proyecto a realizar en la fecha estipulada. Se establecen los tiempos adecuados para cumplir cuanto antes los proyectos de mayor envergadura y de mayores ganancias sin dejar de lado los proyectos de menor alcance. Se establecerán esos criterios en el calendario empresarial para todos los proyectos futuros.

## Objetivos del área de producción

Garantizar la calidad del trabajo necesario para satisfacer al cliente.

- Garantizar las herramientas de trabajo y la tecnología necesaria para el cumplimiento de los servicios que ofrece la empresa.
- Mantener comunicación con el área de mercadeo para que éstos garanticen los recursos gráficos que solicita el trabajo a elaborarse.
- Garantizar el espacio de trabajo con las condiciones adecuadas.
- Asignar a responsables de los equipos y llevar un control para garantizar una larga vida útil y el correcto aprovechamiento y supervisión de los equipos.

## Especificaciones del servicio

<b>Diseño gráfico</b>
Diseño publicitario
Afiches publicitarios
Banners publicitarios
Pautas publicitarias
Diseño de walking boards
Diseño de gigantografías
Diseño de menús
Diagramación retails de productos
Diseño de camisetas
Publicidad digital orientada a social media



<b>Diseño de branding e identidad visual</b>
--

Desarrollo de logotipos, imagotipos o isologotipos
--

Desarrollo de línea gráfica y manual de identidad visual
--

<b>Diseño y diagramación de contenido</b>
---

Diseño y diagramación de revistas
-----------------------------------

Diseño y diagramación de libros
---------------------------------

Diseño y diagramación de manuales
-----------------------------------

Diseño y diagramación de comics
---------------------------------

<b>Ilustración</b>
--------------------

Diseño y conceptualización de personajes
--

Conceptualización de escenarios
---------------------------------

Ilustración infantil
----------------------

Ilustración publicitaria
--------------------------

Ilustración editorial
-----------------------

Ilustración de portadas
-------------------------

Ilustración artística
-----------------------



<b>Audiovisual</b>
Fotografía de eventos
Fotografía de productos
Fotografía creativa orientada a publicidad
Edición de videos
Animación bidimensional
Producción de videos publicitarios
Video mapping

<b>Producción musical</b>
Producción de jingles
Posproducción de audio
Composición musical para eventos

### Características de diseño

Debemos garantizar la **simplicidad** de nuestro servicio haciendo entrega del producto digital de modo que sea fácil de usar y manipular en formatos universales y se le explicará al cliente su uso correcto en caso de reproducciones posteriores. A nuestros clientes les garantizamos **confiabilidad** con que nuestro producto final no llevará fallas pues responderá a un proceso de revisión previa. Garantizamos la **calidad** de nuestro servicio, el cual estará realizado de manera profesional,

tomando en cuenta tendencias de diseño y posibles materiales para su producción física de ser necesario, de manera que sea perdurable al paso del tiempo.

### Descripción del proceso de producción






Actividad	Tiempo
Contacto con el cliente que solicita el servicio al área de mercado al área de producción.	30 minutos / 1 hora
El área de producción deberá proceder a la evaluación y asignación del trabajo al talento humano correspondiente.	15 / 20 minutos
El diseñador asignado procederá a una búsqueda de insumos gráficos, en conjunto con el director creativo se hará un estudio e investigación análoga para generar un concepto.	20 minutos/ 1 hora
Una vez establecido el concepto, el diseñador asignado deberá desarrollar propuestas gráficas coherentes con el encargo.	2 / 5 horas
Se envía la propuesta al ejecutivo de mercado que trata con el cliente y esperamos respuesta, aprobado u cambios de ser necesario.	1 hora/ 1 día (según la velocidad de respuesta del cliente)
Realización de cambios al diseño solicitados por el cliente (si no hay cambios saltamos este paso).	1 / 2 horas



Una vez aprobado se procede a hacer entrega del proyecto final (si el cliente se encarga de la producción no incurre en mayor proceso que la preparación del documento.	15 minutos a 30 minutos
---	-------------------------

En caso de que el cliente solicite que produzcamos el arte digital a un formato impreso se incurriría a un mayor costo y a ajustarnos al tiempo de producción que garantice el proveedor contratado.

### Simbología básica para el diagrama de flujo de procesos

Simbología	Proceso creativo
	Evaluación y modificación de las propuestas
	El diseño o propuesta audiovisual debe ser revisado antes de entregarlo al cliente
	Envío digital de un visual al cliente o entrega del producto final para su producción
	Archivar el producto final para portafolio
	Cambios del cliente o ajustes de medidas (si son necesarios)



## Características de la tecnología

Contamos con poderosas computadoras capaces de trabajar por varias horas con alta fiabilidad y rendimiento para atender los proyectos que los clientes soliciten desde este momento. Se han elegido procesadores potentes para soportar de manera fluida los programas de diseño gráfico, edición de video y producción audiovisual. Ya que nuestros servicios involucran el ámbito digital lo más pertinente es invertir en computadoras con alto nivel de procesamiento de video e imágenes. Resulta beneficioso para nuestra empresa el ya poseer los equipos adecuados para atender a nuestros clientes, eso implica que por lo pronto no tendremos que incurrir en gastos de tecnología.

A continuación presentamos una lista de los recursos usados en la producción de nuestros servicios. Cabe reiterar que los equipos ya están en nuestro dominio para iniciar operaciones de manera inmediata para la empresa.

Hardware:

Cantidad	Descripción	Costo total
1	Cámara Nikon profesional	\$1,500
3	Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics	\$3,000
3	Gaming mouse	\$150
3	Tabletas Wacom para diseño e ilustración digital	\$1,500
4	Monitores de 24 pulgadas	\$1,400



2	Monitores de audio profesional Behringer B1030A	\$400
1	Tarjeta de sonido Presonus Audiobox USB 2X2	\$100
1	Teclado MIDI Akai APC KEY 25	\$130
1	Teclado Casio C-110	\$130
1	Teclado Yamaha PSR E403	\$150
1	MalletKAT Percussion Controller	\$1,500
1	Audífonos profesionales Beyerdynamic DT 990 Pro	\$200
1	Micrófono Shure SM58	\$100
1	Pedestal de micrófono	\$20
4	Disco duro externo 1TB	\$240
2	Cable XLR-TRS	\$30
2	Cable TS	\$20
1	Bajo eléctrico	\$300
5	Escritorios	\$1,000
6	Sillas Ejecutivas	\$600
4	Sillas de Espera	\$240
1	Archivador	\$120



1	Aire Acondicionado	\$700
1	Mesa de Cocina	\$200
1	Impresora	\$120
1	Teléfono Fax	\$130
1	Teléfono	\$100
1	Oasis (Dispensador de Agua)	\$130
4	Computadoras Estandar	\$1600

Inversión inicial en equipo: \$16,580

Software:

2	Adobe Photoshop cc 2015	\$240 (anuales)
2	Adobe Illustrator cc 2015	\$240 (anuales)
2	Adobe Indesign cc 2015	\$240 (anuales)
2	Adobe After effects cc 2015	\$240 (anuales)
2	Adobe Premiere cc 2015	\$240 (anuales)
2	Klip studio for artist	Gratuito (podríamos hacer una donación a los desarrolladores de \$100 anuales)
1	Z-Brush	\$795 (uso permanente)



1	3dsMax	\$1,470 (anual)
1	Vegas Pro 13.0	\$600 (uso permanente)
1	Bitwig Studio 1.0	\$300 (uso permanente)
1	Ableton Live 9	\$1400 (uso permanente)
1	Arkaos GrandVJ	\$370 (uso permanente)

Inversión inicial en software: \$17,315

Analizar al elegir la tecnología

#### 1. Facilidad para adquirir la tecnología

Los equipos restantes necesarios pueden ser adquiridos en distribuidoras nacionales de tecnología y por medio de compras en línea a través de portales en internet, pues no son de costos altamente excesivos ni de dimensiones que compliquen su importación al país. Es importante destacar que los equipos restantes son una inversión a largo plazo y el departamento de administración decidirá la mejor opción en adquisición de nuevas herramientas de trabajo.

El software será de uso pago en su mayoría, a excepción de aquellos de licencia gratuita, tal es el caso específico del “klip studio for artist” haciendo compras de licencia mensuales según el software de mayor uso y si se estima necesario de forma permanente se harán pagos anuales, esto para el sistema de licencia de adobe, dado que algunos programas son de un pago único y no será necesario renovar licencias.

## 2. Condiciones especiales para hacer uso de ella

Los productos físicos no implican de la compra de patente alguna, sin embargo en el caso del software todos deben ser adquiridos por medio de licencias de un costo único, excepto en el caso de Adobe, pues las licencias de uso deben ser reanudadas e inquieren en un costo anual.

## 3. Aspectos técnicos de la tecnología al aplicarla al proceso de producción

Las licencias para cada programa deben estar actualizadas en todas las computadoras. En el caso del equipo de audio, los distintos tipos de cableado pueden ser adquiridos en cualquier tienda de música del país en el caso de reemplazarlos por daños debido al uso.

En el caso de Prometeo Creative Studio, los aspectos a considerar en cuanto al equipo se refiere a la capacidad para soportar los softwares, principalmente audio, video y 3D, por lo cual los equipos deben contar con tarjetas gráficas y Ram suficiente para trabajar de forma adecuada.

Cada trabajo se realiza en un formato específico, orientado hacia el fin que se le dará, los medios impresos se trabajarán en CMYK, los digitales en RGB, en los casos de video y audio hay formatos específicos que se determinan según el servicio solicitado.

## 4. Posibilidad de copiado

Una vez publicado nuestro trabajo puede ser usado de referencia, sin embargo estará protegido por el derecho de marca de nuestra empresa como autores intelectuales, gozando de uso exclusivo sobre el derecho de explotación.

## Equipos e instalaciones

A pesar de los distintos servicios, el proceso de producción de artes digitales es el mismo, variando únicamente el software con que se trabaja.

### Diseño Gráfico

#### 1. Diseño publicitario

Tras la recepción de la idea o contratación del servicio se procede de la siguiente manera:

- a. Planteamiento del problema del cliente, donde se conversa su idea o su necesidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Desarrollo del proceso análogo o búsqueda de referencias para desarrollar el diseño.
- d. Bocetos o propuestas del trabajo e implementación de técnicas de comunicación visual.
- e. Selección del formato a adaptarse.
- f. Desarrollo de propuestas.
- g. Evaluación y aprobación de la propuesta final.
- h. Muestra de un visual previo en baja resolución al cliente.
- i. aprobación del cliente.
- j. Entrega del trabajo en formato de impresión o editables según lo amerite la situación.

#### 2. Diseño de branding e identidad visual

Tras la solicitud del desarrollo de la identidad visual sea únicamente la marca o bien el manual de identidad visual completo se procede de la siguiente manera:

- a. Se conversa sobre su empresa y su necesidad de identidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Estudio de la empresa, su rubro, si poseen una identidad previa o es necesario crearla a partir de un análisis de fotografías, producto o servicio que al que el cliente quiere distinguir de su competencia.
- d. Estudio y comparación de la identidad de la competencia directa e indirecta.
- e. Desarrollo del proceso análogo de marcas exitosas en su rubro para evitar que la propuesta coincida con algún otro diseño dentro o fuera del país.
- f. Bocetos o propuestas de marca.
- g. Creación de la marca (en caso de los manuales de identidad se desarrolla todo su contenido y esto posee un mayor costo para el cliente).
- h. Evaluación y aprobación de la propuesta final.
- i. Muestra de un visual previo en baja resolución al cliente.
- j. Aprobación o cambios del cliente .
- k. Entrega del trabajo en todos los formatos necesarios para el uso de la marca (Si el cliente requiere los editables, ello tendría un mayor costo).

### 3. Diseño y diagramación de contenido

Tras la solicitud del cliente se procede de la siguiente manera:

- a. Se conversa sobre la intención comunicacional del documento.
- b. Se reciben los documentos escritos y fotografías en caso de que el cliente las tenga, sino es necesario buscarlas en internet o tomarlas según el

- presupuesto aprobado por el cliente o bien la creación de ilustraciones editoriales.
- c. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
  - d. Lectura de los documentos facilitados por el cliente.
  - e. Búsqueda de referencias editoriales de acuerdo al tipo de diagramación a elaborar.
  - f. Montaje y diagramación de los textos e imágenes.
  - g. Evaluación y aprobación de la propuesta final.
  - h. Muestra de un visual previo en baja resolución al cliente.
  - i. Aprobación o cambios del cliente (normalmente esta etapa en la diagramación extiende el periodo de entrega por varias revisiones).
  - j. Entrega del trabajo en formato pdf para impresión o digital según la necesidad del cliente.

#### 4. Ilustración

Tras la solicitud del cliente se procede de la siguiente manera:

- a. Se establece una reunión con los clientes y se solicita referencias del trabajo que requieren.
- b. Se reciben los estilos y el trabajo que se pretende obtener por el cliente, en caso de no estar completamente claro, por ello la reunión previa, en la cual se presentarán distintas propuestas de lo que se sugiere para su trabajo
- c. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea en este caso, al ilustrador.
- d. Desarrollo de bocetos.



- e. Evaluación y aprobación de las propuestas a nivel de boceto digital para muestra al cliente.
- f. Selección del cliente de la propuesta a renderizarse o detallarse.
- g. Desarrollo de las ilustraciones finales.
- h. Aprobación o cambios del cliente (Si se el periodo de tiempo se extienden de manera drástica en cambios, ello implica un mayor costo, porque la selección y cambios se deben hacer en la etapa de bocetos).
- i. Entrega del trabajo en formatos requeridos por el cliente pdf para impresión o digital según la necesidad del cliente.

## 5. Audiovisual

### 5.1. Fotografía

Tras la solicitud del cliente se procede de la siguiente manera:

- a. Planteamiento de la idea o necesidad del cliente.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Desarrollo de un storyboard dibujado acorde a lo que se propone desarrollar.
- d. Búsqueda de modelos y una locación (en caso de sesiones de fotografía) de elementos y productos (en caso de fotografía de retail de productos) y traslado del fotógrafo (en caso de cobertura de eventos).
- e. Presentación de las fotografías al cliente (el cliente debe estar presente en nuestras oficinas).
- f. Aprobación del cliente sobre las fotografías seleccionadas.
- g. Entrega del trabajo en digital.



## 5.2. Video

### Edición de videos

- a. Planteamiento del problema del cliente, donde se conversa su idea o su necesidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Selección del formato a adaptarse. (Se recomienda trabajar en 1280X720 Px o superior).
- d. Desarrollo del contenido (cortes de video, alargamiento de clips, etc).
- e. Presentación de la propuesta de video (el cliente debe estar presente en nuestras oficinas).
- f. Aprobación del cliente sobre la propuesta de video.
- g. Entrega del trabajo en digital (24 bits, 48,000 Hz).

## 5.3. Animación bidimensional

### Producción de videos publicitarios

- a. Planteamiento del problema del cliente, donde se conversa su idea o su necesidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Selección del formato a adaptarse. (Se recomienda trabajar en 1280X720 Px o superior).
- d. Desarrollo del contenido otorgado por el cliente para su publicidad (cortes de video, alargamiento de clips, etc).

- e. Presentación de la propuesta de video (el cliente debe estar presente en nuestras oficinas).
- f. Aprobación del cliente sobre la propuesta de video o ejecución de cambios que el cliente requiera si los hay.
- g. Entrega del trabajo en digital.

#### 5.4. Video mapping

- a. Planteamiento del problema del cliente, donde se conversa su idea o su necesidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Especificaciones de las dimensiones del lugar a proyectar y los recursos con los que cuenta el proveedor según el presupuesto del cliente (pantalla LED o proyectores).
- d. Desarrollo del contenido a proyectar en el evento.
- e. Ensayo de la proyección en las oficinas de Prometeo en caso de superficies tridimensionales o no convencionales.
- f. Selección de los equipos adecuados para el evento (controladores MIDI, dos computadoras a la vez, etc).
- g. Instalación del área de control en el evento durante el montaje.
- h. Inspección con el proveedor sobre los equipos requeridos para el evento (cantidad correcta de proyectores o paneles LED).
- i. Ejecución de la proyección en el evento.

#### 7. Producción musical

##### Producción de jingles

- a. Planteamiento del problema del cliente, donde se conversa su idea o su necesidad.
- b. Reunión en conjunto del equipo para asignar la labor a la persona con las habilidades adecuadas para el problema que se plantea.
- c. Búsqueda de referencias musicales según el gusto del cliente.
- d. Desarrollo del jingle con los secuenciadores o programas especiales para composición y edición de audio. (grabación de voces si es necesaria o de instrumentos reales).
- e. Aprobación del cliente sobre la propuesta de jingle.
- f. Postproducción del audio (mezcla y masterización).
- g. Entrega del jingle en digital (24 bits, 44,100Hz).

#### Posproducción de audio

- a. Composición musical para eventos

#### Diseño Gráfico

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
Tabletas Wacom para diseño e ilustración digital
Monitores de 24 pulgadas
Papel y lápiz para bocetar

## Diseño de branding e identidad visual

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
Tabletas Wacom para diseño e ilustración digital
Monitores de 24 pulgadas
Papel y lápiz para bocetar

## Diseño y diagramación de contenido

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
Monitores de 24 pulgadas

## Ilustración

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics



Gaming mouse
Tabletas Wacom para diseño e ilustración digital
Monitores de 24 pulgadas
Papel y lápiz para bocetar

## 6. Audiovisual

### 6.1. Fotografía

Hardware
Cámara Nikon profesional
Gaming mouse
Monitores de 24 pulgadas
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics

### 6.2. Video

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
Monitores de 24 pulgadas

### 6.3. Video mapping

Hardware
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
Teclado apc key 25

### 7. Producción musical

Hardware
Teclado Akai apc key 25
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics
Gaming mouse
MalletKat percussion controller
Teclado Yamaha PSR E403
Micrófono Shure SM58
Tarjeta de sonido Presonus Audiobox USB 2X2
Monitores de audio profesional Behringer B1030A
Teclado Casio C-110
Audífonos profesionales Beyerdynamic DT 990 Pro
Pedestal de micrófono



Cables XLR-TRS
Cable TS
Bajo eléctrico

A continuación, una lista de los softwares que ocuparemos para cada actividad:  
Diseño Gráfico

Software
Adobe Photoshop cc 2015
Adobe Illustrator cc 2015

Diseño de branding e identidad visual

Software
Adobe Photoshop cc 2015
Adobe Illustrator cc 2015
Adobe Indesign cc 2015



## Diseño y diagramación de contenido

Software
Adobe Illustrator cc 2015
Adobe Indesign cc 2015

## Ilustración

Software
Adobe Photoshop cc 2015
Adobe Illustrator cc 2015
Klip studio for artist
Z-Brush

## 6. Audiovisual

### 6.1. Fotografía

Software
Adobe Photoshop cc 2015

### 6.2. Video

Software
----------



Adobe After Effects cc 2015
Adobe Premiere Pro cc 2015
Vegas pro 13
Adobe Illustrator cc 2015
Adobe Photoshop cc 2015

### 6.3. Video mapping

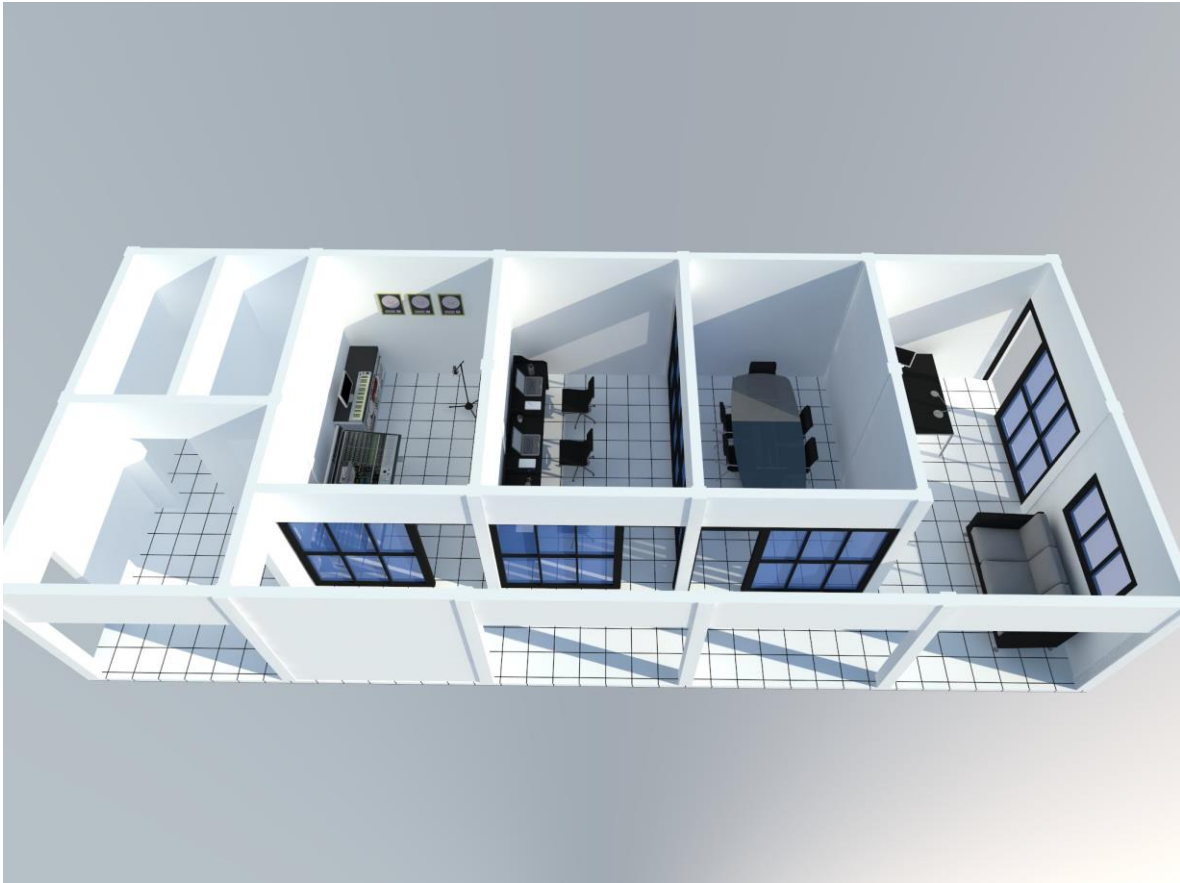
Software
Arkaos GrandVJ
Vegas pro 13

### 7. Producción musical

Software
Bitwig Studio 1.0
Ableton Live 9

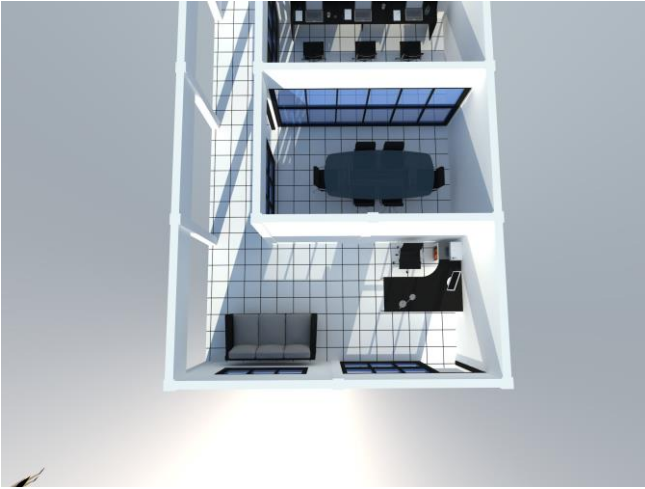
## Espacio de trabajo

En las siguientes imágenes se determina el espacio en el que se instalará la empresa y la división por puesto de cada colaborador y su disciplina.

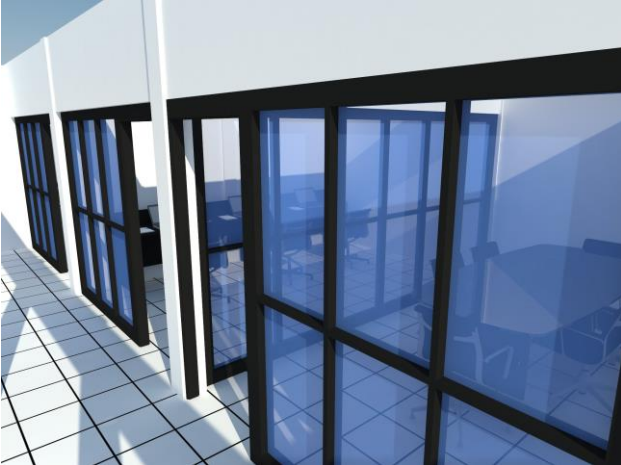




Escuela de  
Diseño







## Identificación de proveedores y cotizaciones

A quiénes les compramos el software:

Adobe

Autodesk

Pixologic

Sony

A quién compramos el hardware:

Sevasa

Comtech

Pricesmart

## Procesos de compras

Con respecto al software, se consultarán los sitios web del programa creando una cuenta vinculada a una cuenta bancaria, se haría la compra en línea y se procederá a descargar e instalar el software requerido. En lo que refiere al hardware se investigará a través del internet la necesidad del equipo, se cotizan los distintos proveedores, en caso de que el producto no exista o no sea de consumo masivo, se haría un encargo especial a través de los proveedores. Se procederá a hacer la compra y luego se retirará el producto en sus tiendas de distribución.

Capacidad instalada

Nuestros activos de servicios intangibles son los siguientes:

Capacidad instalada total (potencial).

Nivel de producción adecuado (requerido o planeado).



Video Mapping: desde el desarrollo de contenido hasta su implementación el tiempo puede variar desde 1 semana a 2 meses según el peso del proyecto.

Diseño gráfico: 5 horas.

Audiovisual: 8 horas.





## Capítulo 6

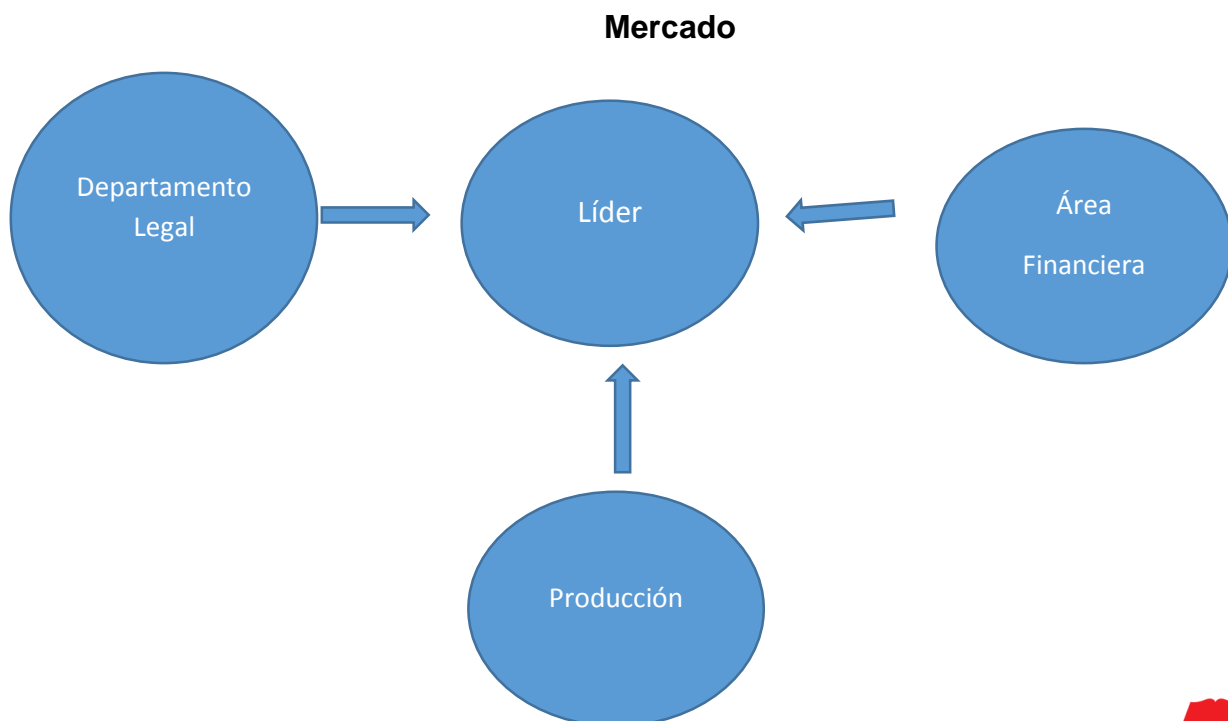
## Organización

A continuación describiremos la disposición del talento humano según hemos estipulado será la formación más adecuada para un flujo de trabajo eficiente entre todos los colaboradores de la empresa a partir de la gerencia, logrando claridad a la hora de definir las diferentes áreas y disciplinas de futuros colaboradores.

### Objetivos del área de organización

1. Garantizar el espacio de trabajo físico idóneo para el desarrollo del talento humano
2. Asegurar la contratación de personal especializado.
3. Correcto uso de los equipos de la empresa.

### Estructura organizacional



## Funciones específicas por puesto

Contaremos con un diseñador audiovisual el cual se encargará de la ejecución de todo lo relacionado a video, audio y animación bidimensional, quien para iniciar será además el administrador. Dispondremos de un diseñador ilustrador quien estará a cargo de generar contenido orientado a la ilustración según la necesidad del cliente y se desempeña como gerente. Además, trabajaremos con un diseñador gráfico a quien le corresponderá desarrollar toda la parte publicitaria de la empresa. Se contará con un ejecutivo de ventas el cual se encargará de obtener nuevas cuentas, contador el cual se encargará de los aspectos financieros y las proyecciones económicas de la empresa. También contaremos con un conserje el cual colabore con el aseo y mantenimiento correcto de las áreas y equipos.

Cabe recalcar que en este desglose de todos los puestos en la empresa no contaríamos con un director creativo, pues nosotros (Arles y Evenor) estaríamos a cargo de todas las decisiones que deban tomarse en función de solucionar eficientemente las necesidades del cliente.

## Capacitación de personal

En el acápite que corresponde al reclutamiento de la empresa Prometeo, como proceso de selección se solicitarán los portafolios de trabajo además de su currículum vitae de tres maneras: la primera será a través de recomendación directa de parte de otras empresas con las que se tiene contacto. La segunda forma será por recomendaciones personales de otros diseñadores de forma que tomaremos en cuenta opiniones de colegas de la misma índole. La tercera manera se hará de forma que recepcionaremos dichos portafolios a través de las redes sociales y luego se procederá a evaluar el cargo al que pueden aplicar. Dicha evaluación buscará un

determinado nivel gráfico, agilidad y compromiso por parte del aplicante, dado que los puestos implicarán un cierto nivel de confianza y responsabilidad que se planea retribuir junto al crecimiento de la empresa. Una vez seleccionado el candidato adecuado, se procederá a realizar una prueba en tiempo real con un trabajo vigente en ese momento, si sus propuestas satisfacen la necesidad inmediata se procederá a contratarle.

En la medida en que se contrate a un nuevo colaborador para el puesto, se procederá a establecer un contrato escrito en que se tomarán varios aspectos referentes al trabajo, la empresa, la propiedad de las obras realizadas y la confidencialidad de las mismas, siendo todo producto final realizado en Prometeo propiedad del mismo y de su derecho de ventas. Sin embargo, una vez aprobado por el cliente, el proyecto podrá ser mostrador por el diseñador, conservando su derecho moral como autor del mismo. De esta forma, el contrato de confidencialidad obligaría a quien lo acepte el no revelar información de la empresa o los clientes, puesto que ello implicaría tomar medidas según el daño que esto cause al cliente o a la empresa.

Todos los aspectos necesarios para tener seguro y prestaciones estarán contemplados en su trabajo, para asegurar beneficios y las cotizaciones del seguro a nuestros colaboradores.

En la medida que se haya firmado el contrato con Prometeo, el colaborador tendrá un periodo de introducción de tres meses en los cuales recibirá el pago acordado, se le vincula a las distintas áreas de la empresa para que se desarrolle en conocimiento amplio, además de asignarle trabajos de acuerdo a sus capacidades. Se le presentarán los valores y objetivos de la empresa en función de familiarizarse con ellos y acatarlos. Se le promoverá una mejora continua en su nivel profesional

y la empresa reconocerá dichas mejoras, ya sea con incremento salarial o con retribuciones que permitan un ambiente laboral más ameno.

### **Desarrollo del personal**

Se espera que el colaborador seleccionado tenga un gran dominio de herramientas de trabajo, composición y técnicas para realizar diseños estéticos y funcionales. Como complemento de su crecimiento personal, la empresa le facilitará préstamos y obtención de descuentos en cursos especializados para que logre afianzar sus conocimientos. Se especificarán ciertas cláusulas de modo que, si la empresa lo capacita deberá prestar servicios durante cierta cantidad de tiempo, comprometiéndose a no abandonarla una vez sus talentos se hayan incrementado, al menos durante un periodo de tiempo.

### **Administración de sueldos y salarios**

En la siguiente tabla se toma en cuenta el INSS laboral que corresponde a un 6.25% sobre el salario del colaborador, 15% sobre el empleador, INATEC 2% y vacaciones y aguinaldo en proporción a su salario.

Ítems	Descripción	Salario	Inss Patronal 18.5 %	Inatec 2 %	Décimo tercer mes	Vacaciones	Indemnización por antigüedad	Total prestaciones	Totales
1	Administrador	14,000	2,590	280	1,167	1,167	1,167	6,370	20,370
2	Ilustrador	10,000	1,850	200	833	833	833	4,550	14,550
3	Músico	10,000	1,850	200	833	833	833	4,550	14,550
4	Diseñador Gráfico	10,000	1,850	200	833	833	833	4,550	14,550
5	Ejecutivo de ventas #1	8,000	1,480	160	667	667	667	3,640	11,640
6	Ejecutivo de ventas #2	8,000	1,480	160	667	667	667	3,640	11,640
7	Cajera	6,200	1,147	124	517	517	517	2,821	9,021
	<b>Total</b>	<b>66,200</b>	<b>12,247</b>	<b>1,324</b>	<b>5,517</b>	<b>5,517</b>	<b>5,517</b>	<b>30,121</b>	<b>96,321</b>

**En USD                    3,284**

## **Evaluación de desempeño**

La metodología a seguir para el cumplimiento de la evaluación del desempeño de la empresa Prometeo Creative Studio será:

1. El Gerente General tendrá una hoja de formato que contendrá los datos del evaluado, cuatro metas a cumplir, el determinado tiempo a cumplir, indicadores de medición que son: Resultados y Oportunidades, conclusión y puntaje.
2. El evaluado será llamado para que comience a hacer su evaluación, brindándole las metas a cumplir.
3. Terminado el plazo, el gerente evaluará la información obtenida.
4. A la hora del estudio, el gerente tomará en cuenta el resultado (número de metas cumplidas, tomando en cuenta las condiciones de trabajo) y las oportunidades (terminación de las metas comprometidas en un tiempo y forma planeados y la distribución equilibrada del trabajo evitando sobrecargas del mismo). Así mismo, entrevistará a las personas con las que el evaluado se relacionó para sacar la conclusión (factores positivos y negativos y comentarios).
5. Cuando se haya logrado el puntaje, dejará entrever al evaluado sus fortalezas y debilidades, así para que continúe en sus funciones de manera motivada para optimizar su desempeño.

## **Marco legal de la organización**

Prometeo Creative Studio iniciará operaciones como una empresa debidamente constituida y organizada ante las Leyes de la República de Nicaragua.

Los requisitos para tal inscripción son:

### Registro Mercantil

1. Llegar con la escritura de constitución original y una copia autenticada por el Notario.
2. Presentar estos documentos en la ventanilla de evaluación, donde evaluarán el monto de capital inicial para determinar el pago correspondiente a la inscripción de la sociedad.
3. Este pago será cancelado en la ventanilla del banco.
4. Se entregarán los documentos en la ventanilla de recepción de documentos.
5. Se presentarán los libros contables, como son el libro mayor y el libro diario, así como el libro de actas y el libro de acciones.

### Dirección General de Ingresos (DGI)

1. Llenar una solicitud, donde obtendrá el número RUC.
2. Llenada la solicitud, dirigir a la administración de rentas para solicitar la constancia de retenedores del IVA y establecer obligaciones como contribuyente.
3. Se entrega una constancia de inscripción para registrarse a los libros de contabilidad.
4. Trámites municipales.
5. Solvencia municipal.
6. Fotocopia de la escritura de constitución.
7. Fotocopia de RUC.
8. Fotocopia de cédula de identidad.
9. Fotocopia de inscripción de libro mayor y diario.
10. Una carta de matrícula donde especifique: Nombre o Razón Social, dirección del negocio, actividad a que se dedicará y el mes de inicio de operaciones.



## Registro de Marca (Ministerio de Fomento Industrial y Comercio)

1. Llenar solicitud.
2. Orden de pago.
3. Emisión de certificado.
4. Arancel para el registro de nueva marca.
5. Cancelación y registro de marca.

Notario público

Juzgado correspondiente al domicilio.

Registro público de la propiedad y el comercio.

Secretaria de desarrollo urbano.

## Comó constituir una sociedad anónima en nicaragua

Los socios acudir ante Notario con las calidades de ley (mayor de edad, estado civil, cédula, oficio, domicilio) para establecer de manera consensuada las bases de la entidad mercantil que son: número de socios sean personas naturales o jurídicas, denominación, objeto de la sociedad, duración de la sociedad, capital social, régimen accionario, administración de la sociedad, órgano de vigilancia, asamblea de accionistas, año fiscal y sus estatutos.

Una vez elaborada, firmada y aprobada por los socios, el Notario otorga en escritura pública la Constitución de la Sociedad para presentar dicha escritura para su debida inscripción en el Registro Público de la Propiedad Inmueble y Mercantil del departamento de Managua.

Elaborar en escritura pública Poder General de Administración del Representante Legal de la Sociedad para su debida inscripción en el Registro competente.

Al mismo tiempo inscribir en el Registro competente los libros contables (diario y mayor), libro de acciones, libro de actas de la sociedad.

Solicitar por el representante de la sociedad en el Registro Público de la Propiedad Inmueble y Mercantil del departamento de Managua la inscripción como comerciante de la sociedad.

Para dichos trámites mencionados anteriormente es necesario pagar en el Banco los aranceles para inscripción, ya sea trámite ordinario o agilizado.

Acudir ante la Administración de Rentas de la Dirección General de Ingresos (DGI) de su área con la siguiente documentación: llenar formulario de la DGI, copia certificada de la constitución de la sociedad, copia de la cédula de identidad de los socios, poder del representante legal, copia de cédula del representante legal, copia del contrato de arrendamiento de la empresa o recibo de agua o luz que acredite el domicilio de la empresa, poder especial de la persona que realizara los trámites ante la institución; luego harán una visita de campo para verificar el domicilio de la empresa, todo esto con el fin de registrarse como contribuyente y le brinden en Documento Único para Registro de Contribuyente (DUR), y para la obtención del número RUC, y de acuerdo a un convenio interinstitucional queda registrado en el Instituto Nicaragüense de Seguridad Social (INSS), y la Alcaldía de Managua.

Acudir ante la Alcaldía de Managua para la obtención de la matrícula.

Aperturar una cuenta en moneda nacional o extranjera, en cualquier banco privado de su preferencia.

## TESTIMONIO

### ESCRITURA PÚBLICA NÚMERO VEINTISÉIS

(26).- **PODER GENERAL DE ADMINISTRACIÓN.-** En la ciudad de Managua lugar de mi domicilio, a las cuatro de la tarde del quince de abril del año dos mil dieciséis.- Ante mí; **JESSY ALODIA ARTOLA CÁRDENAS**, Abogado y Notario Público de la República de Nicaragua, autorizada por la Corte Suprema de Justicia para el ejercicio del Notariado durante un quinquenio que vence el veinticinco de enero del año dos mil diecisiete; comparece el señor **EVENOR ALEJANDRO GONZÁLEZ PÉREZ**, el que se identifica con la cédula de identidad ciudadana número cero cero uno guión uno cero uno cero nueve dos guión cero cero dos cuatro F (001-101092-0024F), quien es mayor de edad, soltero, Diseñador Gráfico y de este domicilio.- Doy fe de conocer a la compareciente y que tiene la capacidad legal y civil para obligarse y contratar especialmente para el otorgamiento de este acto, en el que actúa en nombre y representación de la sociedad “**PROMETEO CREATIVE STUDIO, SOCIEDAD ANÓNIMA**”, (**PROMETEO CREATIVE STUDIO S.A.**), en su calidad de Secretario de la Junta Directiva, conforme a la cláusula Decima Octava, Clausula Especial de la Escritura Pública número veinticinco, constitución de sociedad anónima y sus estatutos, autorizada en esta ciudad a las dos y treinta minutos de la tarde del quince de abril del año dos mil dieciséis ante el oficio de la suscrita notario, mediante la cual fue delegada para que comparezca ante notario a otorgar Poder General de Administración. En el carácter en que actúa expresa:

**ÚNICA: (MANDATO);** Que por el presente instrumento Público en nombre de su mandante otorga **PODER GENERAL DE ADMINISTRACIÓN** amplio y bastante tanto cuanto en Derecho corresponde a favor del Señor **ARLES OSMAR SANDOVAL ARTOLA**, quien es mayor de edad, soltero, Diseñador Gráfico y de este domicilio, titular de la Cédula de identidad ciudadana número cero cero uno guión tres uno uno nueve dos guión cero cero cuatro uno (001-311092-0041U), para que represente a la sociedad “**PROMETEO CREATIVE STUDIO, SOCIEDAD ANÓNIMA, (PROMETEO CREATIVE STUDIO S.A.)**”, como apoderado General de Administración en todos los negocios y asuntos judiciales o extrajudiciales, para que pueda otorgar poderes Especiales, Generales judiciales y de cualquier tipo, celebrar toda clase de contratos y ejecutar todos los demás actos jurídicos inherentes a este tipo de mandato, excepto las limitaciones impuestas por la legislación Nicaragüense, el pacto social y los estatutos, todo de acuerdo a las facultades establecidas en el Capítulo referido al mandato del Código Civil de la República de Nicaragua.- A quien le otorgan además de las facultades generales inherentes a este tipo de mandatos, las especiales de confesar en escritos y absolver posiciones, lo mismo que pedir las en sentido asertivo, prometer en árbitros o arbitradores, novar, transigir, desistir y aceptar desistimientos, deferir, aceptar y referir el juramento o promesa decisorios, someter los asuntos al jurado civil y recusar con causa o sin ella, sustituir este poder cuando lo creyere conveniente, y volverlo a asumir, aun cuando al sustituirlo no se hubiese reservado expresamente esa facultad.- Así se expresó la compareciente instruida por la suscrita Notario



acerca del objeto, valor y trascendencia legal de este acto, de las cláusulas generales que aseguran su validez, de las especiales que contiene y de las que envuelven renunciaciones y estipulaciones tanto implícitas como explícitas. Leída que fue esta Escritura a la compareciente la encuentra conforme y firma conmigo la Notario que doy fe de todo lo relacionado.- (f) Evenor González Pérez. (ilegible) (f) Jessy Artola Cárdenas. Notario Público.-----

**PASO ANTE MI:** Del reverso del folio número treinta al frente del folio número treinta y uno de mi protocolo número catorce que llevo en el presente año, a solicitud del señor Evenor González Pérez libro este primer testimonio en una hoja de papel sellado de Ley que firmo, rubrico y sello en la ciudad de Managua a las cuatro y treinta minutos de la tarde del quince de abril de año dos mil dieciséis.

Papel sellado de protocolo serie "G" número 8218805; Papel sellado testimonio serie "O" número 3450392.

Jessy Alodia Artola Cárdenas

Notario Público

**SEÑORA REGISTRADORA DEL REGISTRO  
PÚBLICO DE LA PROPIEDAD INMUEBLE Y MERCANTIL DEL  
DEPARTAMENTO DE MANAGUA:** Soy **ARLES OSMAR SANDOVAL ARTOLA**, mayor de edad, soltero, Diseñador Gráfico y de este domicilio, titular de la cedula de identidad ciudadana número 001-311092-0041U, actúo en mi calidad de Presidente y Apoderado General de Administración de la sociedad “**PROMETEO CREATIVE STUDIO, SOCIEDAD ANÓNIMA, (PROMETEO CREATIVE STUDIO S.A.)**, constituida en escritura pública número veinticinco (25), autorizada en esta ciudad a las dos y treinta minutos de la tarde del quince de abril del año dos mil dieciséis ante el oficio de la notario Jessy Alodia Artola Cárdenas, e inscrita bajo el número Único del Folio Personal MG00-22-005050 en asiento 1 del Registro Público de la Propiedad Inmueble y Mercantil de Managua, y poder inscrito bajo el número Único del Folio Personal MG00-22-005050 en asiento 2 del Registro Público de la Propiedad Inmueble y Mercantil de Managua, por lo que Solicito a usted la **INSCRIPCIÓN COMO COMERCIANTE** de la sociedad antes relacionada, tal y como lo establece el arto. 158 de la ley 698. Para tal efecto aportó la siguiente información.

1) Razón o denominación: **PROMETEO CREATIVE STUDIO, SOCIEDAD ANÓNIMA, (PROMETEO CREATIVE STUDIO S.A.)**.

2) Nacionalidad; **NICARAGÜENSE**.

3) Domicilio: MUNICIPIO DE MANAGUA.

4) El giro u objeto del negocio de la sociedad es: como objetivo principal, desarrollar actividades de carácter empresarial con los sectores económicamente con potencial de desarrollo, especialmente los empresarios de la pequeña y mediana empresa artesanal, alimenticia, industrial, manufacturera, agroindustrial, turística, urbanos y rurales, denominados PYMES. De igual manera, para el logro de dicho objetivo la Sociedad podrá gestionar y obtener recursos provenientes de organismos e instituciones del sector público como del sector privado, nacionales e internacionales, de inversionistas nacionales y extranjeros; tener acciones o participaciones en empresas domiciliadas y que inviertan sus fondos en Nicaragua, siempre que su responsabilidad esté limitada al aporte; así como la organización de empresas integradas y la Sociedad, aplicando los modelos de Join Venture, Capital de Riesgo o Coinversión, y otras modalidades de inversión. En fin, todas aquellas actividades empresariales lícitas que permitan a la Sociedad alcanzar el objetivo propuesto.

5) El nombre comercial de la sociedad es “**PROMETEO CREATIVE STUDIO S.A.**”.

6) El capital social es de: CINCUENTA MIL CÓRDOBAS. (C\$50,000.00), dividido en cien acciones de un mil córdobas cada una.

7) fecha de inicio de operaciones; quince de mayo del año dos mil dieciséis.

8) La vigencia de la sociedad ES DE NOVENTA Y NUEVE AÑOS.



**9)** Nombre de los socios Fundadores; Arles Osmar Sandoval Artola; Evenor Alejandro González Pérez

**10)** Datos del encargado de la Administración o Gerente: Arles Osmar Sandoval Artola, mayor de edad, soltero, Diseñador Gráfico y de este domicilio, titular de la cédula de identidad ciudadana número 001-311092-0041U.

ACOMPañO AL PRESENTE ESCRITO LOS LIBROS DE ACTA, DE REGISTRO DE ACCIONES, DIARIO Y MAYOR, para su debido Sellado y Razonado. Papel sellado serie "O" numero 4161396.

Managua, 18 de abril del año dos mil dieciséis.





## Capítulo 7

## Objetivos del área contable

1. Asegurar o garantizar los recursos financieros que la empresa necesita para su funcionamiento.
2. El área financiera vela porque la empresa no se endeude, buscando alternativas (sistema por partida simple y sistema por partida doble/obligatorio para sociedad anónima).
3. Elaborar el manual de cuentas para saber cuándo y por qué se afecta una cuenta.
4. Presentar periódicamente los estados de corte mensuales y el cierre de ejercicio contable anual.
5. El AF tiene la obligación de presentar periódicamente un estado financiero acompañado de un documento que lo explique.
6. Presentar propuesta para alcanzar un mayor porcentaje de contabilidad de la empresa.

## Sistema financiero

### Flujo de Efectivo

Concepto	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Total
<b>Ingresos</b>							
Ingresos por ventas		86,130	94,743	104,217	114,639	126,103	<b>525,832</b>
<b>Egresos</b>							
Gastos Administrativos		34,856	34,285	34,048	35,128	34,782	<b>173,099</b>
Gastos Operativos		32,634	32,600	32,709	34,822	35,156	<b>167,921</b>
Depreciación		7,157	7,157	7,157	7,157	7,157	<b>35,786</b>
Utilidad antes de impuesto		11,482	20,701	30,303	37,532	49,008	<b>149,026</b>
Impuesto sobre la renta		3,445	6,210	9,091	11,260	14,702	<b>44,708</b>
Tasa impositiva		30%	30%	30%	30%	30%	
<b>Utilidad neta</b>		8,038	14,491	21,212	26,272	34,306	<b>104,318</b>
Depreciación		7,157	7,157	7,157	7,157	7,157	<b>35,786</b>
<b>Inversión inicial</b>							
Mobiliario y equipo de oficina	(2,290)						
Equipo de cómputo	(14,290)						
Software	(17,315)						
Capital de trabajo	(35,636)						
<b>Flujo neto disponible</b>	<b>(69,531)</b>	<b>15,195</b>	<b>21,648</b>	<b>28,369</b>	<b>33,429</b>	<b>41,463</b>	<b>140,104</b>
<b>Flujo neto disponible descontado</b>		<b>13,305</b>	<b>16,599</b>	<b>19,048</b>	<b>19,655</b>	<b>21,347</b>	<b>89,954</b>

<b>Inversión</b>	<b>(69,531)</b>
<b>Costo de capital</b>	<b>20.00%</b>
<b>VAN</b>	<b>7,366.23</b>
<b>TIR</b>	<b>23.98%</b>
<b>Valor anual equivalente</b>	<b>2,463</b>
<b>(PRI) periodo de recuperación de la inversión</b>	<b>3.30</b>
<b>(PRI) periodo de recuperación de la inversión descontado</b>	<b>4.04</b>

**Aproximadamente 3 años y 3 meses**

**Aproximadamente 4 años**

Inversión	69,531
Flujo neto disponible año 1 al 4	98,642
Diferencia	(29,110)
Flujo neto disponible descontado año 1 al 3	68,607

		Valor	%
<b>Inversiones en activo fijo</b>		<b>\$33,895</b>	<b>48.75%</b>
Mobiliario y equipo de oficina	2,290		
Equipo de cómputo	14,290		
Software	17,315		
<b>Capital de trabajo</b>		<b>\$35,636</b>	<b>51.25%</b>
Sueldos y salarios (6 meses)	19,705		
Gastos operativos y administrativos (6 meses)	14,040		
Trámites legales	1,891		
<b>TOTAL</b>		<b>\$69,531</b>	<b>100.00%</b>
<b>Proyecto financiado 100% con capital propio</b>		<b>69,531</b>	<b>100%</b>

**PROYECCIÓN DE  
INGRESOS**

\* Se considera un incremento del 10% anual  
de las ventas.

Servicios	Cantidad de servicios					Precio de venta	Ventas en dólares				
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5		Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
<b>DISEÑO GRÁFICO</b>											
Afiches publicitarios \$120	24	26	29	32	35	120	2,880	3,168	3,485	3,833	4,217
Banners publicitarios \$80	24	26	29	32	35	80	1,920	2,112	2,323	2,556	2,811
Diseño de Walking boards \$70	4	4	5	5	6	70	280	308	339	373	410
Diseño de gigantografías \$200	1	1	1	1	1	200	200	220	242	266	293
Diseño de menús \$200	6	7	7	8	9	200	1,200	1,320	1,452	1,597	1,757
Diagramación retails de productos \$350	36	40	44	48	53	350	12,600	13,860	15,246	16,771	18,448
Diseño de camisetas \$180	24	26	29	32	35	180	4,320	4,752	5,227	5,750	6,325
Desarrollo de logotipos, imagotipos o isologotipos \$300	7	8	8	9	10	300	2,100	2,310	2,541	2,795	3,075
Diseño y diagramación de manuales \$300	1	1	1	1	1	30	30	33	36	40	44
Diseño y conceptualización de personajes y escenarios \$400	2	2	2	3	3	400	800	880	968	1,065	1,171
<b>AUDIOVISUAL</b>											
Edición de videos \$300	24	26	29	32	35	300	7,200	7,920	8,712	9,583	10,542
Animación bidimensional \$500	12	13	15	16	18	500	6,000	6,600	7,260	7,986	8,785
Producción de videos publicitarios \$300	12	13	15	16	18	300	3,600	3,960	4,356	4,792	5,271
Video mapping \$1500	12	13	15	16	18	1500	18,000	19,800	21,780	23,958	26,354
Fotografía de eventos \$150	6	7	7	8	9	150	900	990	1,089	1,198	1,318
Fotografía de productos \$100	3	3	4	4	4	100	300	330	363	399	439

Fotografía creativa orientada a publicidad \$150	6	7	7	8	9	150	900	990	1,089	1,198	1,318
<b>PRODUCCIÓN MUSICAL</b>											
Producción de jingles \$600	24	26	29	32	35	600	14,400	15,840	17,424	19,166	21,083
Posproducción de audio \$500	5	6	6	7	7	500	2,500	2,750	3,025	3,328	3,660
Composición musical para eventos \$500	12	13	15	16	18	500	6,000	6,600	7,260	7,986	8,785
							<b>86,130</b>	<b>94,743</b>	<b>104,217</b>	<b>114,639</b>	<b>126,103</b>

Ventas por actividad	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
<b>Diseño Gráfico</b>	26,330	28,963	31,859	35,045	38,550
<b>Audiovisual</b>	36,900	40,590	44,649	49,114	54,025
<b>Producción Musical</b>	22,900	25,190	27,709	30,480	33,528
<b>Total de ventas</b>	<b>86,130</b>	<b>94,743</b>	<b>104,217</b>	<b>114,639</b>	<b>126,103</b>

## Depreciación de Activos Fijos

Costo de adquisición	Costo	Cantidad	Costo de adquisición	Depreciación acumulada	Valor en libros	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Vida útil
Cámara Nikon profesional	1,500	1	1,500	1,500	-	300	300	300	300	300	5
Laptops con tarjeta NVIDIA G-Force y Radeon Graphics	1,000	3	3,000	3,000	-	600	600	600	600	600	5
Gaming mouse	50	3	150	150	-	30	30	30	30	30	5
Tabletas Wacom para diseño e ilustración digital	500	3	1,500	1,500	-	300	300	300	300	300	5
Monitores de 24 pulgadas	350	4	1,400	1,400	-	280	280	280	280	280	5
Monitores de audio profesional Behringer B1030A	200	2	400	400	-	80	80	80	80	80	5
Tarjeta de sonido Presonus Audiobox USB 2X2	100	1	100	100	-	20	20	20	20	20	5
Teclado MIDI Akai APC KEY 25	130	1	130	130	-	26	26	26	26	26	5
Teclado Casio C-110	130	1	130	130	-	26	26	26	26	26	5
Teclado Yamaha PSR E403	150	1	150	150	-	30	30	30	30	30	5
MalletKAT Percussion Controller	1,500	1	1,500	1,500	-	300	300	300	300	300	5
Audífonos profesionales Beyerdynamic DT 990 Pro	200	1	200	200	-	40	40	40	40	40	5
Micrófono Shure SM58	100	1	100	100	-	20	20	20	20	20	5
Pedestal de micrófono	20	1	20	20	-	4	4	4	4	4	5
Disco duro externo 1TB	240	4	960	960	-	192	192	192	192	192	5
Cable XLR-TRS	30	2	60	60	-	12	12	12	12	12	5
Cable TS	20	2	40	40	-	8	8	8	8	8	5
Bajo eléctrico	300	1	300	300	-	60	60	60	60	60	5
Escritorios	200	5	1,000	1,000	-	200	200	200	200	200	5
Sillas ejecutivas	100	6	600	600	-	120	120	120	120	120	5
Sillas de espera	60	4	240	240	-	48	48	48	48	48	5
Archivador	120	1	120	120	-	24	24	24	24	24	5
Aire acondicionado	700	1	700	700	-	140	140	140	140	140	5



Mesa de cocina	200	1	200	200	-	40	40	40	40	40	5
Impresora	120	1	120	120	-	24	24	24	24	24	5
Teléfono fax	130	1	130	130	-	26	26	26	26	26	5
Teléfono	100	1	100	100	-	20	20	20	20	20	5
Oasis (Dispensador de agua)	130	1	130	130	-	26	26	26	26	26	5
Computadoras estándar	400	4	1,600	1,600	-	320	320	320	320	320	5
Adobe Photoshop cc 2015 Anual	240	5	1,200	1,200	-	240	240	240	240	240	5
Adobe Illustrator cc 2015 Anual	240	5	1,200	1,200	-	240	240	240	240	240	5
Adobe Indesign cc 2015 Anual	240	5	1,200	1,200	-	240	240	240	240	240	5
Adobe After effects cc 2015 Anual	240	5	1,200	1,200	-	240	240	240	240	240	5
Adobe Premiere cc 2015 Anual	240	5	1,200	1,200	-	240	240	240	240	240	5
Klip studio for artist Anual	100	5	500	500	-	100	100	100	100	100	5
Z-Brush	795	1	795	795	-	159	159	159	159	159	5
3dsMax Anual	1,470	5	7,350	7,350	-	1,470	1,470	1,470	1,470	1,470	5
Vegas Pro 13.0	600	1	600	600	-	120	120	120	120	120	5
Bitwig Studio 1.0	300	1	300	300	-	60	60	60	60	60	5
Ableton Live 9	1,400	1	1,400	1,400	-	280	280	280	280	280	5
Arkaos GrandVJ	370	1	370	370	-	74	74	74	74	74	5
			<b>33,895</b>			<b>6,779</b>	<b>6,779</b>	<b>6,779</b>	<b>6,779</b>	<b>6,779</b>	

**Tabla de amortización de gastos de organización**

Descripción	Costo	Amortización acumulada	Valor en libros	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Vida útil
Escritura de constitución e inscripción	500	500	-	100	100	100	100	100	5
Inscripción en el registro mercantil	1,241	1,241	-	248	248	248	248	248	5
Inscripción en la Alcaldía	150	150	-	30	30	30	30	30	5
				<b>378</b>	<b>378</b>	<b>378</b>	<b>378</b>	<b>378</b>	

**PROMETEO CREATIVE STUDIO**  
**ESTADO DE SITUACIÓN FINANCIERA INICIAL**  
**AL 31 DE DICIEMBRE DE 2017**  
**(EXPRESADO EN DÓLARES)**

<b>ACTIVOS</b>		<b>PASIVOS</b>	
<b>Activos corrientes</b>		<b>Pasivos corrientes</b>	
Caja		Préstamos por pagar C/P	-
Bancos	33,745	Otras cuentas por pagar	-
Cuentas por cobrar	<u>-</u>	<b>Total pasivos corrientes</b>	<u>-</u>
<b>Total activos corrientes</b>	<b>33,745</b>		
<b>Activos no corrientes</b>		<b>Pasivos no corrientes</b>	
Mobiliario y equipo de oficina	2,290	Préstamos por pagar L/P	-
Depreciación acumulada de mobiliario y equipo de oficina	<u>- 2,290</u>	<b>Total pasivos no corrientes</b>	<u>-</u>
Equipo de cómputo	14,290	<b>TOTAL PASIVOS</b>	<b>-</b>
Depreciación acumulada de equipo de cómputo	<u>- 14,290</u>		
Software	17,315	<b>CAPITAL</b>	
Amortización acumulada de software	<u>- 17,315</u>	Capital social	69,531
Gastos de organización	1,891	Utilidad acumulada	-
Amortización de los gastos de organización	<u>- 1,891</u>	Utilidad neta del ejercicio	<u>-</u>
<b>Total activos no corrientes</b>	<b>35,786</b>	<b>TOTAL CAPITAL</b>	<b>69,531</b>
<b>TOTAL ACTIVOS</b>	<b>69,531</b>	<b>TOTAL PASIVO MÁS CAPITAL</b>	<b>69,531</b>

Elaborado por:

Revisado por:

Autorizado por:

**PROMETEO CREATIVE STUDIO  
ESTADO DE RESULTADOS  
DEL 01 DE ENERO AL 31 DE DICIEMBRE DE 2017  
(EXPRESADO EN DÓLARES)**

Ventas	86,130
<b>Total de ventas</b>	<b>86,130</b>
Gastos de operación	32,634
Gastos por depreciación	7,157
Gastos de administración	34,856
<b>Total gastos</b>	<b>74,648</b>
<b>Utilidad operativa</b>	<b>11,482</b>
Impuesto (30%)	3,445
<b>Utilidad del ejercicio</b>	<b>8,038</b>

\_\_\_\_\_  
Elaborado por:

\_\_\_\_\_  
Revisado por:

\_\_\_\_\_  
Autorizado por:

## PUNTO DE EQUILIBRIO

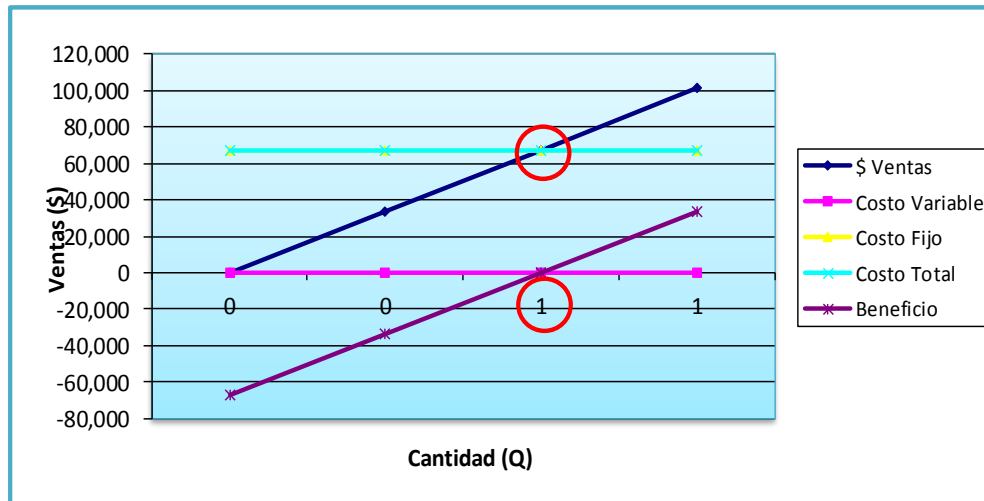
El punto de equilibrio es aquel punto donde los Ingresos totales se igualan a los Costos totales.  
Vendiendo por encima de dicho punto se obtienen beneficios y vendiendo por debajo se obtienen pérdidas.

### Datos iniciales

Precio Venta	86,130	< Completar
Coste Unitario		< Completar
Gastos Fijos Mes	67,490	< Completar
Pto. Equilibrio	1	Q de Equilibrio
\$ Ventas Equilibrio	67,490	\$ de Equilibrio

Datos para el gráfico	PERDIDA	P.E.	UTILIDAD
Q Ventas	0	1	1
\$ Ventas	0	67,490	101,235
Costo Variable	0	0	0
Costo Fijo	67,490	67,490	67,490
Costo Total	67,490	67,490	67,490
Beneficio	-67,490	0	33,745

Para alcanzar el punto de equilibrio debes vender .784 unidades mes



### Derivación de la fórmula:

Q = cantidad  
 Qe = cantidad de equilibrio  
 VT = ventas totales  
 VTe = ventas totales de equilibrio  
 CT = costes totales  
 Cu = coste unitario  
 Pu = precio unitario  
 Mu = margen unitario  
 CV = costes variables  
 CF = costes fijos

$$VT - CT = 0$$

$$VT - CV - CF = 0$$

$$Pu * Q - Cu * Q - CF = 0$$

$$CF = Pu * Q - Cu * Q$$

$$CF = Q * (Pu - Cu)$$

$$CF = Q * Mu$$

$$Qe = CF / Mu$$

$$VTe = Qe * Pu$$

$$ITe = Qe * (Pu - Cu)$$

## Estrategias de autopromoción de Prometeo CS

La empresa ha constatado su promoción por medio del internet y las redes sociales. Se ha planteado invertir en un sitio web propio de la empresa para promocionar nuestros servicios y trabajos ya hechos para distintos clientes. Invertimos en los medios digitales más que en los medios impresos para captar la atención de los clientes en potencia.

En las redes sociales a pesar de que su uso es gratuito, se planea invertir en publicidad, comprando paquetes que tendrían costos de alrededor de \$50 mensuales por costos de social media la cual será administrada a corto plazo por los gerentes (en este caso los dueños y más tarde destinar personas dedicadas a esta tarea específica).

En el caso del sitio web, será un proyecto a mediano o bien largo plazo según el crecimiento de la empresa, puesto que ello requiere una inversión monetaria, de tiempo y talento especializado, tendríamos que contratar a un ingeniero en sistema especialista en desarrollo web y la empresa destinaría tiempo para realizar el diseño del sitio. (Los gastos en el sitio web son estimados según el proveedor y nivel de trabajo que el proyecto presente en su momento). Los clientes tendrán acceso libre a dicho sitio, y no incurrirá en ningún costo para ellos, la función principal será ser una plataforma para dar a conocer nuestro portafolio de trabajo.

# ANEXOS

# Manual de Identidad



Escuela de  
Diseño



MANUAL DE USO DE MARCA



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad





Escuela de  
Diseño

ESTE MANUAL BÁSICO DE IDENTIDAD VISUAL  
HA SIDO CREADO COMO GUÍA DE NORMAS BÁSICAS  
PARA EL USO CORRECTO DEL IMAGOTIPO EN DISTINTOS MEDIOS

## INTRODUCCIÓN



CONSTRUCCIÓN Y ÁREA DE SEGURIDAD



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad



ES EL TAMAÑO ESTABLECIDO PARA EL IMAGO  
MIENTRAS EL IMAGO APAREZCA EN DOS COLORES  
O CUALQUIER CARACTERISTICA ESPECIAL QUE PUEDA ADOPTAR

## TAMAÑO MINIMO Y ESPECIALES

### Tipografía Primaria

## ONE DAY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

### Tipografía Secundaria

## SEGOE UI EMOJI

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### Tipografía Complementaria

## DEUTSCHLANDER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

## TIPOGRAFIAS



Escuela de  
Diseño

ISOLOGOTIPO PRINCIPAL



IMAGOTIPO



LOGOTIPO



VERSION MONOCROMA EN BLANCO



VERSION EN GRISES



VERSION MONOCROMA ROJO



VERSIONES DE LA MARCA

ISOLOGOTIPO EN FONDOS ESPECIALES



VERSIONES DE LA MARCA



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad



Escuela de  
Diseño

ISOLOGOTIPO HORIZONTAL



ISOLOGOTIPO VERTICAL



VERSIONES DE LA MARCA



VERSIONES DE LA MARCA



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad



Escuela de  
Diseño



**USOS INCORRECTOS**



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad



Escuela de  
Diseño



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad