



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Francés

Carrera de Turismo Sostenible V año

Seminario de graduación para optar al Título de Licenciatura en Turismo
Sostenible

Tema General:

Emprendimiento y Turismo creativo

Subtema:

Propuesta de emprendimiento de la Aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022.

Autores:

- Br. Calero Ruiz Jesfrells Josué. 18020801
- Bra. Mayrena Potoy Katiela Junieth. 17013740
- Bra. Palacios Méndez Idalia Raquel. 17018843

Tutor: Msc. Lisseth Castro.

Managua, Nicaragua, 25 de Noviembre del 2022

Dedicatoria

El presente trabajo va dedicado a Dios nuestro padre celestial, por darnos el regalo más grande que podemos recibir día a día, el tesoro más preciado en este mundo, el cual es poder vivir, al igual que agradecemos todos y cada uno de los días que tuvieron que pasar para poder llegar a la meta, agradeciendo infinitamente por poder terminar nuestro trabajo.

Nuestro trabajo de investigación fue elaborado a un plazo de 3 meses aproximadamente, con mucha dedicación, entrega y esmero, por ello que se lo dedicamos también:

A nuestros padres y responsables de hogar que nos brindaron su apoyo incondicional durante todo este proceso, el cual nos permitió trabajar y esforzarnos para llegar a ser profesionales que puedan definirse metas y proyectos.

A nuestros maestros que con mucha dedicación y entrega se han dado a la tarea de formarnos como profesionales, brindándonos su atención y transmitiendo a nosotros sus conocimientos para los retos futuros.

Idalia Palacios

Jesfrells Calero

Katiela Mayrena

Agradecimiento

Primeramente, quiero dar las gracias a Dios por haberme brindado la suficiente seguridad para guiarme y apoyarme en esta decisión tan importante en mi vida.

Agradezco a todas las personas que resultaron tener cierto involucramiento en mis estudios universitarios e igual aprovecho para decirles cuánto aprecio toda la ayuda que me brindaron durante mi último año y sobre todo las dudas que me surgieron durante este proceso.

Agradezco a mis padres Elena Patricia Ruiz Méndez y Jhovanny Porfirio Calero Baltodano grandemente, ya que con su orientación y dirección tanto en mis estudios académicos como en mis relaciones sociales y personales, evité varias situaciones que habrían tenido un impacto negativo en mi futuro, ellos han realizado hasta lo imposible para poder ayudarnos a mis hermanos Bryant Etiel Calero Ruiz, Cristopher Leonardo Calero Ruiz y a mí, a quien también agradezco por haberme apoyado con algo tan sagrado para nosotros como es el tiempo, indiscutiblemente también agradeceré a mi primo Derling Jociel Martínez Ruiz que me apoyo y cubrió muchas veces parte de mis gastos y tiempo y por ultimo pero no menos importante agradezco a mis tíos, abuelos y mi novia, Rosa Elena Méndez, Leonardo Ruiz Valle, Elmer Alexander Ruiz Méndez y Maricela Lisseth Barba ya que gracias a sus sabios consejos lograron apoyarme mucho y poder estar, donde estoy hoy en día.

Agradezco mis compañeros de la carrera que durante 5 años nos apoyamos académica y emocionalmente para poder lograr este objetivo, también hago mención en especial de Idalia Palacios Méndez y Katiela Mairena Potoy, ya que gracias a ellos también pude lograr a optar por una decisión final de realizar esta investigación.

A nuestra tutora MSc. Lisseth Castro, que, gracias a su paciencia y comprensión, y sobre todo, su habilidad para escucharnos y valorar nuestros pensamientos, puedo decir que personalmente me impactaron profundamente. Hoy que culmino unos de los logros más importantes de mi formación profesional puedo decir honestamente que es gracias a todos los profesores de la facultad, pero sin duda alguna ella marco un enorme avance de aprendizaje en mi formación profesional.

Jesfrells Josué Calero Ruiz

Agradecimiento

Quiero agradecer mi gratitud a Dios quien con su bendición me ha permitido llegar hasta este momento.

Mi profundo agradecimiento a mi madre María Amparo Potoy Ortiz, por apoyarme siempre en mis estudios, trabajando duro para que yo pudiese cumplir con mis estudios, una de mis grandes metas y además de sentir un gran orgullo hacia ella.

A mi tía Matilde Potoy Ortiz por todo su apoyo y dedicación que me han fortalecido para poder culminar esta etapa de estudio.

A mi compañera de clases Idalia Raquel Palacios que desde primer año de la carrera ha estado conmigo en la realización de cada trabajo y ha sido de gran apoyo.

A mi tutora Msc. Lisseth Castro quien nos asesoró en todo momento y estuvo presente en toda la consecución de este trabajo.

Katiela Junieth Mayrena Potoy

Agradecimiento

Agradezco primero a Dios por el don de la vida, por brindarme sabiduría y perseverancia a lo largo de estos años y por permitirme ahora culminar mi carrera universitaria.

A mis padres Juana Méndez y Jorge Palacios por apoyarme de principio a fin en la realización de mis estudios, por ser un ejemplo de perseverancia y dedicación, gracias a su amor y esfuerzos he llegado hasta aquí.

A mi compañera de clases Katiela Mayrena por su gran apoyo a lo largo de estos años de estudio, que tanto en buenos como difíciles momentos permanecemos juntas.

Agradezco a nuestra tutora Msc. Lisseth Castro por guiarnos en la realización de este trabajo y su dedicación hacia nosotros, y también a los demás profesores de la carrera por brindarnos sus conocimientos.

Idalia Raquel Palacios Méndez

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo de Seminario de Graduación tiene como temática general el turismo creativo en Nicaragua, esta temática se aborda desde la metodología Design Thinkig para generar ideas innovadoras enfocada a dar solución a la necesidad de usuario, donde se llevarán a cabo los 4 primeros pasos para la definición de una idea de emprendimiento, dichos pasos son: empatizar, definir, idear y la realización del prototipo.

El objetivo a lo largo del semestre ha sido construir una propuesta de emprendimiento turístico desde la concepción de la idea, el estudio de las necesidades de los usuarios o clientes potenciales hasta el diseño del modelo de negocios y proyecciones, la propuesta trata de una aplicación móvil que genere valor al mercado nacional e internacional, ajustándose a las necesidades actuales del impulso y promoción del turismo creativo en Nicaragua.

Este tipo de turismo tiene un impacto directo en la forma de vida de los habitantes ya que, al impulsar las tradiciones y la cultura local, crea un ambiente de orgullo en la población local, creando un valor agregado y diferenciación de otros destinos turísticos beneficiando la economía de dicha comunidad debido a la demanda turística de productos y servicios del destino, involucrando así a los habitantes generando empleos y de esta forma erradicando la pobreza.

Nicaragua al ser un país lleno de cultura tiene mucho potencial para el turismo creativo tiene la oportunidad de diversificar la oferta turística, sin embargo se necesitan de herramientas tecnológicas para que brinden información sobre los productos, servicios y sitios disponibles donde se puedan realizar estas actividades creativas y su realización sea más accesible a los turistas/usuarios.

A continuación, se presentará la idea de emprendimiento junto con el proceso creativo, la definición del modelo de negocio, su propuesta de valor, los recursos necesarios para su puesta en marcha, así como el presupuesto y actividades de marketing. Finalmente se presentan conclusiones de todo el proceso.

INDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. JUSTIFICACIÓN	3
III. OBJETIVOS.....	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos.....	5
IV. DESARROLLO.....	6
4.1 Definición de la idea de emprendimiento	6
Proceso de consulta	8
Paso 3: Consulta	8
4.1.1 Propuesta de valor	9
4.2 MODELO DE NEGOCIO	12
4.2.1 Mecanismo de visualización	12
4.2.2 Herramienta CANVA	15
4.3 Matriz de recursos, capacidades humanas y presupuesto para el emprendimiento planteado	19
4.3.1 Matriz de recursos	19
4.3.2 Matriz de Capacidades Humanas	21
4.3.3 Matriz de Presupuesto.....	24
4.4 Acciones de marketing para el emprendimiento.....	32
IV. CONCLUSIONES.....	43
VI BIBLIOGRAFIA	45
VII ANEXOS.....	46
.....	53

Índice de ilustraciones

Ilustración 1, propuesta de Valor. Fuente: Elaboración propia.....	11
Ilustración 2, Mecanismo de visualización. Fuente: Elaboración propia	12
Ilustración 3, Mapa de sitios. Fuente: Elaboración propia	13
Ilustración 4, Modelo Canva. Fuente: Elaboracion propia	16
Ilustración 5, Estrategias de Marketing. Fuente: Elaboracion propia	33
Ilustración 6, Logo de la Aplicación. Fuente: Elaboración propia	35
Ilustración 7, Estrategia de producto. Membresia Fuente: Elaboración propia.....	37
Ilustración 8, Estrategia de producto. Paquete 1-2 Fuente: Elaboración propia.....	38
Ilustración 9, Estrategia de producto. paquete 3-4. Fuente Elaboración propia	39
Ilustración 10, Estrategia de producto. paquete 5-6. Fuente: Elaboración Propia.....	39

Índice de gráficos

Gráfico 1, Rango de edad. Fuente: Elaboración propia.....	51
Gráfico 2, Género. Fuente: Elaboración propia	51
Gráfico 3, Le gusta viajar. Fuente: Elaboración propia.....	52
Gráfico 4, Frecuencia con la que viaja. Fuente: Elaboración propia	52
Gráfico 5, Intereses del turista. Fuente: Elaboración propia	53
Gráfico 6, Actividades que realiza cuando viaja. Fuente: Elaboración propia	53
Gráfico 7, Conoce apps de turismo creativo. Fuente: Elaboración propia	54
Gráfico 8, Idea que prefiere. Fuente: Elaboración propia	54
Gráfico 9. Idea que recomendaría. Fuente: Elaboración propia	55

Índice de tablas

tabla 1, Costos iniciales. Fuente: Elaboración propia	24
tabla 2, Costos fijos y variables. Fuente: Elaboración propia	26
tabla 3, Descripción de costos iniciales. Fuente: Elaboración propia.....	27
tabla 4, Ingresos. Fuente: Elaboración propia	28
tabla 5, Costo de paquete. Fuente: Elaboración propia.....	29
tabla 6, Caja de flujo mensual. Fuente: Elaboración propia	30
tabla 7, Caja de flujo anual. Fuente: Elaboración propia	31

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

I. INTRODUCCIÓN

El turismo creativo es aquel en el que el turista deja de ser un espectador para ser un participante meramente activo en las actividades propias de los sitios que visita por lo que se considera un turismo de nueva generación. El término turismo creativo fue acuñado en el año 2000 por Crispín Raymond y Greg Richards la definición original sería: “Turismo que ofrece a los visitantes la oportunidad de desarrollar su potencial creativo a través de la participación activa en cursos y experiencias de aprendizaje, propias del destino vacacional que se visita”.

Nicaragua cuenta con una gran variedad de recursos culturales los cuales se destacan en la oferta turística por sus interesantes expresiones de arquitectura, artesanías, folklore y costumbres, ideal para los turistas que buscan experiencias únicas y originales donde se sientan como locales, y no solo espectadores, al interactuar y participar en las actividades cotidianas de los nicaragüenses, como lo es palmeo de tortillas, realizar artesanía, aprender sobre la elaboración de los platillos típicos, disfrutar de las tradiciones en sus bailes y todo aquello que nos identifica como Nicaragüenses, es ahí donde la industria creativa juega un papel importante ya que se pretende el desarrollo del turismo creativo y con ello la creación de nuevos servicios y productos basado en la experiencia, que sean atractivos y personalizados, cabe destacar la importancia de la creatividad como una competencia clave para afrontar las problemáticas del sector turístico, como las que se han desencadenado a partir de la crisis del Covid-2019.

El turismo creativo en Nicaragua se ha venido impulsando mediante nuevos proyectos como la creación de circuitos creativos en las ciudades de Estelí, León, Masaya, San Juan de Oriente, Granada y Bluefields con el objetivo de promover las manifestaciones artísticas y culturales del país para la preservación de la identidad cultural, sin embargo, este tipo de turismo se necesita seguir promoviendo para hacer de este una herramienta que fortalezca las manifestaciones culturales y artísticas que son parte de nuestra identidad tomando en cuenta los requerimientos actuales de los usuarios como es el uso de la tecnología y la facilidad de encontrar información.

En el presente trabajo se aborda el Emprendimiento y turismo creativo como tema general y la propuesta de emprendimiento “Aplicación Nirectiva” durante

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

del segundo semestre del año 2022 con el propósito de dar solución a la necesidad de seguir promoviendo el turismo creativo en Nicaragua, ya que hay Apps que promuevan el turismo pero no específicamente de turismo creativo.

El trabajo presentado comprende la definición de una idea de emprendimiento para la necesidad presentada anteriormente en la que se presenta el proceso creativo y la propuesta de valor, el modelo de negocios para el emprendimiento en el que se observará el mecanismo de visualización y la herramienta canva, así como la matriz de presupuesto y estrategias de marketing.

II. JUSTIFICACIÓN

En el presente trabajo se realiza la propuesta de emprendimiento “Aplicación Nicreativa” para promover el turismo creativo en Nicaragua e involucrar al turista nacional en las actividades propias del país al mismo tiempo que ayuda también al desarrollo local. A pesar de estarse desarrollando nuevos proyectos relacionados al turismo creativo existen limitantes que inciden en el poco conocimiento que tienen de este los turistas a nivel nacional, algunas de estas limitantes son: la falta de publicidad sobre este tipo de servicios/productos y por ende la baja afluencia de turistas, además de no tener una herramienta mucho más accesible y tecnológica de llegar al cliente.

Este emprendimiento traerá muchos beneficios ya que la importancia de generar un impacto socio-cultural a través del turismo para las personas de las localidades involucradas con las actividades del turismo creativo como los artesanos, artistas, pintores etc. generará mayor demanda para sus trabajos por lo tanto se tendrá generación de empleo e ingresos económicos y también será beneficioso para las propias manifestaciones culturales, al promover la cultura e identidad de cada sitio más personas conocen acerca de estas y se contribuye a que sean perdurables.

Nicreativa tendrá un impacto positivo al diversificar la oferta de productos turísticos en Nicaragua, ya que es un emprendimiento que se vincula con 2 líneas de trabajo del plan nacional de lucha contra la pobreza, la promoción turística y la diferenciación y diversificación de la oferta turística con el fin de seguir posicionando Nicaragua como uno de los destinos turísticos más diversos y se impulsará el turismo creativo y cultural a través de la oferta de experiencias reales en los destinos turísticos que integren al turista dentro de la cultura local, contribuyendo a generar oportunidades para la población local, a partir de su identidad y mediante la configuración de destinos creativos.

Además, contribuye a los objetivos de desarrollo sostenible, entre los que se mencionan:

El ODS 1: se encuentra vinculado al emprendimiento, ya que, a través de él, se podrá garantizar un trabajo honrado y decente, lo cual será de gran beneficio

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

para los prestadores de servicios que se encuentren en la APP, habitantes de las comunidades donde se realicen las actividades recreativas y también de la generación de empleo para las personas que laboren directamente con la aplicación, lo cual ayudará a reducción de la pobreza y brindarles una mejor calidad de vida

El ODS 8 Trabajo decente y crecimiento económico, al llevar a cabo la realización de las actividades creativas se generará empleo a las personas que viven de su talento como artesanos, pintores, bailarines entre otros artistas de las comunidades que sean visitadas con el fin de aprender un poco de su arte.

EL ODS 9 Industria, innovación e infraestructura: con esta idea de innovación tecnológica como una forma de producir y distribuir o utilizar bienes y servicios con base a nueva tecnología, surgirá nuevos modelos de negocio.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

III. OBJETIVOS

Objetivo General

Construir una propuesta de emprendimiento turístico de una aplicación móvil que genere valor para el mercado nacional e internacional, ajustándose a las necesidades actuales del turismo creativo en Nicaragua.

Objetivos Específicos

1. Definir una idea de emprendimiento vinculada al turismo creativo.
2. Aplicar la metodología Canva para la concepción del modelo de negocio.
3. Elaborar una matriz de recursos claves, fuentes de ingresos y estructura de costos del emprendimiento planteado.
4. Diseñar acciones de marketing para el emprendimiento.

IV. DESARROLLO

4.1 Definición de la idea de emprendimiento

Necesidad

Actualmente y en base al continuo progreso de las tendencias, los turistas son cada vez más digitales y tecnológicos, los cuales buscan la facilidad a la hora de hacer un viaje y hacer su vida más sencilla. Los cambios con respecto a la tecnología que se han venido evidenciando con el paso del tiempo han hecho a los usuarios dependientes de estos servicios, logrando de esta manera que tenga más tiempo para dedicar a otras actividades, la familia o incluso el ocio.

Gracias a la globalización y el uso de las TICS el sector turístico ha tenido que actualizarse llevando la experiencia de viajar a otro nivel, tanto para turistas como a negocios turísticos, la facilidad a la hora de viajar se debe al uso de las múltiples aplicaciones. Debido a las exigencias actuales, se plantea un emprendimiento el cual lleva de nombre Nicreativa que incluirá información completa de los lugares donde se realice actividades recreativas, detalles importantes sobre la localidad, horarios de atención y precios, esto ayudará a que el usuario se guíe al elegir planes o lugares.

En definitiva, la transformación digital en la industria turística se ha convertido en la mejor arma para contrarrestar los efectos de la pandemia, donde el turismo ha sido uno de los sectores más afectados, y ha tenido que adaptar su modelo de negocio para satisfacer las necesidades de nuevos tipos de clientes.

Nicaragua al ser un país con una gran diversidad cultural tiene mucho potencial para el turismo creativo, sin embargo, se necesita aprovechar los recursos que posee para dar a conocer la identidad nicaragüense a través de la cultura y tradición que sus distintas regiones y así lograr adentrarse más en la economía creativa.

La necesidad de profundizar en el turismo creativo viene de hace años, en 2020 el ex embajador de Nicaragua en España presentaba en Casa América una de las instituciones culturales más activas una ponencia bajo el título: Potencial Creativo, Emprendedor y Turístico de Nicaragua en el que expuso los avances en temas como Economía Creativa y emprendedurismo impulsados por el gobierno en conjunto con los emprendedores y PYMES de Nicaragua.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Proceso creativo

El proceso creativo en sí inicia desde la búsqueda de una necesidad u oportunidad a la que se le puede dar solución mediante el desarrollo de una idea innovadora. Para generar una idea de solución a la necesidad seleccionada se trabajó con una metodología innovadora centrada en el usuario conocida como Design Thinking que permite la creación del diseño y desarrollo de productos y servicios, enfocado en la innovación y creatividad como motores.

Paso 1: Identificación de la problemática.

Primero se analizó una problemática dentro del sector turístico a la que se pudiera dar solución con una propuesta de emprendimiento, esta problemática fue “promover y desarrollar el turismo creativo en Nicaragua para mejorar la calidad de vida social, económico y cultural de las población al igual que preservar la identidad y manifestación culturales” a partir de esta problemática surgieron 3 principales necesidades, una de ellas sería el reto al cual se enfocaría el emprendimiento, estas necesidades fueron:

- ✓ Descubrir y entender la cultura local participando en actividades artísticas, productivas y creativas con los residentes, fomentando la co-creación y el valor de la experiencia
- ✓ Construir y desarrollar nuevas experiencias que agreguen valor a la oferta existente mediante el talento nicaragüense.
- ✓ Promover el turismo creativo en Nicaragua para el aprovechamiento de los recursos culturales, artísticos y artesanales.

Después de identificar las necesidades que surgen de la problemática, se decidió seleccionar una que ayudaría a resolver las demás necesidades mediante una pregunta reto que es: ¿cómo podemos promover el turismo creativo en Nicaragua para el aprovechamiento de los recursos culturales, artísticos y artesanales?, esta pregunta es clave para poder llegar a proponer una posible solución, a través de un emprendimiento.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Paso 2: Proponer ideas de solución

Para dar solución al reto identificado se presentaron 2 ideas de emprendimiento:

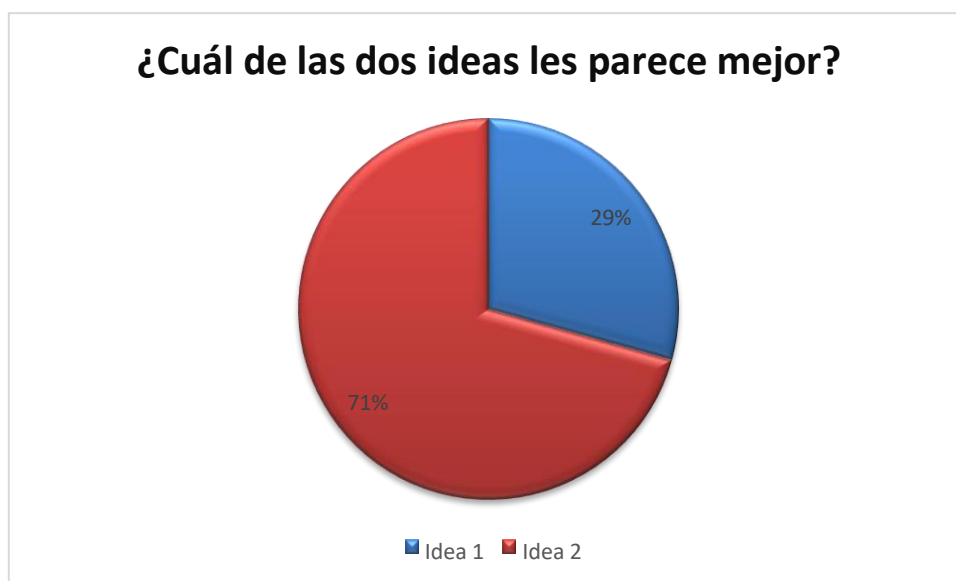
Idea 1: Elaboración de una tour operadora en línea la cual tendrá información de servicios detallados y brindará paquetes enfocados en las actividades relacionadas a las del turismo creativo que se realicen en diferentes lugares para facilitar la introducción del usuario a la cultura local al mismo tiempo que ayuda al desarrollo de la población de la localidad.

Idea 2: Creación de una App en la que, según la ubicación de usuario, le permita ver talleres de artesanía, danza, pintura, y música cercanos, además de una breve descripción de cada lugar y su horario de atención, esto con el motivo de promover el turismo involucrando al turista en este tipo de actividades al igual que ayuda también al desarrollo local.

Proceso de consulta.

Paso 3: Consulta

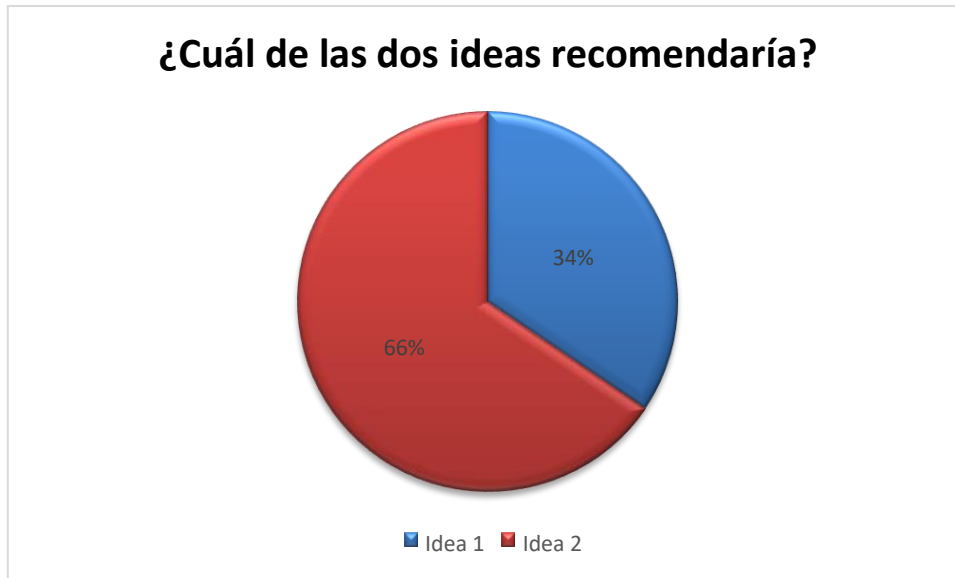
Se llevó a cabo una encuesta para conocer cuál de las 2 resultaba de mayor interés para los usuarios, se logró encuestar a 57 personas de las cuales el 55% fueron mujeres y 45% son hombres en el rango de 20 a 45 años, con lo que se logró recoger información importante para la selección de la idea de emprendimiento.



Fuente: Elaboración propia

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

El 71% de los encuestados considera mucha más accesible la idea 2 al ser una opción más tecnológica y fácil de usar.



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se preguntó los encuestados acerca de cual de las 2 ideas recomendaría, el 66% opta por la idea 2 y el 34% decidió por la idea 1 ya que no quieren descargar una aplicación por el uso de espacio en el celular.

Paso 4: Selección de la idea

Tomando en cuenta los resultados de la encuesta y los comentarios de las personas encuestadas se realizó la selección de la idea de emprendimiento que sería llevada a cabo y que ayudaría promover el turismo creativo en Nicaragua. La creación de una aplicación accesible que ayudará al turista a encontrar sitios de actividades recreativas para su aprendizaje, distracción y relajación fue la idea seleccionada.

4.1.1 Propuesta de valor

Nirectiva es una herramienta que ayuda a promover el turismo creativo en Nicaragua de forma más sencilla, accesible y tecnológica brindando información de sitios creativos como la ubicación, horarios y precios etc. de cada uno de ellos tomando en cuenta los requerimientos de los usuarios modernos

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

La Aplicación está diseñada para mostrar al viajero las diferentes actividades recreativas que pueda realizar cerca de su ubicación o las ubicaciones establecidas en el mapa de la app y para motivarlos a realizarlas como un método para relajarse a través de actividades creativas como la danza, pintura, elaboración de artesanías y gastronomía típica de Nicaragua, el teatro, la fotografía, ya que estas experiencias turísticas pretenden servir como un aliviador de frustraciones como a las que se ven expuestos la mayoría de adultos con grandes responsabilidades, por ejemplo la rutina, el estrés y las malas experiencias, ofreciendo la creatividad como un método para relajarse y vivir nuevas experiencias.

Existen otras aplicaciones con la misma función que Nicreativa que indican destinos turísticos, pero las características y ventajas principales que la hacen diferente de las demás son:

- ✓ Motiva al usuario a conocer diferentes culturas y formas de arte en vez de solo verlo desde su casa.
- ✓ Ofrece un servicio diferenciado y educativo al llevarte a conocer y vivir diferentes actividades culturales de Nicaragua.
- ✓ Incluye al visitante de manera directa en las actividades creativas y fomenta la creatividad y desarrollo de habilidades creativas.
- ✓ Brinda información necesaria de sitios creativos para facilitar su visita (horarios, precios, actividades)
- ✓ Ayuda a la preservación y promoción de las manifestaciones culturales de la nación.
- ✓ Una aplicación que permite compras directas de productos y servicios de turismo creativo.
- ✓ Provee descuentos por reservaciones desde Nicreativa.
- ✓ Cuenta con un área de quejas y sugerencias mediante llamadas telefónicas y mensajes no automatizadas.
- ✓ Provee información específica por categorías de actividades de interés en el turismo creativo.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Nuestra propuesta de valor de la aplicación ofrece al turista:



Ilustración 1, propuesta de Valor. Fuente: Elaboración propia

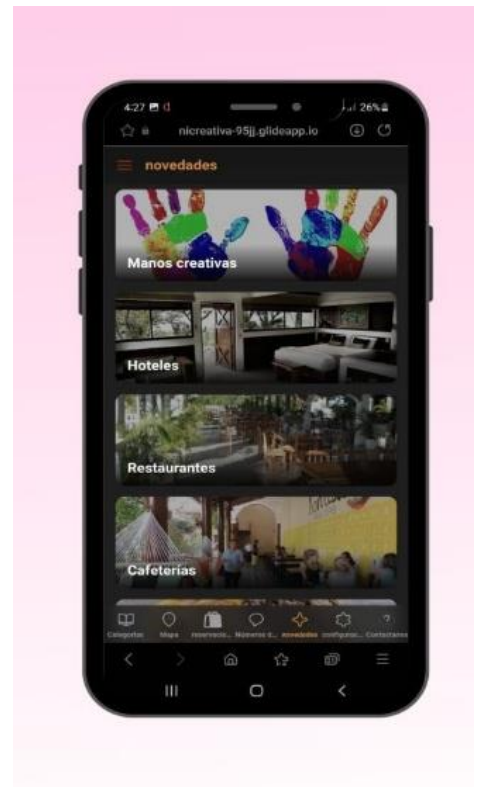
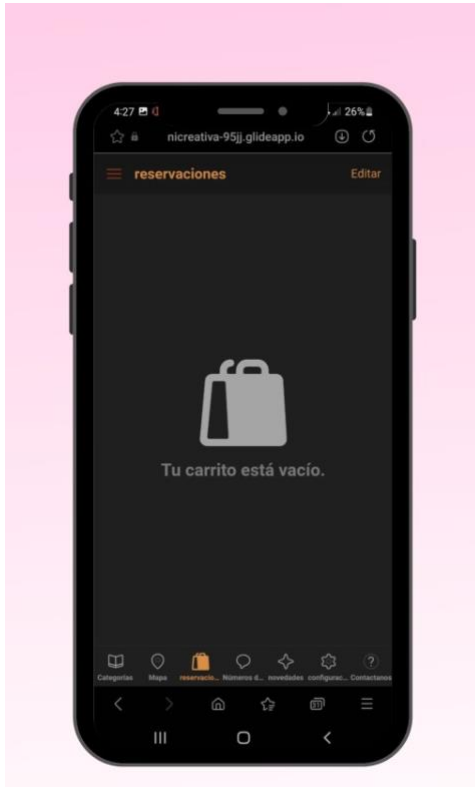
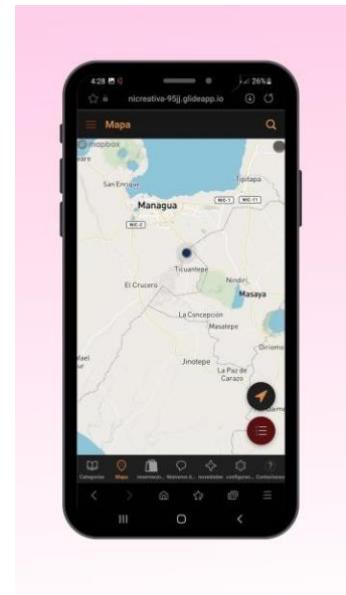
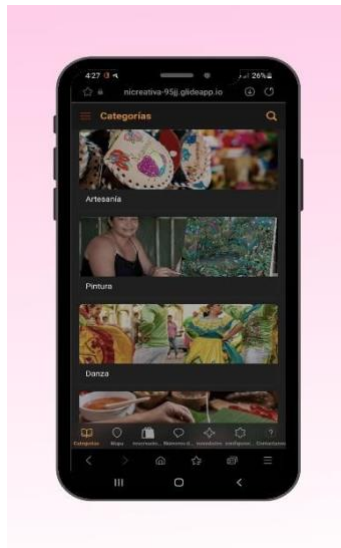
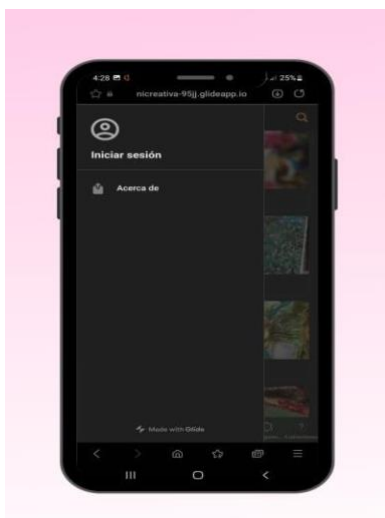
Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.2 MODELO DE NEGOCIO

4.2.1 Mecanismo de visualización

Nicreativa tendrá una visualización al usuario por categorías y dentro de cada una su información general, podrán acceder a la aplicación por medio del correo electrónico y dar permitir a lo que se pida como es la ubicación para que así puedan tener la dirección de los prestadores de servicios que estarán afiliados a la aplicación.

Ilustración 2, Mecanismo de visualización. Fuente: Elaboración propia



Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Mapa de sitio de Nicreativa

Ilustración 3, Mapa de sitios. Fuente: Elaboración propia



- **Página de inicio:** Es la primera página que verán los usuarios al abrir Nicreativa, se mostrará los 5 elementos importantes que son el perfil del usuario, novedades, categorías, configuraciones y la información acerca de nosotros.
- **Perfil:** Es el conjunto de políticas para el acceso que se deben aplicar de forma selectiva, introducir datos personales (Edad, nombre, ubicación, correo electrónico). Además, en este apartado podrán hacer reservasiones en los prestadores de servicios que estarán en Nicreativa y podrán subir fotos y videos de sus experiencias en actividades creativas.
- **Novedades:** Aquí podrán estar actualizado sobre las novedades que ofrecerán los prestadores de servicios que estarán en Nicreativa.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

- **Categorías:** Se visualizará las categorías de las actividades creativas en Nicaragua, su información completa (horarios de atención, precios, descripción breve del lugar a visitar, contactos y ubicación).
- **Configuración:** La información sobre la aplicación a la que no se tiene acceso muy a menudo, como la directiva de privacidad, la ayuda, la versión de la aplicación, historial de búsqueda y activación de notificaciones.
- **Acerca de nosotros:** Estará toda la información referente al equipo de creadores de Nicreativa, nuestra misión y visión, valores y un número telefónico para recibir las quejas y sugerencias de nuestros usuarios.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.2.2 Herramienta CANVA

Socios Claves	Actividades Claves	Propuesta de Valor	Relación con los Clientes	Segmento de Clientes
<ul style="list-style-type: none"> •Restaurantes •Talleres de artesanía •Talleres de pintura •Talleres de danza Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mapa para la ubicación de los afiliados a Nicreativa -Brinda información General de sitios de actividades creativas -Compras y reservaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fácil acceso a información sobre sitios de actividades culturales y creativas • Es una opción tecnológica y más accesible con la posibilidad de reservar o comprar servicios de turismo creativo 	<p>La relación con los clientes es mixta ya que es automatizada ya que el turista puede usar la aplicación según sus preferencias, pero también cuenta con el elemento humano</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Grupo etario: Jóvenes •Sexo. Hombres y mujeres •Procedencia: Nacional •Motivación: Actividades creativas. <p>Viaje en grupos de amigos o familias.</p> <p>Que adquieran un sueldo medio o mayor (C\$8,000/ C\$10,000 a más)</p>
<p>Estructuras de Costos</p> <p>Costos fijos</p> <ul style="list-style-type: none"> •Hosting de correo 	<p>Recursos Claves</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diseñador •Editores •Programador •Interfaz 	<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> •Play store •App store •Códigos de escaneo 		

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

<ul style="list-style-type: none"> •Acceso a mapas •Alquiler de oficinas •Pago de internet •Pago a empleados •Servidor en la nube 	<ul style="list-style-type: none"> •Servidor •Computador •Acceso a internet. •Dispositivos móviles 	<p>Publicidad</p> <ul style="list-style-type: none"> •Redes sociales
<p>Costes variables</p> <ul style="list-style-type: none"> •Agua potable •Electricidad •Combustible •Mantenimiento y soporte técnico 	<p style="text-align: center;">Flujo de Ingresos</p> <ul style="list-style-type: none"> Afiliaciones Membresías Venta porcentual de productos 	

Ilustración 4, Modelo Canva, Fuente: Elaboracion propia

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Socios Clave: Los socios clave son aquellos que proporcionan los recursos para ofrecer la propuesta de valor al cliente, Nicreativa para ofrecer al viajero la oportunidad de aprender con artesanos tiene afiliaciones con los diferentes talleres que estarán dentro de la aplicación.

Actividades clave: Dentro de las actividades clave están las acciones que se llevarán a cabo para poder realizar la propuesta que se ofrecerá a los viajeros, como es las reservas y compras de servicio de turismo creativo

Propuesta de valor: Fácil acceso a información sobre sitios de actividades culturales y creativas los cuales se podrán visitar como una forma de encontrar distracción alivio de estrés y escapar de la rutina además de aprender al mismo tiempo sobre la variada cultura nicaragüense e involucrarse de manera directa con sus protagonistas.

Relación con los clientes: la relación con los clientes es mixta ya que es automatizada ya que el turista puede usar la aplicación según sus preferencias, pero también cuenta con el elemento humano, para cualquier duda o sugerencia se pueden hacer llamadas telefónicas y mensajes directos que serán atendidos por el equipo de Nicreativa.

Segmento de Clientes: La aplicación está dirigida a jóvenes y adultos nacionales que tengan interés en la creatividad y la cultura nicaragüense, que deseen integrarse de forma directa en las actividades de creación en los talleres de artesanías.

Estructura de costo: La estructura de costos identifica cuales son los costos prioritarios para el funcionamiento del negocio, los costos fijos son los que no tienen variaciones como: Hosting de correo, acceso a mapas, alquiler de oficinas, pago de internet, pago a empleados y los costos variables son los que pueden disminuir o aumentar según su demanda que son agua potable, electricidad, combustible, mantenimiento y soporte técnico

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Recursos clave: Son los recursos financieros, físicos, intelectuales que son necesarios para crear valor para el cliente y para el funcionamiento de la aplicación, como el espacio físico, el Inmobiliario, los diseñadores, programadores etc.

Canales: Son los medios por los que la propuesta se dará a conocer a los viajeros, Nicreativa se promocionará en redes sociales y otras estrategias de marketing y estará disponible en las tiendas de descarga Play store y App store.

Flujo de Ingresos: Nicreativa garantizará su flujo de Ingresos a través de los pagos de renta mensual de sus afiliados, pagos de membresías y ventas porcentuales de producto.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.3 Matriz de recursos, capacidades humanas y presupuesto para el emprendimiento planteado.

4.3.1 Matriz de recursos

En la siguiente matriz se determinan todos los recursos materiales e inmateriales que son necesarios para desarrollar la idea de emprendimiento, además de definir las capacidades necesarias para la implementación de la app.

App Nicretiva	Elementos materiales	Persona	Contexto
Oficinas de Nicreativa	-Espacio físico -infraestructura -Servicios básicos -Internet	-Arrendador	-Permisos de operación -Reglamento interno de la empresa -Recursos humanos
Administración y Contabilidad	-Espacio físico -Inmobiliario -Computadoras -Archivadores -Carpetas -Impresoras -Materiales para guiado	-Gerente y contador	-Reglamento interno de la empresa.
Departamento de programación	-Espacio físico -Inmobiliario -Ordenadores -Android studio (programador) -sistema operativo -Internet	-Programador informático	-Licencias de software

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

Departamento de desarrollo y diseño	<ul style="list-style-type: none"> -Espacio físico -Ordenadores -Internet -Inmobiliario -Programa editor 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollador Informático 	<ul style="list-style-type: none"> -Licencias de software
Departamento de marketing	<ul style="list-style-type: none"> -Espacio físico -computadoras -Internet -Impresoras -Inmobiliario 	<ul style="list-style-type: none"> -Gerente de Marketing 	<ul style="list-style-type: none"> -Reglamento interno de la empresa

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.3.2 Matriz de Capacidades Humanas

Nombre:	Habilidades principales:	Proceso que lidera o del cual es parte:	Responsabilidades principales del proceso:
<p>Idalia Raquel palacios Méndez</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacidad de liderazgo ➤ trabajo en equipo ➤ Responsable ➤ Toma de decisiones ➤ Organizada ➤ Iniciativa ➤ Dedicación 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lidera el proceso de marketing para la aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Promocionar la aplicación para que pueda llegar al usuario. ➤ Generar rentabilidad para Nicreativa ➤ Conocer la demanda de los usuarios para brindar un mejor servicio
Funciones:	Actividades principales:	Personas a cargo o líder de su proceso:	Contactos:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Llevar a cabo publicidad de la aplicación, mediante redes sociales, anuncios, carteles, etc. ➤ Evaluar la demanda del producto. ➤ Fortalecer la relación con los clientes para conocer sus opiniones y necesidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reuniones con el departamento de marketing. ➤ Establecer objetivos para las campañas publicitarias. ➤ Idear estrategias de marketing idóneas para satisfacer las demandas de los clientes. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gerente de marketing 	<p>E mail: idalialpalacios058@gmail.com</p> <p>Teléfono: +505 85575349</p>

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicroativa, durante el segundo semestre del año 2022

Nombre:	Habilidades principales:	Proceso que lidera o del cual es parte:	Responsabilidades principales del proceso:
<p>Katiela Junieth Mayrena Potoy</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacidad de liderazgo ➤ Organizada ➤ Creativa ➤ Responsable ➤ Actitud positiva ➤ Conocimiento de programas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtener y categorizar la información de los talleres para su presentación dentro de la App. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Visitas de campo a los talleres para actualización de sus servicios. ➤ Conseguir los datos que se mostraran al viajero desde la aplicación (horarios, precios, dirección etc.) ➤ Tomar de fotografías
Funciones:	Actividades principales:	Personas a cargo o líder de su proceso:	Contactos:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Categorizar la información de los talleres en: danza, artesanía, pintura o gastronomía. para facilitar su búsqueda en la App. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reuniones con los dueños de los talleres. ➤ Reunión con el desarrollador informático para organizar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollador informático y programador 	<p>E-mail: katielamarena@gmail.com</p> <p>Teléfono: +505 89468176</p>

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <p>➤ Introducir la información obtenida dentro de las categorías diseñadas en la aplicación con sus respectivas fotografías.</p> | <p>la información obtenida y su actualización en la app.</p> | | |
|--|--|--|--|

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Nombre:	Habilidades principales:	Proceso que lidera o del cual es parte:	Responsabilidades principales del proceso:
<p>Jesfrells Josué Calero</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Idiomas ➤ Habilidades comunicativas ➤ Excelentes habilidades interpersonales ➤ Organizado ➤ Trabajo en equipo ➤ responsable 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Representante del equipo Nicreativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saber manejar el producto. ➤ Realizar demostraciones de la app a los talleres interesados en ser parte de ella. ➤ Reconocer y explicar el valor añadido a nuestro producto.
Funciones:	Actividades principales:	Personas a cargo o líder de su proceso:	Contactos:
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saber los beneficios y peculiaridades del producto o servicio. ➤ Motivar a los negocios a querer promocionarse dentro de la aplicación ➤ Responder por el buen funcionamiento de Nicreativa. ➤ Promocionar el producto a través de estrategias de marketing. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestionar la comercialización de la app ➤ Participación personal en actividades relacionadas con la app. ➤ Encargado de cualquier negociación directa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gerente comercial. 	<p>E-mail: jesfrells.calero788@gmail.com</p> <p>Teléfono: +505 77267109</p>

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.3.3 Matriz de Presupuesto

	Costos iniciales	Cantidad
1	IP publica o DNS	\$400.00
2	Generador de corriente	\$1,200.00
3	Inversor de corriente	\$2,000.00
4	Equipo de cómputo activo y pasivo	\$3,000.00
6	Muebles	\$2,000.00
7	Moto	\$1,200.00
8	Materiales para guiado	\$300.00
9	Teléfonos	\$280.00
10	Celulares	\$300.00
11	Marketing y publicidad	\$6,000.00
12	Licencia de Operación y seguros	\$1,300.00
13	Operaciones y permisos de la app	\$2,000.00
		\$19,980.00

tabla 1, Costos iniciales. Fuente: Elaboración propia.

En esta tabla de costos iniciales podemos visualizar las distintas inclusiones, que según nuestro análisis son requeridas para dar inicio a este proyecto, como lo es la creación de una App, entre las que más pueden descatar se encuentra Marketing y publicidad el cual en esa cifra determinada incluye:

Vallas publicitarias

brochures

publicidad de exteriores

videos promocionales

marketing de influencers

anuncios en redes sociales

Ads en otras aplicaciones

Spot de video TV entre otro

Cabe destacar la importancia que los permisos, seguros y la licencia de operación de la App poseen, ya que estos son necesarios y algunos obligatorios para el correcto funcionamiento de la empresa, entre ellos destacan los siguientes:

Licencia de operación INTUR

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Seguro de fidelidad

seguro full cover vehicular

seguro de accidentes

Seguro de ciber riesgos

"Permiso para subir la App en play store"

"Permiso para subir la App en IOS"

"control de asistencia y seguridad de Play store"

"Control de asistencia y seguridad de IOS"

protección de descargas de play store

"Protección de descargas de IOS"

Condiciones de financiamiento	
Principal	\$10,000.00
Interés	12%
Plazo (meses)	60
Cuota	\$222.44

Fuentes de Financiamiento		
	Cantidad	Porcentaje
Capital propio	\$9,980.00	49.9%
Banco	\$10,000.00	50.1%
	\$19,980.00	

Costos iniciales	Cantidad
IP publica, Equipo de comp... (1-11)	\$16,680.00
Operaciones (Seguros)	\$3,300.00
	\$19,980.00

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Tabla de costos fijos y variables

Concepto	Unidad	Costo unitario	Costo Mensual
Costos Fijos			
Pago de seguro			\$75.00
Pagos mensuales de licencia y operación			\$175.00
Alquiler de oficinas			\$400.00
Hosting de correo			\$26.00
Acceso a mapas			\$16.00
Pago de internet			\$80.00
Pago a empleados (FreeLancer)			\$1,800.00
Servidor en la nube			\$122.00
Actualizaciones y encartamiento			\$40.00
Servidor de video			\$80.00
Total de costos fijos			\$2,814.00
Costos Variable			
Material de oficina			\$25.00
Agua potable			\$30.00
Electricidad			\$80.00
Combustible			\$40.00
Mantenimiento y soporte técnico			\$300.00
Total de costos variable			\$475.00
COSTOS TOTALES			\$3,289.00

tabla 2, Costos fijos y variables. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Descripción de costos iniciales			
Marketing	Vallas publicitarias	\$ 600.00	
	Brochures	\$ 100.00	
	Publicidad de exteriores	\$ 760.00	
	Videos promocionales	\$ 750.00	
	Marketing de influencers	\$ 1,500.00	
	Anuncios en redes sociales	\$ 400.00	
	Anuncio dentro de otras aplicaciones y otras paginas web	\$ 800.00	
	Ads en play store	\$ 340.00	
	Spot de video TV	\$ 750.00	
	Total de costos de marketing y publicidad		\$ 6,000.00
Licencia de operación	Licencia de operacion INTUR	\$ 275.00	
	Seguro de fidelidad	\$ 315.00	
	seguro full cover vehicular	\$ 80.00	
	seguro de accidentes	\$ 280.00	
	Seguro de ciberriesgos	\$ 350.00	
Total de costos de operación y seguros		\$ 1,300.00	
Operaciones y servicios	Permiso para subir la App en play store	\$ 25.00	
	Permision para subir la App en IOS	\$ 100.00	
	control de asistencia y seguridad de Play store	\$ 400.00	
	Control de asistencia y seguridad de IOS	\$ 700.00	
	proteccion de descargas de play store	\$ 285.00	
	Proteccion de descargas de IOS	\$ 490.00	
	Total de operaciones y servicios		\$ 2,000.00

tabla 3, Descripción de costos iniciales. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Ingresos de paquetes de renta/membresías	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Numero de paquetes												
Paquete 1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Paquete 2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Paquete 3	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Paquete 4	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Paquete 5	20	20	20	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Paquete 6	10	10	10	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Membresías	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	35	35
Venta de productos	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	35	35
Total	105	105	118	123	123	133	133	133	143	143	143	143
Precio de venta												
Paquete 1	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250
Paquete 2	190	190	190	190	190	190	190	190	190	190	190	190
Paquete 3	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110
Paquete 4	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Paquete 5	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Paquete 6	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Membresías	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Venta de productos	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Sub totales												
Paquete 1	250	250	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
Paquete 2	380	380	570	570	570	570	570	570	570	570	570	570
Paquete 3	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200	2200
Paquete 4	600	600	650	650	650	650	650	650	650	650	650	650
Paquete 5	500	500	500	575	575	575	575	575	575	575	575	575
Paquete 6	150	150	150	180	180	180	180	180	180	180	180	180
Membresías	40	40	50	50	50	60	60	60	70	70	70	70
Venta de productos	100	100	125	125	125	150	150	150	175	175	175	175
Total de Ingresos	4220	4220	4745	4850	4850	4885	4885	4885	4920	4920	4920	4920

tabla 4, Ingresos. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Costo de paquetes de renta/Membresias	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Numero de paquetes												
Paquete 1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Paquete 2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Paquete 3	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	35	35
Paquete 4	12	12	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Paquete 5	20	20	20	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Paquete 6	10	10	10	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Membresias	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	35	35
Venta de productos	20	20	25	25	25	30	30	30	35	35	35	35
Total	105	105	123	128	128	143	143	143	158	158	158	158
Costo de venta												
Paquete 1	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57	65.57
Paquete 2	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65	49.65
Paquete 3	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76	28.76
Paquete 4	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07	13.07
Paquete 5	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54	6.54
Paquete 6	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91	3.91
Membresias	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52	0.52
Venta de productos	1.36	1.36	1.36	1.36	1.36	1.36	1.36	1.362	1.36	1.36	1.36	1.36
Sub totales												
Paquete 1	65.57	65.57	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14	131.14
Paquete 2	99.3	99.3	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95	148.95
Paquete 3	575.2	575.2	719	719	719	862.8	862.8	862.8	1006.6	1006.6	1006.6	1006.6
Paquete 4	156.84	156.84	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91	169.91
Paquete 5	130.8	130.8	130.8	150.42	150.42	150.42	150.42	150.42	150.42	150.42	150.42	150.42
Paquete 6	39.1	39.1	39.1	46.92	46.92	46.92	46.92	46.92	46.92	46.92	46.92	46.92
Membresias	10.4	10.4	13	13	13	15.6	15.6	15.6	18.2	18.2	18.2	18.2
Venta de productos	27.2	27.2	34	34	34	40.8	40.8	40.86	47.6	47.6	47.6	47.6
Total de Costos	1104.41	1104.41	1385.9	1413.34	1413.34	1566.54	1566.54	1566.6	1719.74	1719.74	1719.74	1719.74

tabla 5, Costo de paquete. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Estado mensual de flujo de caja													
Saldo inicial de caja	Mes 0	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
INGRESOS													
Venta de paquetes de renta		4,220.00	4,220.00	4,745.00	4,850.00	4,850.00	4,885.00	4,885.00	4,885.00	4,920.00	4,920.00	4,920.00	4,920.00
Otros ingresos	19,980.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Aportes de Capital	9,980.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Financiamiento	10,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Otros	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total de ingresos	19,980.00	4,220.00	4,220.00	4,745.00	4,850.00	4,850.00	4,885.00	4,885.00	4,885.00	4,920.00	4,920.00	4,920.00	4,920.00
EGRESOS													
Inversión Inicial	19,980.00												
Costo operacional de P.R y Membresias		1,104.41	1,104.41	1,385.90	1,413.34	1,413.34	1,566.54	1,566.54	1,566.60	1,719.74	1,719.74	1,719.74	1,719.74
Luz		80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00
Agua		30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00	30.00
Material de Oficina		25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00	25.00
Salarios fijos		1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00
Pagos freelancers		800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00	800.00
Seguros		75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00	75.00
Licencia de Operación		175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00	175.00
Intereses de préstamo		100.00	98.78	97.54	96.29	95.03	93.75	92.47	91.17	89.85	88.53	87.19	85.84
Principal de préstamo		122.44	123.67	124.91	126.15	127.42	128.69	129.98	131.28	132.59	133.92	135.25	136.61
Pago mínimo IR (1% sobre ventas)		42.20	42.20	47.45	48.50	48.50	48.85	48.85	48.85	49.20	49.20	49.20	49.20
Total de Egresos	19,980.00	3,554.05	3,554.05	3,840.79	3,869.28	3,869.28	4,022.83	4,022.83	4,022.89	4,176.38	4,176.38	4,176.38	4,176.38
Saldo de Caja Final	-	665.95	665.95	904.21	980.72	980.72	862.17	862.17	862.11	743.62	743.62	743.62	743.62
Saldo Acumulado de Caja	-	665.95	1,331.89	2,236.10	3,216.81	4,197.53	5,059.69	5,921.86	6,783.96	7,527.58	8,271.20	9,014.81	9,758.43

tabla 6, Caja de flujo mensual. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

	Crecimiento Annual					
	7%	7%	7%	7%	3%	3%
Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6	Año 7
57,220.00	61,225.40	65,511.18	70,096.96	75,003.75	77,253.86	79,571.48
19,980.00	-	-	-	-	-	-
9,980.00	-	-	-	-	-	-
10,000.00	-	-	-	-	-	-
-						
77,200.00	61,225.40	65,511.18	70,096.96	75,003.75	77,253.86	79,571.48
19,980.00						
-						
18,000.04	18,000.04	18,000.04	18,000.04	18,000.04	18,000.04	18,000.04
960.00	960.00	960.00	960.00	960.00	960.00	960.00
360.00	360.00	360.00	360.00	360.00	360.00	360.00
300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00
12,000.00	12,000.00	12,000.00	12,000.00	12,000.00	12,000.00	12,000.00
9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00
900.00	900.00	900.00	900.00	900.00	900.00	900.00
2,100.00	2,100.00	2,100.00	2,100.00	2,100.00	2,100.00	2,100.00
-	-	-	-	-	-	-
1,116.43	919.48	697.56	447.49	165.70	-	-
1,552.90	1,749.85	1,971.77	2,221.84	2,503.63	-	-
572.20	612.25	655.11	700.97	750.04	772.54	795.71
67,441.57	47,501.63	47,544.49	47,590.34	47,639.41	44,992.58	45,015.75
9,758.43	13,723.77	17,966.69	22,506.62	27,364.34	32,261.28	34,555.72
9,758.43	23,482.20	41,448.89	63,955.51	91,319.84	123,581.13	158,136.85

tabla 7, Caja de flujo anual. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

4.4 Acciones de marketing para el emprendimiento

Objetivos y Estrategias de marketing

1. Dar a conocer Nicreativa mediante estrategias promocionales.
2. Identificar y fortalecer las afiliaciones con los prestadores de servicios de actividades creativas.
3. Ofrecer y diversificar la oferta turística por medio del uso de la tecnológica.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

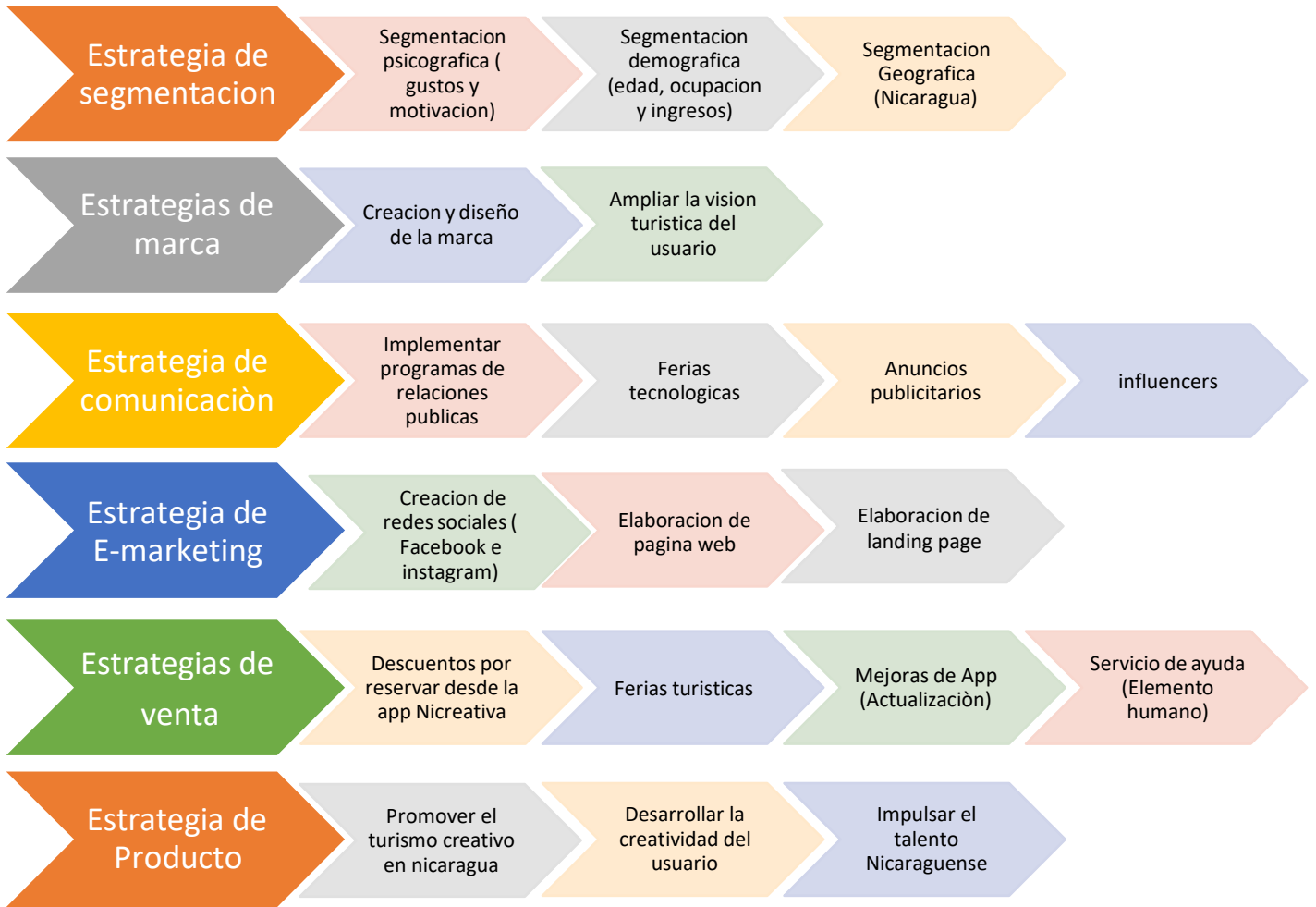


Ilustración 5, Estrategias de Marketing. Fuente: Elaboracion propia

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Estrategia de segmentación

Nuestro mercado potencial son jóvenes y adultos a nivel nacional que tengan interés en conocer la cultura y realizar actividades creativas, que compartan con amigos sus experiencias en redes sociales y además de tener una interacción directa con los residentes de cada lugar que deseen visitar.

Tipología de Turismo	Turismo Creativo	
Mercado prioritario	Nicaragua	
Mercado nacional	Jóvenes	Adultos
Motivación principal	<ul style="list-style-type: none"> • Desean descubrir la cultura Nicaragüense participando en actividades artísticas y creativas. • Desean vivir experiencias que les permitan sentirse «integrados» en su destino. • Son prosumers y comparten sus experiencias a través de las redes sociales. • Dedicar una parte importante de su presupuesto a la realización de estas actividades/ experiencias. • Suelen combinar, en una misma estancia, varios tipos de turismo: creativo, idiomático, gastronómico, industrial, ecoturismo, slow tourism, entre otros. • Son exclusivos en cuanto a su forma de viajar: una vez hayan experimentado el turismo creativo, ya no se pueden conformar con un circuito convencional. 	

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

Propuesta para la estrategia de marca

Se diseñó una sola marca: que se corresponde con el nombre de la empresa y a la vez, abanderará la comunicación con el consumidor final, se buscó reflejar en su logo, todos los elementos presentes en el posicionamiento (así como plasmar la diferenciación que esta aplicación implica en este caso enfocada en el turismo creativo.







Ilustración 6, Logo de la Aplicación. Fuente: Elaboración propia

Ampliar la visión turística del usuario

A través de Nirectiva el turista podrá visitar talleres en donde puede llevar a cabo el proceso de elaboración de artesanías como: hamacas, ollas de barro, juguetes madera, cerámica, aprender bailes típicos o gastronomía, se involucrará de manera directa con la cultura y población local.



Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Categorías	Departamento de Masaya	Actividades	Imagen
Artesanía	Taller de máscaras los diablos.	Elaboración de máscaras artesanales a base de papel y almidón.	
Pintura	Galería de arte y taller Jairo Sandino.	Elaboración de pinturas estilo primitivista.	
Danza	Escuela folclórica de Masaya Trinidad Dávila.	Danzas folclóricas.	
Gastronomía	Dulcería Chávez.	Elaboración de dulces típicos.	

Ejemplos de actividades por categorías de productos en el departamento de Masaya:

Encargado de marketing y actividades de los afiliados: Katiela Mayrena.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Estrategia de producto.

Para los usuarios se ofrece una membresía con un costo de 2\$ que incluye descuentos en las compras realizadas desde nuestra App Nicreativa, no contiene anuncios.

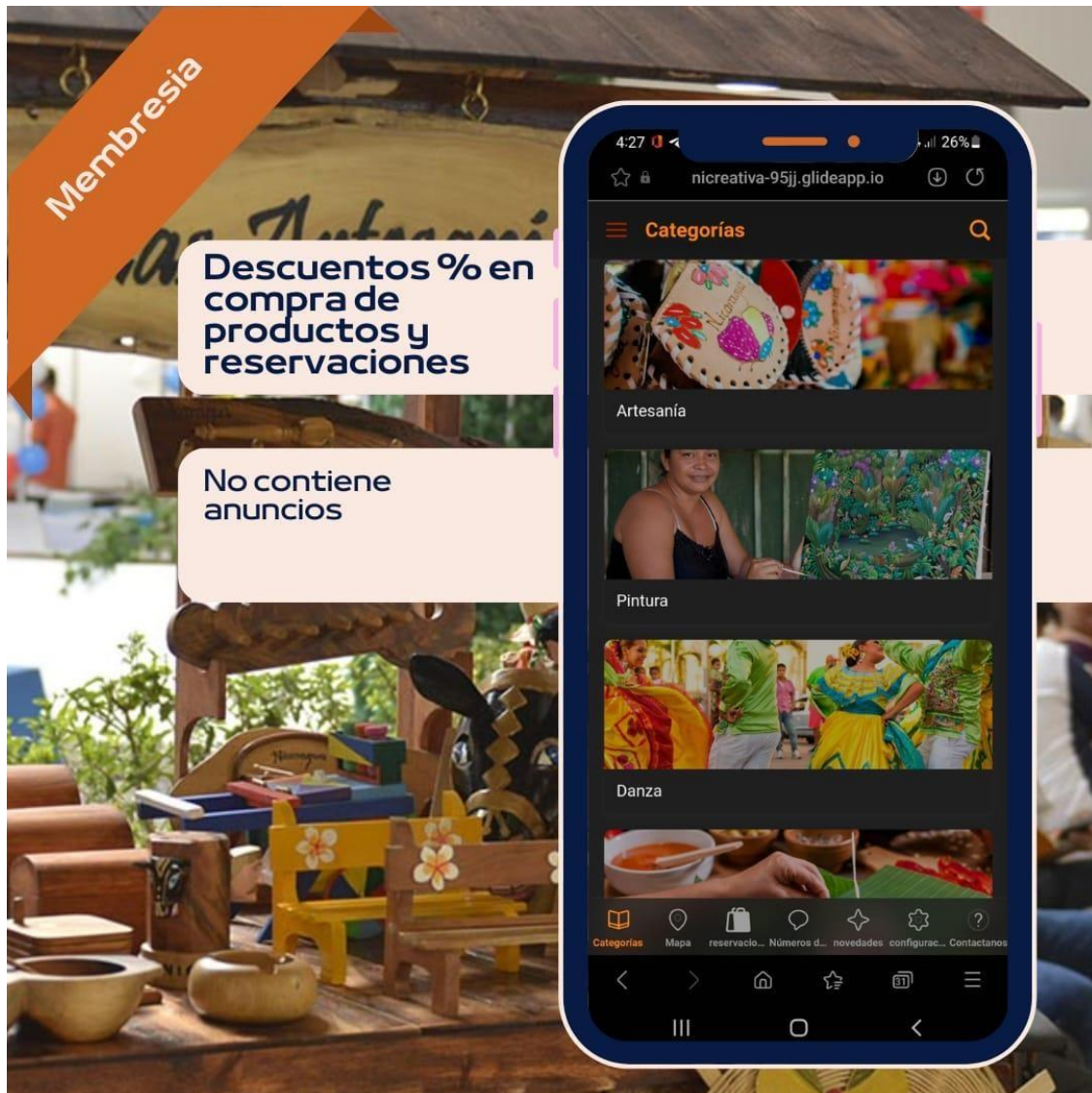


Ilustración 7, Estrategia de producto. Membresía Fuente: Elaboración propia

Responsable de la creación de membresías: Jesfrells Calero

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Productos para los afiliados a Nicreativa

Para los prestadores de servicio interesados en afiliarse a Nicreativa se ofrecen 6 paquetes de servicios con costos variados que puedan ajustarse a su presupuesto.

NUESTROS PAQUETES
Selecciona la mejor opción para tu negocio

Paquete 1	Paquete 2
\$250 PESOS / AL MES	\$190 PESOS / AL MES
<ul style="list-style-type: none">• Publicaciones de fotos (60 fotos)• Publicaciones de videos (12)• 2 actualizaciones por semana• Soporte y asistencia• 12 anuncios diarios	<ul style="list-style-type: none">• Publicaciones de fotos (50 fotos)• Publicaciones de videos (8 videos)• 1 actualización por semana• Soporte y asistencia• 10 anuncios diarios

www.sitioinicreativa.com

Ilustración 8, Estrategia de producto. Paquete 1-2 Fuente: Elaboración propia

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

NUESTROS PAQUETES
Selecciona la mejor opción para tu negocio

Paquete 3
\$110
PESOS / AL MES

- Publicaciones de fotos (40 fotos)
- Publicaciones de videos (8 videos)
- 1 actualizaciones cada 2 semanas
- Soporte y asistencia
- 8 anuncios diarios

Paquete 4
\$50
PESOS / AL MES

- Publicaciones de fotos (30 fotos)
- Publicaciones de videos (7 videos)
- 1 actualización cada 3 semanas
- Soporte y asistencia
- 6 anuncios diarios

| www.sitionicreativa.com

Ilustración 9, Estrategia de producto, paquete 3-4. Fuente Elaboración propia

NUESTROS PAQUETES
Selecciona la mejor opción para tu negocio

Paquete 5
\$25
PESOS / AL MES

- Publicaciones de fotos (20 fotos)
- Publicaciones de videos (5 videos)
- 1 actualizaciones cada mes semanas
- Soporte y asistencia
- 5 anuncios diarios

Paquete 6
\$15
PESOS / AL MES

- Publicaciones de fotos (10 fotos)
- Publicaciones de videos (3 videos)
- 1 actualización cada mes
- Soporte y asistencia
- 3 anuncios diarios

| www.sitionicreativa.com

Ilustración 10, Estrategia de producto. paquete 5-6. Fuente: Elaboración Propia

Responsable de la creación de los paquetes: Jesfrells Calero

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Estrategia de Distribución

Los proveedores de soporte para las aplicaciones presentan costos bajos, aunque son exclusivos, sólo existen dos de alto posicionamiento en el mercado Google Play y iOS App Store, en ambos, los costos son bajos. (Datos según páginas web de iOS App Store y Google Play).

Cuadro de costos de Licencia

Costos	Google Play	iOS App store
Licencia de desarrollador	USD \$ 300	USD \$400

Fuente: páginas web de iOS App Store y Google Play. 2016

Distribución de Apps por correo electrónico:

Es enviar a los usuarios por correo electrónico. Para hacerlo, debes preparar la app para la publicación, adjuntarla a un correo electrónico y enviarla a un usuario.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

Estrategia de Comunicación

Campaña de relaciones públicas. La campaña tiene como objetivo generar una corriente de opinión favorable a través de los medios de comunicación en torno al beneficio de la aplicación, así como dar visibilidad a los tipos de datos que Nirectiva maneja con el fin de atraer la atención de los negocios. Así, se buscará posicionar a la aplicación como la alternativa preferida para promover el turismo creativo en Nicaragua de forma fácil y segura

En cuanto a los clientes empresa, se abordará como la solución competitiva eficiente para la adquisición de nuevos clientes.

Acciones de relaciones públicas o Evento de lanzamiento:

- La prensa para anunciar lanzamiento de Nirectiva con medios de negocios, economía, actualidad y tecnología.
- Se presentará un video con el grupo de influencers seleccionados sobre cómo usar la aplicación y se compartirá con la prensa.
- Entrevistas uno a uno con los principales medios escritos, online y de televisión.

Influencers

El marketing de influencers así mismo mejora la reputación de la marca, puesto que cuando un influencers habla bien de un producto está legitimando también la marca y la estrategia de acercamiento a los consumidores que tiene la compañía.

Por último, el uso de influencers permite una mayor tasa de fidelización y conversión. La intención de compra es un 36% más alta cuando se trata de publicidad nativa, según Dedicated Media.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Estrategias	Actividades	Recursos	Responsable	Plazo	Presupuesto	Indicador de seguimiento
Comunicación y publicidad	Vallas publicitarias	Humano Económico	Persona a contratar	Corto plazo	\$600	Propuesta de vallas
	Brochures	Humano Económico	freelancers	Corto plazo	\$100	Propuesta de brochure.
	Publicidades exteriores	Humano Económico	Persona a contratar	Corto plazo	\$780	
E. Marketing	Creación de perfil de Facebook e instagram	Humano	Socio de cooperativa	Corto plazo	No incluye costo más que el acceso de internet	Página de Facebook con seguidores. Página de Instagram con seguidores. Propuesta de videos
	Videos promocionales	Humano Económico	Socio de cooperativa o persona a contratar	Mediano plazo	\$750	
	Marketing de Influencers	Humano Económico	Persona a contratar	6 meses	\$1500	Compartan contenidos de la App
	Anuncio en redes sociales	Humano Económico	Persona a contratar	Largo plazo	\$400 dólares	Número alto de personas que le llegue el anuncio de la App.
	Anuncio dentro de otras aplicaciones u otras páginas web. Google Ads Display	Humano Económico	Persona a contratar	Largo plazo	\$1000	Promocionar Nicreativa por medio de anuncios en Google Ads Display
	Anuncios por Gmail	Humano Económico	Socio de cooperativa	Corto plazo	No incluye costo más que el acceso de internet	Promocionar Nicreativa
	Anuncio en play store		Persona a contratar	Mediano plazo	\$340	Anuncios dentro de la Play Store.
Spot de video TV	Humano Económico	Persona a contratar	Mediano plazo	\$750	Promocionar Nicreativa por medio de spots televisivos.	

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

IV. CONCLUSIONES

- La concepción de la idea de emprendimiento implicó un proceso creativo en las que se visualizó y analizó las diferentes necesidades de los clientes, así mismo se realizó una investigación documental para conocer la problemática además se hizo un proceso de consulta, el cual fue posible por medio de entrevistas y encuestas a los usuarios potenciales y así segmentar.
- Esta propuesta de emprendimiento contribuye a la necesidad de incrementar las visitas a sitios culturales, al igual que obtener los diferentes servicios y/o productos culturales en los diferentes destinos turísticos.
- Esta propuesta de aplicación móvil es una herramienta muy efectiva para dar a conocer y ofrecer productos o servicios a más además de brindar facilidad para promover el turismo creativo de manera más accesible a los clientes potenciales.
- Nicaragua posee gran diversidad cultural, esta es una característica que hace excelente con el turismo creativo, generalmente cuando se hace turismo en Nicaragua no se aprovecha su estadía por falta de información o una guía que te ayude a encontrar sitios de interés por lo que es fácil caer en la monotonía o el turismo de masas. Con la creación de Nirectiva además de diversificar la oferta turística en el ámbito creativo e incluir al turista en las actividades de manera directa, ayuda a crear una economía interna a los comercios locales como: talleres de artesanías, pinturas, danza, música etc. aprovechando los recursos culturales, artísticos y artesanales.
- La propuesta de valor se basa en la segmentación de clientes (jóvenes y adultos) de manera que sean estos quienes puedan gozar de los beneficios y experiencias únicas que transmitirá nuestra App Nirectiva.
- La utilización de la herramienta CANVA permitió definir el modelo de negocio y contemplar las áreas necesarias para su inicio y formalización.
- Se definieron cuatro áreas para el correcto funcionamiento y operación de la empresa, cabe mencionar que, conforme a estas cuatro áreas, se lograron determinar las responsabilidades y funciones de cada una de ellas.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

- La estructura de costos que se realizó define la viabilidad que puede presentar nuestra App, en la cual es un emprendimiento a corto y a mediano plazo, proyectando así, un lógico y adecuado crecimiento porcentual a través de los años.
- Se estima que el presente proyecto logre ser de referencia para otras propuestas de emprendimientos, esta propuesta es innovadora para el sector turístico en el ámbito nacional.
- Finalmente, el presente trabajo contribuye a los ODS y líneas de acción dentro del PNLCP 2022-2026 con la consolidación de la oferta de turismo creativo, y que permitirá la integración de los usuarios en las actividades culturales de nuestro país, simultáneamente apoyando al crecimiento económico optando por una mayor variedad de opciones/servicios, en las que ahora no sea únicamente un espectador, sino que logre ser el protagonista de nuevas experiencias de turismo creativo en Nicaragua.

VI BIBLIOGRAFIA

- Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo, ODS, 2015, recuperado de: [https:// www1.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html](https://www1.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html)
- Banco Central de Nicaragua (2022). Cuenta satélite de turismo de Nicaragua.
- Gobierno de Nicaragua. (2022). Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y Para el Desarrollo Humano.
- Instituto Nicaraguense de Turismo -INTUR(2022). Circuitos creativos. Obtenido de:<https://www.intur.gob.ni/2022/03/29/conoce-los-circuitos-creativos-de-nicaragua/>
- Alianza entre turismo y cultura en el Perú, (2022), OMT. Obtenido de: <https://www.e-unwto.org/doi/book/10.18111/9789284417575> - Friday, October 21, 2022 3:52:52 PM - IP Address:186.77.136.192
- Cuello, J. & Vittone, J. (2013). Diseñando apps para móviles, Madrid, España: Grupo Planeta. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=ATiqsjH1rvwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

VII ANEXOS

Encuesta realizada

Emprendimiento

Somos estudiantes

de la carrera de turismo sostenible de la universidad UNAN Managua el propósito de la siguiente encuesta es determinar la posibilidad de un emprendimiento, por lo que le solicitamos a usted su colaboración en las respuestas de las siguientes preguntas situadas a continuación.

*Obligatorio

1. Nombre del encuestado *

2. Edad *

20 - 25

26 - 30

31 - 35

36 - 40

41 - 45

o mas

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

3. Sexo *

Masculino

Femenino

4. ¿A usted le gusta viajar? *

Marca solo un ávalo.

No

Si

5. ¿Con qué frecuencia viaja? *

Marca solo un ovalo.

Semanal

Mensual

Anual

En Vacaciones

6. ¿Son de su agrado los ambientes rurales?

No

SI

Tal vez

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

7. ¿Le interesa la música, cultura y el arte? *

Marca solo un ovalo.

Si

No

Tal vez

8. ¿Qué actividades le gusta realizar cuando viaja? *

Selecciona todos los que correspondan.

Aventura Surf Pintar

Elaboración de artesanía

Elaboración de comida típica

Danza y música

9. ¿Tiene conocimiento de alguna aplicación o tour operadora en línea que le * brinde información acerca de las actividades mencionadas en la pregunta anterior?

Marca solo un ovalo.

Si

No

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nirectiva, durante el segundo semestre del año 2022

10. Si su respuesta fue si, por favor mencionarlas: *

Emprendimiento turístico

A continuación, le presentamos la idea de dos posibles emprendimientos que faciliten la adquisición de información de distintos puntos turísticos rurales y las actividades recreativas inspiradas en la cultura local.

Idea 1:

Elaboración de una tour operadora en Línea el cual tendrá información de servicio detallados, el cual brindara paquetes enfocados en las actividades recreativas que se realicen en espacios rurales para facilitar la introducción del usuario a la cultura local.



Idea 2:

Creación de una app en la que, según la ubicación de usuario, le permita ver talleres de artesanía, danza, pintura, y música cercanos, además de una breve descripción de cada lugar y su horario de atención, esto con el motivo de promover el turismo involucrando al turista en este tipo de actividades.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022



11. ¿Cuál de las dos ideas le resulto más atractiva y por qué? *

12. ¿Cuál de las dos ideas le resulta de más fácil acceso a usted? *

Idea 1

Idea 2

13. ¿Qué le mejoraría a la idea 1?

14. ¿Qué le mejoraría a la idea 2?

15. ¿Cuál de las dos ideas recomendaría a un amigo o compañero de trabajo? *

Idea 1

idea 2

Muchas gracias por su colaboración

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

Resultados de las Encuestas

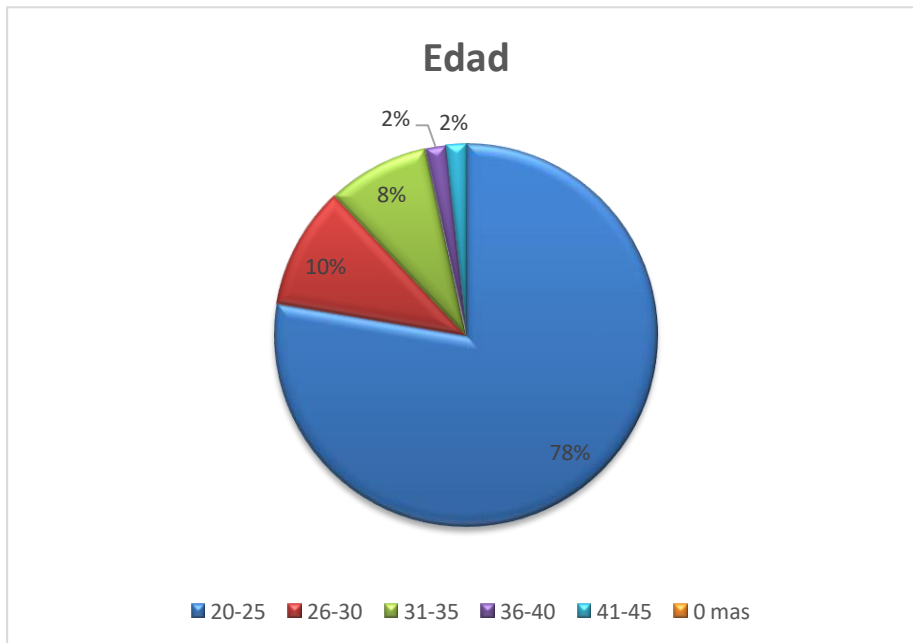


Gráfico 1, Rango de edad. Fuente: Elaboración propia.

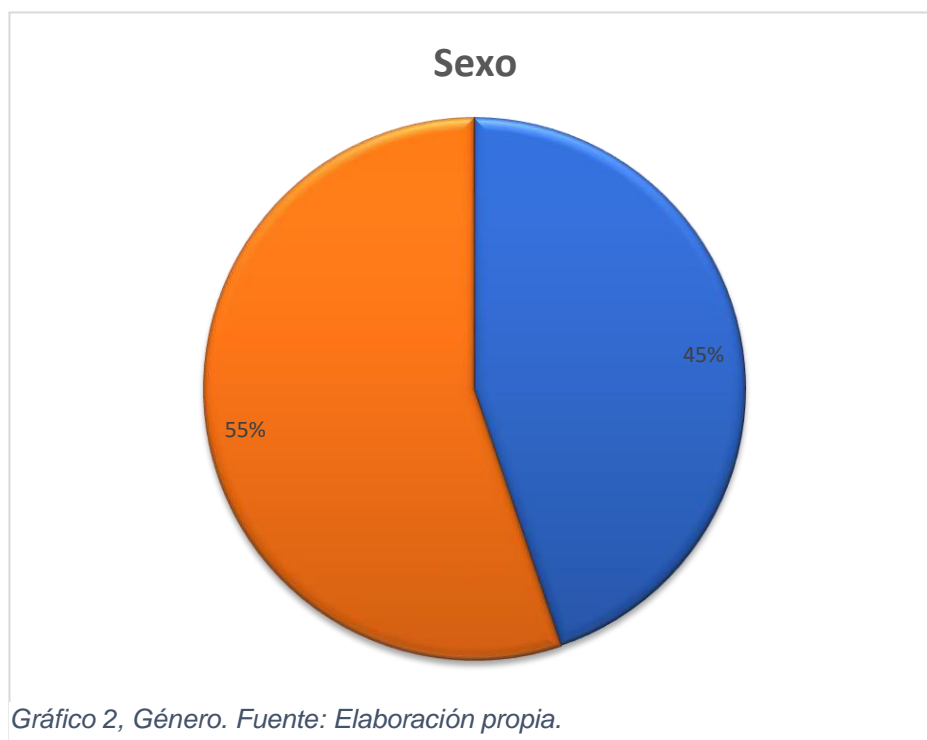


Gráfico 2, Género. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

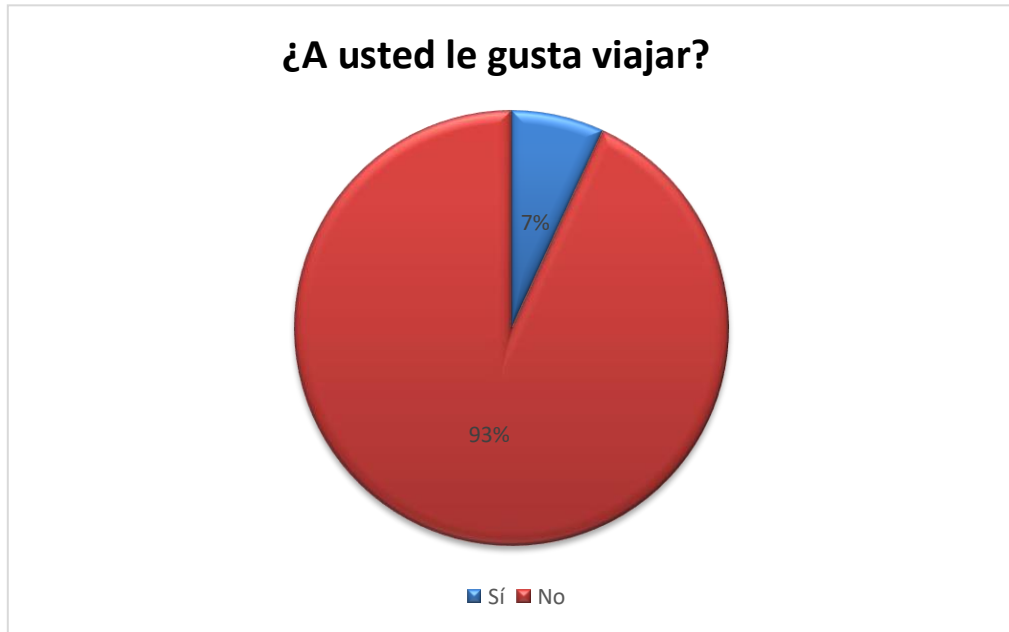


Gráfico 3, Le gusta viajar. Fuente: Elaboración propia.

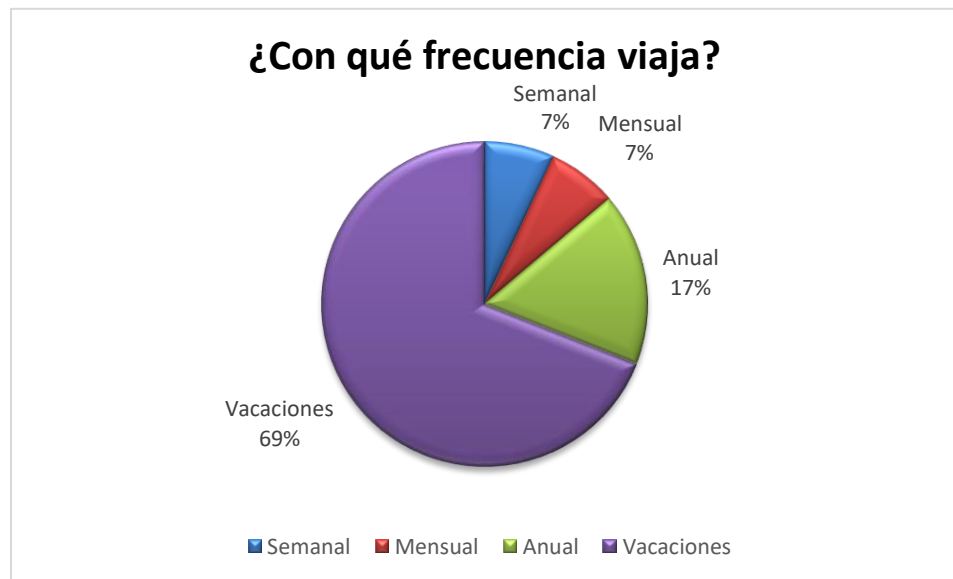


Gráfico 4, Frecuencia con la que viaja. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

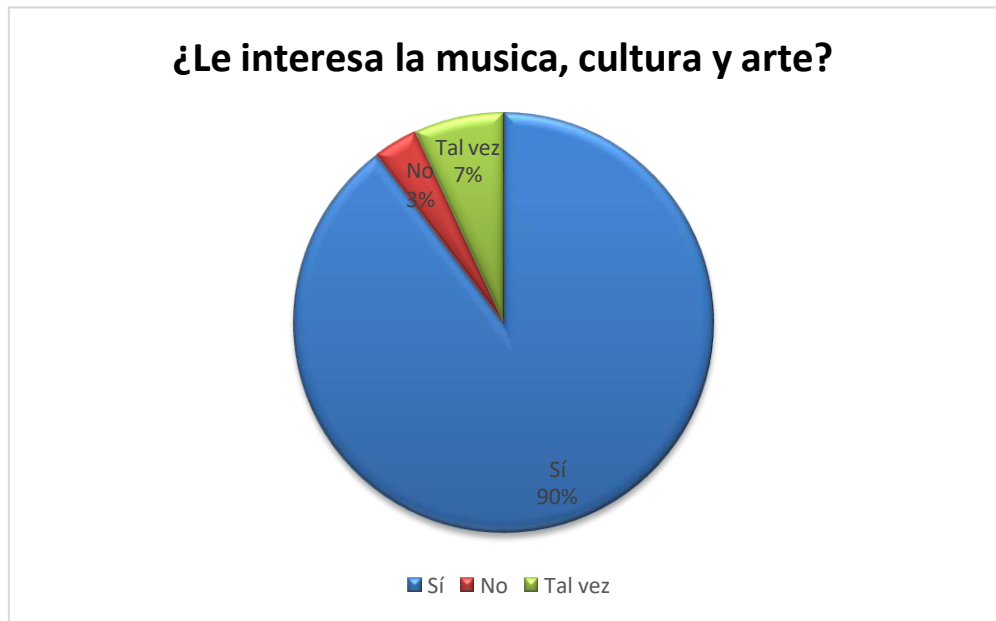


Gráfico 5, Intereses del turista. Fuente: Elaboración propia.



Gráfico 6, Actividades que realiza cuando viaja. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022



Gráfico 7, Conoce apps de turismo creativo. Fuente: Elaboración propia.

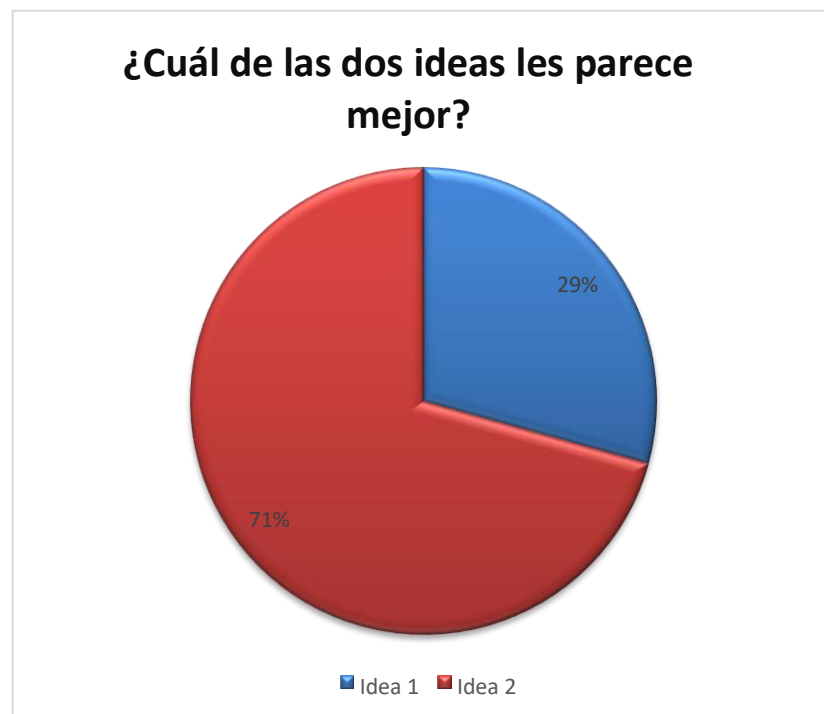


Gráfico 8, Idea que prefiere. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta de emprendimiento de la aplicación Nicreativa, durante el segundo semestre del año 2022

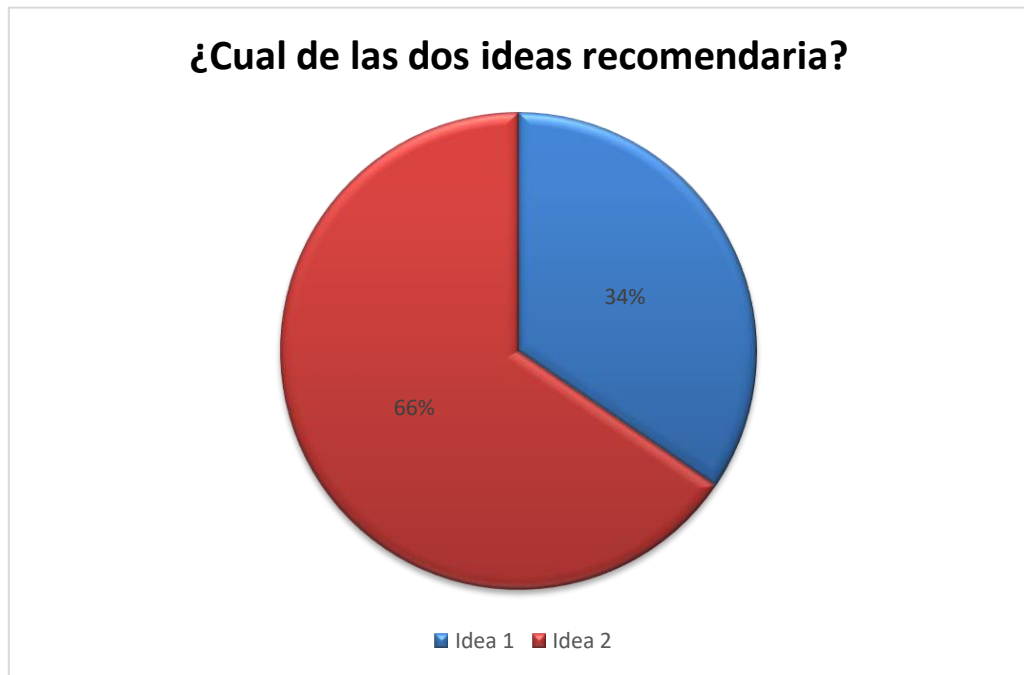


Gráfico 9. Idea que recomendaría. Fuente: Elaboración propia.