

Ciencias Contables y Administrativas

ENSEÑAS
“APRENDER JUGANDO SRL”

Alumnos:
Becerra Díaz, Rodolfo Carlos
Rojas Barra, María Fernanda

Asunción – Paraguay
2020

ÍNDICE

Idea de Proyecto.....	1
Introducción.....	1
Resumen Ejecutivo	1
Conclusión	2
Anexos.....	2
Concepto del Negocio.....	5
Descripción de la empresa.	5
Visión.	5
Misión.....	5
Valores.....	5
Objetivos.....	6
Objetivo General	6
Objetivos específicos	6
Localización estratégica.....	7
Ventaja Competitiva.....	8
Capítulo 2- Aspectos Jurídicos	9
Proceso de apertura del Negocio.	9
b) Acta de constitución de la Sociedad.....	10
c) Leyes que afectan al Proyecto.	14
d) Plan Fiscal.	14
e) Presupuesto jurídico inicial.....	15
Capítulo 3	18
Contexto Macroeconómico del País	18
Evolución histórica PIB.....	29
Evolución Histórica Dólar	30
Tasa de Inflación.....	32
Evolución Histórica Salario Mínimo	33
Elasticidad de la Oferta:	36
Elasticidad de la Demanda:.....	36
Capítulo 4	37
Estructura Organizativa.....	37
Organigrama	37
Organigrama de Mintzberg.....	38
Estrategia de Recursos Humanos	39
Ventajas de la Planificación Estratégica de Recursos Humanos.....	39
Manual de Funciones	41
Manual de Procedimientos.....	53
Flujograma de Proceso	54
Capítulo 5	55
Investigación de mercado.....	55
Identificar y definir el problema u oportunidad.....	55
Diseño de la investigación.	57

Resultado de la investigación.	62
Análisis de la estructura competitiva del sector (Michael Porter)	63
Capítulo 6	68
Plan de Marketing	68
Análisis FODA.	68
Matriz Foda.....	69
Marketing Estratégico.....	70
Estrategia de según Igor Ansoff:.....	70
Estrategia de Michael Porter:.....	71
Estrategia Océano Azul.	72
Marketing Operativo.	73
Capítulo 7	75
Aspectos Operacionales	75
Organigrama del sector productivo.	75
Proceso de producción del servicio.....	76
Principales proveedores	77
Capítulo 8	78
Responsabilidad Social	78
Capítulo 9	80
Plan de Expansión	80
Riesgos internos de expansión.	81
Riesgos externos de expansión.	81
Barreras de salida.....	82
Capítulo 10	83
Aspectos Financieros	83
Inversiones necesarias y financiaciones.	83
Cronograma de inversiones y financiaciones.....	84
Servicio de la deuda.	85
Proyección de ventas.....	86
Capital de trabajo bruto y neto.	87
Proyección de costos y gastos.....	88
Costos del Proyecto.....	89
Mano de obra y cargas sociales.	90
Estado de resultados.	91
Flujo de caja proyectado.....	92
Evaluación (VAN – TIR).....	93
Cálculo de depreciaciones y amortizaciones.	99
Fuente y uso de fondos.	100
Punto de equilibrio contable y financiero.....	101
Cuadros Financieros:.....	103
Conclusión.....	105
Bibliografía.....	106

RESUMEN

Lo que queremos ofrecer es un software que mediante una aplicación que se convierta en una herramienta de aprendizaje llamativa y divertida para los niños de 3 a 8 años. Considerando que a esta edad es cuando más se debe aprovechar para instruir al niño, los conocimientos que adquieran en su primera infancia serán fundamentales.

Será una herramienta visual, aprovechando la atención de los niños. El Aprendizaje Visual se define como un método de enseñanza que utiliza un conjunto de organizadores gráficos tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, que al utilizarlos ayudan a los estudiantes a pensar y a aprender más efectivamente.

Se busca que el estudiante, mediante la representación gráfica de información e ideas, aclare sus pensamientos, refuerce su comprensión, integre nuevo conocimiento (organizando, procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identifique conceptos erróneos.