

**“Estudio de prefactibilidad para la creación de la propuesta de un juego de mesa
dirigido a promover la protección de animales de compañía en la ciudad de Medellín”**

Proyecto para obtener el título de Especialista en Gerencia de Proyectos
Institucion Universitaria Esumer, Medellín

Lina Milena Noreña Álvarez

2019

1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2	OBJETIVOS	14
3	JUSTIFICACIÓN	15
4	LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	17
5	MARCO DE REFERENCIA	18
6	MARCO METODOLÓGICO.....	32
6.1	Tipo de investigación a desarrollar	33
6.2	Diseño de la investigación.....	33
6.3	Método y pasos de la investigación	34
7	ENTREGA, DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN DEL PROYECTO.....	37
8	USUARIOS POTENCIALES Y SECTORES BENEFICIADOS	38
9	FORMULACIÓN DEL PROYECTO.....	39
9.1	Análisis sectorial.....	39
9.2	Análisis de Mercados.	40
9.2.1	Descripción del producto o servicio	40
9.2.2	Demanda	41
9.2.2.1	Comportamiento histórico: comportamiento de la demanda.	41
9.2.2.2	Situación actual	44
9.2.2.3	Situación Futura: Características de los usuarios potenciales	45
9.2.3	Oferta	51
9.2.4	Precio	53
9.2.4.1	Análisis histórico y actual de precios.	57
9.2.4.2	Elasticidad- precio demanda y elasticidad-precio oferta	58
9.2.4.3	Determinación de las principales variables para la definición del precio..	61
9.2.4.4	Proyección de precios.	62
9.2.5	Plaza.....	62
9.2.5.1	Canales de comercialización y distribución del producto.....	62
9.2.5.2	Descripción de los canales de distribución.	63
9.2.5.3	Ventajas y desventajas de los canales empleados.	63
9.2.5.4	Almacenamiento.....	64

9.2.5.5	Transporte.	64
9.2.6	Promoción y publicidad.	64
9.2.6.1	Estrategias de promoción y publicidad.	64
9.2.6.2	Costos de promoción y publicidad.	65
9.3	Análisis técnico.....	65
9.3.1	Localización.	65
9.3.1.1	Factores de localización.	65
9.3.1.2	Macro localización.....	66
9.3.1.3	Micro localización.	66
9.3.2	Tamaño.....	67
9.3.2.1	Tamaño óptimo.....	67
9.3.3	Ingeniería del proyecto.....	71
9.3.3.1	Descripción técnica del producto o servicio.	71
9.3.3.2	Identificación y selección del proceso de producción.	74
9.3.3.3	Inversiones en maquinaria y equipo, muebles y enseres.	75
9.3.3.4	Determinación de mano de obra necesaria.....	76
9.3.3.5	Distribución interna y espacial:.....	80
9.4	Análisis administrativo.....	81
9.4.1	Organigrama.	81
9.4.2	Requerimientos de personal.	82
9.4.3	Contratación de personal.....	83
9.4.4	Requerimientos de equipos, software, muebles y enseres requeridos para la administración	83
9.4.5	Requerimientos de materiales de oficina.	84
9.4.6	Requerimientos de servicios.....	85
9.5	Análisis legal	86
9.5.1	Tipo de Sociedad.	86
9.5.2	Requisitos legales.	86
9.5.3	Inversiones y financiación.....	86
9.5.4	Inversiones fijas.....	86
9.5.5	Inversiones diferidas.	86
9.5.6	Capital de trabajo.....	87
9.5.7	Alternativas de financiación.....	87

9.5.8 Presupuestos de ingresos, costos y gastos.....	87
10 EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	89
10.1 Evaluación financiera: Construcción del flujo de caja del proyecto.....	89
10.1.1 Estado de resultados.....	90
10.1.2 Análisis de sensibilidad.....	90
10.1.3 Conclusión general de la evaluación financiera	91
BIBLIOGRAFÍA	95
ANEXO Y APENDICES	104

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Planeación de la investigación.....	36
Figura 2 Distribución por estrato	47
Figura 3 Tenencia de mascotas.....	47
Figura 4 Estrategias para el cuidado de mascotas	48
Figura 5 Gusto por los juegos de mesa	48
Figura 6 Juegos de mesa preferidos	49
Figura 7 Mercado de los juegos de mesa	52
Figura 8 Cuánto invertiría en un juego de mesa	54
Figura 9 Inversión en un juego de mesa en estratos 1 y 2.....	54
Figura 10 Inversión en un juego de mesa en estrato 3	55
Figura 11 Inversión en un juego de mesa en estrato 4	56
Figura 12 Inversión en un juego de mesa en estratos 5 y 6.....	56
Figura 13: Figura 13 Gráfico prototipo juego de mesa.....	73
Figura 14 Identificación y selección del proceso de producción.....	74
Figura 15 Distribución interna.....	80
Figura 16 Organigrama	81

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 IPC últimos 5 años	58
Tabla 2 Juegos de mesa relacionados con mascotas.....	60
Tabla 3 Método cualitativo por puntos	66
Tabla 4 Distribución estrato 5 y 6 Municipio Medellín.....	68
Tabla 5 Familias con mascota comuna 14 y comuna 11.....	69
Tabla 6 Insumos requeridos	76
Tabla 7 Cargos y salarios	79
Tabla 8 Requerimientos de personal.....	82
Tabla 9 Muebles y enseres	84
Tabla 10 Requerimientos materiales de oficina y reuniones.....	84
Tabla 11 Requerimientos de servicios	85
Tabla 12 Ingresos del proyecto.....	87
Tabla 13 Costos variables y fijos del proyecto.....	88
Tabla 14 Gastos del proyecto	88
Tabla 15 Flujo caja del proyecto	89
Tabla 16 Flujo de caja del inversionista	89
Tabla 17 Estado de resultados.....	90
Tabla 18 Análisis de sensibilidad.....	90

Introducción

Cada vez es más frecuente encontrar personas que se interesan por el bienestar de los animales, en especial por los animales de compañía que día a día vienen ganando mayor importancia y atención en las familias y la sociedad en general. En respuesta a ello, se ha venido generando un despliegue de bienes y servicios que busca aprovechar un nicho de mercado que viene creciendo: el de las mascotas.

El documento que se presenta a continuación corresponde a un estudio dirigido a evaluar la prefactibilidad para la creación de un juego de mesa dirigido a promover la protección de animales de compañía en la ciudad de Medellín.

Para el desarrollo de este estudio, se explicarán los fundamentos que dan origen al planteamiento del problema y la justificación de la propuesta, los cuales le imprimen pertinencia al proyecto. Seguidamente, se hará un abordaje de algunos pilares teóricos, y normativos, para conocer más a fondo la evolución que en el tiempo ha tenido el tema de la protección de los animales de compañía y cómo ello ha incidido en que en el municipio de Medellín, se cuente con políticas e iniciativas en procura de la protección de la fauna y en particular, de las mascotas.

Posteriormente, se desarrollará el análisis de mercados donde se referirán cifras e indicadores que reflejan el crecimiento de las familias con mascotas, como también el crecimiento del mercado de los juegos de mesa, siendo las anteriores, variables fundamentales. Así mismo, se presentarán los resultados de una encuesta aplicada a 52 personas, cuyo propósito fue el de validar la pertinencia del proyecto y además, identificar insumos para los contenidos del prototipo del juego de mesa dirigido a la protección de animales de compañía.

Finalmente, se encuentra el componente administrativo y financiero, donde se evalúan las inversiones requeridas para la puesta en marcha y se determina la viabilidad desde el área financiera.

BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía de Medellín. La Perla Centro de Bienestar Animal. Recuperado de <https://www.medellin.gov.co/laperla/>

Antúnez Sánchez, A. (2018) Los derechos de los animales desde el derecho ambiental. *Revista Internacional Derecho Penal Contemporáneo*, 62, 93-140. Recuperado de https://legal.legis.com.co/document/Index?obra=rpenal&document=rpenal_de03f070439047608bf3b0b2fb21793b

Acosta, A. y Martínez, E. (2011) *La naturaleza con derechos: de la filosofía a la política*. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 18 (29) 479-485.

Babymarket.co. Animales del zoológico. Recuperado de: <https://babymarket.co/boongi-app-rende-animales-del-zoologico-marca-ronda.html>

Babymarket.co. La vida secreta de tus mascotas 2. Recuperado de https://babymarket.co/juego-de-mesa-memoria-la-vida-secreta-de-tus-mascotas-2-marca-ronda.html?gclid=EAIaIQobChMIkbmw-Leh5gIVLYNaBR3LrQeiEAQYASABEgISA_D_BwE

Blog Kike Carlos Huete. (20 marzo de 2011) Historia de los derechos de los animales. Recuperado de: <http://kike-carlos-huete.blogspot.com/2011/03/ya-en-el-siglo-vi-antes-de-cristo-se.html>

Boff, L. (1999) *Saber cuidar*. Río de Janeiro: Editora Vozes.

Bolaños, L (15 de julio de 2017) A los juegos de tablero como Monopoly y Pictionary también les llegó la hora digital. *La República*. Recuperado de <https://www.larepublica.co/internet-economy/a-los-juegos-de-tablero-tambien-les-llego-la-hora-digital-2526511>

Boletín # 348 Alcaldía de Medellín. “Medellín, una ciudad que quiere y respeta a los animales”. Evelyn Ortiz Orjuela 31 de julio de 2019

Cardona, A (22 de octubre de 2018) Fenalco destacó que mercado de mascotas mueve US\$300 Millones. *Agronegocios*. Recuperado de <https://www.agronegocios.co/mascotas/fenalco-destaco-que-mercado-de-mascotas-en-colombia-mueve-cerca-de-us300-millones-en-alimentos-anuales-2784577>

Concejo de Medellín. (6 de agosto de 2002). *Parque Ecológico La Perla* (Acuerdo Municipal 25 de 2002)

Concejo de Medellín. (13 de agosto de 2007). *Política Pública de Protección Integral de la Fauna*. (Acuerdo Municipal 22 de 2007)

Concejo de Medellín. (9 febrero de 2009). *Animal de compañía escolar*. (Acuerdo Municipal 066 de 2008)

Concejo de Medellín. (31 de junio de 2010) *Animal de compañía comunal*. (Acuerdo Municipal 39 de 2010).

Congreso de la República (20 de septiembre de 1972) *Ley por la cual se provee a la fundación y funcionamiento de Juntas Defensoras de animales* (Ley 5 de 1972)

Congreso de la República (27 de diciembre de 1989) *Estatuto Nacional de Protección de los Animales* (Ley 84 de 1989). D.O: 39.120

Congreso de la República (19 de julio de 2002) *Ley que regula la tenencia y registro de perros potencialmente peligrosos.* (Ley 746 de 2002). D.O: 44.872

Congreso de la República. (6 de enero de 2016). *Ley contra el maltrato animal.* (Ley 1774 de 2016). D.O: 49.747.

Cruz Abril, S. (26 de abril de 2019) Animales como miembros de la familia. ¿es necesaria una regulación?. *Ámbito Jurídico*. Recuperado de <https://www.ambitojuridico.com/noticias/informe/civil-y-familia/animales-como-miembros-de-la-familia-es-necesaria-una-regulacion>

Defenzoos. (30 enero 2018). 57.9% de medellinenses tienen animal de compañía. Recuperado de <http://defenzoos.co/home/adopcion-o-compra-estudio-actualizado/>

Defenzoos (10 de abril de 2019) Más del 34% no esteriliza. Recuperado de <http://defenzoos.co/home/mas-del-34-no-esteriliza/>

Delgado, G. (2019). Entrevista personal de Noreña, L. Medellín, Colombia.

Del Real, J (6 de marzo del 2018) Millennials, ¿la generación más sustentable? 6 marzo 2018. Janneth del Real. Expok. Recuperado de: <https://www.expoknews.com/millennials-la-generacion-mas-sustentable/>

De Lys, M (20 marzo de 2018). El futuro de los juegos de Mesa. Recuperado de: <https://www.lascosasquenoshacenfelices.com/el-mercado-de-los-juegos-de-mesa-lo-tiene-claro-esta-en-su-mejor-momento-y-aun-pueden-mejorar/>

Diéguez, A y Atencia, J. (2014) Naturaleza animal y humana. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Dinero (22 de noviembre de 2018) Las familias colombianas tienen más mascotas y menos hijos. Recuperado de <https://www.dinero.com/edicion-impresa/negocios/articulo/mascotas-en-los-hogares-de-colombia-en-2018/264423>

Expopet (4 de noviembre de 2019) Expopet finaliza con cerca de 45.000 visitantes y más de 4.000 animales en exhibición Recuperado de <https://expopetcolombia.com/es/noticia&id=3884>

Fischer, L. y Espejo, J. (2017) *Introducción a la investigación de mercados*. Cuarta edición. México

Filosofía.org. Declaración Universal de los Derechos del Animal. Recuperado de <http://www.filosofia.org/cod/c1977ani.htm>

Filosofía & Co. (19 diciembre de 2018) Utilitarismo, la filosofía práctica de Bentham. Recuperado de <https://www.filco.es/utilitarismo-filosofia-de-bentham/>

Gadotti, M. (2002) *Pedagogía de la tierra*. Argentina: Siglo XXI editores.

Gómez, M. (2019). Entrevista personal de Noreña, L. Medellín, Colombia.

Gómez, L., Atehortúa, C. y Orozco, C. (2007) La influencia de las mascotas en la vida humana. *Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias*. 20 (3), 377-386.

Gonzalez Miranda, R. (2017) Los Millennials en Colombia: Una aproximación a su perfil y caracterización organizacional. *Revista Alta dirección*. Universidad Eafit.

López Franco, A. Breve historia del bienestar animal. *Descubrir la historia*. Recuperado de <https://descubrir lahistoria.es/2014/09/breve-historia-del-bienestar-animal/>

López, J (31 de mayo de 2019) El popular juego de mesa Monopoly se renovará con una edición de millenials. *La República*. Recuperado de <https://www.larepublica.co/OCIO/EL-POPULAR-JUEGO-DE-MESA-MONOPOLY-SE-RENOVARA-CON-UNA-EDICION-DE-MILLENNIALS-2868386>

Manteca, X y Salas, M. Concepto de bienestar animal. *Zawec*. Recuperado de: <https://www.zawec.org/es/fichas-tecnicas/41-concepto-de-bienestar-animal>

Marín, M (2019). Entrevista personal de Noreña, L. Medellín, Colombia

Martínez Baquero, A (27 de junio de 2019) La Economía alrededor de las mascotas en Bogotá. *Observatorio de Desarrollo Económico*. Recuperado de <http://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/comercio-al-por-menor-industria-servicios/la-economia-alrededor-de-las-mascotas-en-bogota>

MercadoLibre.com.co. Vida secreta de mascotas. Recuperado de: https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-480067668-vida-secreta-de-mascotas-inicio-antes-de-la-cena-del-juego-JM?quantity=1#position=24&type=item&tracking_id=a830f840-4b1d-4f0c-9a16-8dcfa1945bbf

Ministerio del Medio Ambiente y Ministerio de Educación. Política Nacional de Educación Ambiental. Bogotá, julio de 2002.

Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia. Pedagogía. Recuperado de <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-80185.html>

Ministerio de Educación Nacional. Política Pública. Recuperado de: <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-80181.html>

Morgan, D. (1997) Focus groups as qualitative research. Newbury Park, CA

Panamericana.com.co. Parqués. Recuperado de <https://www.panamericana.com.co/parques-de-6-puestos-en-bolsa/p>

Pascual, E. (7 enero 2016) San Francisco de Asís patrono de los animales y los ecologistas. *El blog verde*. Recuperado de <https://elblogverde.com/san-francisco-de-asis-patrono-de-los-animales-y-de-los-ecologistas/>

Paz Vegana. Veganismo. Recuperado de <https://pazvegana.wordpress.com/derechos-de-los-animales/>

Pepeganga.com. Monopoly. Recuperado de www.pepeganga.com/jugueteria/monopoly

Procuraduría General de la Nación. Procuraduría delegada para asuntos ambientales y agrarios. Juntas defensoras de animales. *Informe preventivo*. Bogotá julio 2016.

Pulgarín Serna, P. (29 de enero de 2018) En Medellín se pierden más de ocho animales por día. *El Palpitar*. Recuperado de: <http://www.elpalpitar.com/opinion/2018/01/medellin-se-pierden-mas-ocho-animales-dia/>

Quintero, D (2018) *Medellín Futuro*. Recuperado de: <https://danielquinterocalle.com/wp-content/uploads/2019/08/programa-gobierno.pdf>

Reagan, T. (2004) *En defensa de los derechos de los animales*. Primera edición. México.

Revista Ambiental catorce 6 (4 de abril de 2019) En Colombia 1 millón de animales domésticos en estado de abandono en las calles. Recuperado de:
<https://www.catorce6.com/actualidad-ambiental/16861-en-colombia-1-millon-de-animales-domesticos-en-estado-de-abandono-en-las-calles>

Rodríguez Flórez, C. (3 de mayo de 2018) Top 5 de los juegos que la tecnología no ha logrado reemplazar. LR La República. Recuperado de:
<https://www.larepublica.co/ocio/top-5-de-los-juegos-de-mesa-que-la-tecnologia-no-ha-logrado-reemplazar-en-colombia-2721654>

Savishinsky, J. (1985). Pets and family relationships among nursing home residents. *Marriage & Family Review*, 8(3-4), 109-134.

Semana (13 de abril de 2019) Multiespecie ¿Otro tipo de familia? Recuperado de:
<https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/familia-multiespecie-que-es-y-porque-genera-debate/609199>

Staats, S., Wallace, H., & Anderson, T. (2008). Reasons for companion animal guardianship (pet ownership) from two populations. *Society and Animals*, 16(3), 279-291.

Sureda, J. (1990) *Guía de la educación ambiental. Fuentes documentales y conceptos básicos*. Barcelona: Anthropos Editorial del hombre.

Turkle, S. (2017). *En defensa de la conversación*. El poder de la conversación en la era digital. Segunda edición. Barcelona. Ático de los libros.

Zambrano, D (19 de agosto de 2019) Una app facilita en Medellín la adopción de mascotas en La Perla. *El Colombiano*. Recuperado de:
<https://www.elcolombiano.com/antioquia/aplicacion-movil-para-adoptar-mascotas-en-el-centro-de-bienestar-animal-la-perla-de-medellin-AA11337153>