



**4to Showroom Virtual de Emprendimiento: Modelo de Negocio, Modelos de negocio, Proyectos de inversión, Planes de negocio y Liderazgo de inspiración 2021-20**

**Nombre del emprendimiento: “Geek Welt” (Mundo Geek)**

**Categoría: Modelo de Negocio**

**Facultad:**

**Carrera: Multi Carreras**

**Curso: Incubación Empresarial II**

**“GEEK WELT”**





Integrantes del equipo

N°	Apellidos y nombres	DNI	Carrera	Sede
1	Ramírez Santillan Sheyla	71799232	Adm. Negocios internacionales	Huancayo
2	Reyes Rojas Rosbel	73118698	Ing Empresarial	Huancayo
3	Rever Mendoza Shereider	62934362	Ing Minas	Huancayo
4	Valenzuela Inga Albert	73449915	Ing Civil	Huancayo
5	Valencia Nizama Jenifer	70020666	Adm. Finanzas	Huancayo

Asesor:



## Identificación del problema

**Desatención a un nicho de personas con gustos alternativos o "distintos". a qué nos referimos a gustos alternativos a toda persona que se asocia con su afición por el cine.**

**Es así que nace "Geet Welt" por la Falta de negocios que brinden productos geek o "alternativos" en la localidad.**



Características creativas e innovadoras

- Organización de eventos
- productos personalizados
- productos por temporadas
- atención de manera virtual



### Lean canvas

<b>Problema</b> -Desatención a un nicho de personas con gustos alternativos o "distintos". -Falta de negocios que brinden productos geek o "alternativos" en la localidad.	<b>Solución</b> Brindar productos novedosos con tematicas de animes Crear regalos personalizados con tematicas.  <b>Metricas</b> - Clientes Nuevos - Clientes recurrentes - Cantidad de ventas	<b>Propuesta de Valor</b> <b>Espacio de confort</b> -Asistencia -Didacta -Merchandising Es un espacio confortable de recreacion alternativa donde la gente disfrutar sus gustos particulares mediante talleres, charlas, juegos y venta de productos.	<b>Ventajas</b> -Trato Eficaz -Servicio que aliente a suscribirse -Publicidad Invasiva -Facilidad de habla y escucha -Adaptarse a situaciones problematicas. -Aperturar comunidades -Atencion Online  <b>Canales</b> -Página Web -Redes sociales (TikTok, Facebook, Instagram, WhatsApp) -Local Fisico -Telefono -Mail	<b>Segmento de Clientes</b> Edad: 15 a 34 años de Edad Geográfico: Huancayo - Urbano Conductual: Personas con gustos alternativos. Aficionados y emotivos a sus hobbies  49255 Identificados
<b>Estructura de Costos</b> Mantenimiento del sistema: Actualización Marketing Sueldos Hosting y dominio Servicios basicos(Servicio de agua y luz) Servicio de Internet Infraestructura(muebles y decoracion) Arrendamiento			<b>Flujo de Ingresos</b> Venta de Productos Venta de comida rápida Servicios	



Business model canvas

<p><b>Alianzas Clave</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Negocios del mismo rubro (PCSoft Solutions, Tiendas similares)</li> <li>-Instituciones Pedagogicas (Colegios: Santa Isabel, Asunción, Highschool, Zarate, Ingenieria, Claretiano, Salesiano, ICPNA, Universidades : UC, UTP)</li> <li>-Municipalidad Provincial de Huancayo</li> <li>-Distribuidores (JyH, Nilbecta - Tacna, Lima)</li> <li>-Personas especializadas en determinadas temáticas</li> <li>-Comunidades (Club Harry Potter, Club de Juegos de Mesa, Juegos TCG)</li> </ul>	<p><b>Actividades Clave</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad constante en medios digitales</li> <li>Actividades tematicas y talleres</li> <li>Inauguración ( publicidad invasiva y alto impacto)</li> <li>Acondicionamiento del local</li> <li>Atención efectiva</li> </ul>	<p><b>Propuesta de Valor</b></p> <p><b>Espacio de confort</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Asistencia</li> <li>-Didacta</li> <li>-Merchandising</li> </ul> <p>Es un espacio confortable de recreacion alternativa donde la gente disfrutar sus gustos particulares mediante talleres, charlas, juegos y venta de productos.</p>	<p><b>Relación con el Cliente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Trato Eficaz</li> <li>-Servicio que aliente a suscribirse</li> <li>-Publicidad Invasiva</li> <li>-Facilidad de habla y escucha</li> <li>-Adaptarse a situaciones problematicas.</li> <li>-Aperturar comunidades</li> <li>-Atencion Online</li> </ul>	<p><b>Segmento de Clientes</b></p> <p>Edad: 15 a 34 años de Edad Geográfico: Huancayo - Urbano Conductual: Personas con gustos alternativos. Aficionados y emotivos a sus hobbies</p> <p>49255 Identificados</p>
<p><b>Estructura de Costos</b></p> <p>Mantenimiento del sistema: Actualización</p> <p>Marketing</p> <p><b>Sueldos</b></p> <p>Hosting y dominio</p> <p>Servicios basicos(Servicio de agua y luz)</p> <p>Servicio de Internet</p> <p>Infraestructura(muebles y decoracion)</p> <p>Arrendamiento</p>		<p><b>Flujo de Ingresos</b></p> <p>Venta de Productos</p> <p>Venta de comida rápida</p> <p>Servicios</p>		



Galería de imágenes del prototipo





# Emprendimiento

**Growth Center - Emprendimiento**  
**Av. San Carlos 1980 - Huancayo**  
**Teléfono: 064 - 481430 Anexo 7720**  
**[Conti-emprende@continental.edu.pe](mailto:Conti-emprende@continental.edu.pe)**