

Plan de negocios para la creación de la empresa << Ilusgrafía S.A.S >>

Norelvis Jimenez Daza
Angie Mileth Cepeda Quintero

Proyecto de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

Fundación Universitaria del Área Andina
Facultad de Comunicación y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico
Valledupar
2017

Plan de negocios para la creación de la empresa << Ilusgrafía S.A.S >>

**Norelvis Jimenez Daza
Angie Mileth Cepeda Quintero**

Proyecto de grado para optar por el título de diseñador grafico

**Asesor metodológico
Alioka Quintero Ospino**

**Asesor temático
Miguel Torres Villa**

**Fundación Universitaria del Área Andina
Facultad de Comunicación y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico
Valledupar
2017**

Agradecimientos

Dedicamos este proyecto a Dios, a nuestros padres y profesores. A Dios porque ha estado con nosotras a cada paso que damos, guiándonos a lo largo de nuestra carrera, cuidándonos y dándonos la fortaleza y la sabiduría para continuar, a nuestros padres, quienes a lo largo de la vida han velado por nuestro bienestar y educación siendo nuestro apoyo en todo momento y a nuestros profesores que nos han enseñado y Depositado su entera confianza y apoyo en cada reto que se nos presentaba sin dudar ni un solo momento de nuestras capacidades.

Son muchas las personas que han formado parte de la vida profesional a las que nos encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de nuestra vida. Queremos darles las gracias por todo lo que nos han brindado.

Contenido

Resumen ejecutivo

Parámetros del proyecto	8
Planteamiento y formulación del problema	8
Justificación	9
Marco teórico	10
Objetivos	15
Objetivo general.	15
Objetivos específicos.	15
Objetivos a corto plazo.	15
Objetivos a largo plazo	15
Plan de mercadeo	16
Idea de negocio	16
Características y tendencias del sector	16
Estudio del mercado	17
Clientes y tamaño del mercado	18
Competidores	18
Análisis de la competencia	19
Productos y servicios	20
DOFA	21
Promoción	22
Precio	22
Políticas del servicio	22

Plan administrativo y de recursos humanos	-----	24
Organigrama	-----	24
Planeación estratégica	-----	29
Misión	-----	29
Visión	-----	29
Valores	-----	29
Responsabilidad empresarial	-----	30
Análisis técnico	-----	31
Descripción de los servicios o productos	-----	31
Operatividad	-----	32
Recursos técnicos	-----	33
Tabla de costo recursos técnicos	-----	34
Plan legal	-----	37
Análisis financiero	-----	48
Conclusiones	-----	52
Bibliografía	-----	53

Introducción

Este proyecto busca desarrollar un plan de negocios para creación de una tienda de diseño gráfico que resulte viable y rentable en la ciudad de Valledupar dedicada a la ilustración, animación 2D y motion graphics infantil enfocados en productos para los niños y aprendizaje didáctico.

Para el desarrollo de este proyecto y el cumplimiento de los objetivos propuestos, este plan de negocios se mostraran estudios que apoyaran la ejecución del proyecto tales como: los parámetros del proyecto, plan de mercadeo, análisis técnico, planeación estratégica, plan legal, análisis financiero, con el fin de cautivar y captar la atención del cliente para lograr la completa satisfacción través de cada uno de nuestros productos y servicios.

Resumen ejecutivo

Ilusgrafia es un proyecto que tiene como finalidad la creación una tienda de diseño gráfico que se establecerá en la ciudad de Valledupar, cesar; sobre ilustración, animación 2D y motion graphics infantil enfocados en productos para los niños y aprendizaje didáctico.

Con el objetivo de satisfacer las necesidades gráficas de nuestros clientes con la mejor calidad y servicio al precio justo; Creando Ilustraciones, Animaciones y Motion Graphics infantiles en cualquier estilo y formato, con entregas puntuales y alta resolución; con innovaciones en el producto por medio del empaque ya que son escasas las empresas en Valledupar que se dedican a dichos servicios.

Durante el desarrollo de este trabajo se mostrarán estudios y parámetros que apoyaran la ejecución del proyecto para que Ilusgrafia realice su ejecución en el mercado de manera exitosa. Para la ejecución del plan de negocios se requiere un capital de trabajo de \$20'000.000, el cual se realizará por medio un préstamo en el banco Davivienda con una tasa de interés del 2,34% mes vencido.

El proyecto está dirigido por dos diseñadoras gráficas; Angie Mileth Cepeda Quintero y Norelvis Jimenez Daza, quienes tienen una formación en el diseño gráfico, ilustración y animación.

Parámetros del proyecto

Planteamiento y formulación del problema

El sector de los productos personalizados es uno de los más comunes en la ciudad de Valledupar, pero en la mayoría de estos locales el cliente debe llevar el diseño listo para ser estampado y en otras ocasiones ofrecen el diseño, pero con imágenes y personajes de tendencias en internet, televisión y redes sociales. Algo parecido sucede con los libros infantiles el cliente debe llevar la historia escrita.

En el campo de la animación 2D y motion graphics, no hay locales que se dediquen a dichos servicios, y al preguntar en los sectores del diseño y publicidad brindan números telefónicos de amigos o conocidos que pueden ofrecer esos servicios que trabajan desde sus casas.

La falta de tiendas de diseño gráfico dedicadas a la ilustración, animación 2D y motion graphics, La poca de variedad en los diseños, complica aún más la situación, pero, ¿De qué manera se podría contribuir para disminuir las necesidades gráficas de ilustración animación y motion graphics de genero infantil en la ciudad de Valledupar?

Justificación

Analizando la problemática del sector, sobre las barreras que presentan los clientes ya sea por las pocas variedades en los diseños o faltas de empresas para adquirir los servicios de ilustración, animación 2D y motion graphics infantil.

Se pretende crear una tienda que innove y se diferencie de las demás por un buen servicio y productos de excelente calidad no solo llenando las expectativas de los clientes sino también contribuir al desarrollo de la región mediante la generación de empleo.

Por ello, este proyecto se realizará con el fin de cubrir las necesidades gráficas de ilustración, animación 2D y motion graphics infantil; con ilustraciones propias para que los niños se sientan identificados y puedan expresarse por medio de productos personalizados y a través del motion graphics y la animación 2D puedan aprender e interactuar de una manera más didáctica y poco conocida en la ciudad de Valledupar.

Marco teórico

Hablar de los libros infantiles ilustrados es entrar en el mundo de la literatura en temas y ediciones que nos vayan guiando a su encuentro. La ilustración en los libros infantiles se ha convertido en una forma artística capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de impactar en la conciencia del niño. Por esta razón, la responsabilidad de los ilustradores es muy grande, ya que su obra es la primera herramienta del niño para darle sentido a su mundo.

No se trata sólo de adornarlo para que se vea más bonito, sino que también es información; un comentario gráfico que nos ayuda a entender el contenido del libro.

Jan Amos Comenius (1592-1670), un filósofo y teólogo checo, conocido hoy en día como el padre de la pedagogía, se dio cuenta de que para los niños, el proceso de aprendizaje era muy arduo y pesado; así que para dar clases de latín a los pequeños, utilizaba libros con grabados para representar las palabras en el texto. Desde entonces las ilustraciones desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños.

“Una ilustración es un dibujo o una imagen que sirve para documentar el texto de un libro. No se trata sólo de adornarlo para que se vea más bonito, sino que también es información; un comentario gráfico que nos ayuda a entender el contenido del libro. Es un recurso muy utilizado para libros infantiles y juveniles, en los que además de palabras, también se utiliza imágenes para contar historias.”

Las ilustraciones educan a los niños para adquirir cultura visual y gusto por la belleza; también sirven para fijar conceptos en la memoria, para enriquecer la personalidad, su imaginación, la creatividad, la razón crítica y lo más importante, el amor por la lectura.

Actualmente, las técnicas de ilustración han avanzado a pasos agigantados, a tal grado de que, en algunos libros, no sólo aportan significado al texto, sino que son las propias ilustraciones las que narran la historia, con una ausencia casi total de las palabras. Esto les encanta a los pequeños, porque ellos a su edad, aprecian más lo visual y lo atractivo, que lo escrito

La ilustración es, según Arcadio Lovato (2000), “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella”. Este autor también planteó que la ilustración en los libros

infantiles eran objetos que permitían desarrollar y perfeccionar las concepciones estéticas por parte del niño. Actualmente, las obras impresas para las diferentes etapas de la infancia llevan un trabajo cuidadoso de ilustración, tanto, que en ocasiones pesa más la riqueza de la ilustración que la del texto.

La ilustración infantil en cada uno de sus aspectos se ha organizado en seis categorías que son las siguientes:

Tendencias: son las que reflejan las modas artísticas del realismo, modernismo, arte de vanguardia, expresionismo, arte abstracto y figurativo, sin olvidar las tendencias del pasado medieval, barroco y neoclásico.

Técnicas: Son muchas las técnicas gracias a las que el ilustrador se expresa: tantas como se han utilizado a lo largo de la historia del arte; cada técnica imprime en la ilustración un carácter propio. «El ilustrador busca una “expresión” en la que está contenida la forma de contar algo, y para la que dispone de unos recursos técnicos, el color, la composición y las formas». (Noemí Villamuza, Peonza, nº 53).

Editoriales: Las editoriales tienen un papel fundamental en la ilustración infantil. Sin ellas las propuestas de los ilustradores no se podrían llevar a cabo.

Personajes: Niños, monstruos fantásticos, máquinas, animales y plantas, personajes míticos... El ilustrador y quien se pare a mirar su obra, tienen algo en común: el personaje al que cada uno a su manera da vida.

Intención: Si se considera que realmente existe la intención, ésta puede ser humorística, psicológica, pedagógica, evocadora... ¿Qué es lo que el ilustrador pretende provocar en el niño?

Cuentos clásicos: Los cuentos clásicos se reinterpretan a menudo por los ilustradores. Esta es una gran fuente de inspiración para ellos y también para los editores.

Cabe resaltar que en la ilustración infantil también hay que tener en cuenta los materiales que se emplean (tapa y hojas, libros de tela o material plástico, tipo de papeles y texturas, el uso del color y del blanco y negro, transparencias, formatos diversos, uso de la fotografía, etc.) ya que eso también implica en la hora de que el niño le llame la atención y así le pueda llamar la atención y haga uso del cuento.

Animación 2D. Es una de las técnicas conocidas para dar movimiento a un objeto bidimensional a partir de la representación secuencial de cada uno de los fotogramas que componen la imagen en movimiento.

John Halas y Manvell afirman que "todo lo que experimenta movimiento está animado; por consiguiente, todas las películas están animadas, ya que el cine es movimiento".

Según Román Gubern, el teórico alemán Rudolf Arnheim sostenía que "el arte nace precisamente de las limitaciones técnicas que obligan a deformar la representación de la realidad, impidiendo caer en un puro calco mecánico".

Y es por eso que se inventaron numerosos juegos de diversas índoles: en su mayoría recreaban el movimiento de animales o de objetos. Existieron varios de estos experimentos como La linterna mágica, el Phenakistoscopio, el Zootropo y el Praxinoscopio, entre otros. Este último fue uno de los más reconocidos y de mayor importancia en el género de animación.

La animación tuvo y tiene como característica ocultar todos los procesos de creación y arte, de esta manera la ilusión se vuelve posible.

"Si no puedes dibujar con un lápiz en la mano, no vas a poder dibujar en una computadora" (Gary Thomas, director asociado de Animate Projects)

Por otro lado, Miguel Ángel, el genial artista del Renacimiento, ya esbozaba en muchos de sus dibujos diversos movimientos de labios al emitir sonidos. De este modo, y con la posibilidad de ver que el concepto de movimiento está presente en el subconsciente de los seres humanos.

"Hay herramientas increíbles, pero en realidad no muy diferentes a un papel y un lápiz", dijo John Lasseter, el jefe creativo de Walt Disney y Pixar.

"Animar no significa solamente mover un objeto o una figura cuadro por cuadro, si no darle una emoción y un carácter propio. Es dotar de alma y vida" dijo Vivienne Barry, realizadora chilena, de cine de animación.

Educando, el portal de la educación dominicana (2012) afirma lo siguiente: "La mayoría de nosotros conocemos la animación como una forma de entretenimiento a través de dibujos animados. Pero la animación también se presenta como una tecnología multimedia con gran

potencial educativo, que va mucho más allá de simplemente crear figuras de plastilina y cortometrajes.

En un detallado estudio “Animation as an Aid to Multimedia Learning” (La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia) que publicaba el “Educational Review Psychology” se mostraba la efectividad de la animación en estudiantes universitarios, a la hora de memorizar, atender, almacenar y recuperar información adquirida.

Desde el arte, las ciencias y las matemáticas, la animación en el aula puede promover una mejor comprensión de las materias, si lo comparamos con un formato de presentación verbal (dominante en nuestras aulas) y siempre que se utilice bajo ciertas condiciones, según nos indica este estudio.”

Motion Graphics. Si nos ceñimos a una simple traducción literal del término podríamos decir que son “grafismo en movimiento”, pero van mucho más allá. Los Motion Graphics son una técnica con gran capacidad de expresión, y por ello muy utilizada en publicidad, videos institucionales, secuencias de créditos, etc.

Alasdair Scott señala: "Los "Motion Graphics" son gráficos basados en el tiempo, así que necesitas saber cuándo introducir y cuando remover algún elemento visual y comprender así su ritmo". Sugiere jugar y experimentar con cámaras de video, "aprender las bases de edición ayuda eventualmente cuando quieres dedicarte a crear gráficos en movimiento".

El motion graphics es una de las herramientas que soluciona problemas de comunicación en el campo del audiovisual de manera dinámica y efectiva es generalmente aplicada en títulos de películas, presentaciones de programas televisivos, publicidades, páginas web y en cualquier otro soporte que permita la reproducción de imágenes en movimiento.

“los elementos del diseño gráfico el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento, conjugados para generar un significado por medio de la composición, pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevo producto, basándose principalmente en su forma de procesar contenidos lineales”. (Bohórquez, 2007, p. 155)

Actualmente se utilizan algunos tipos de Motion Graphics, la cual se clasifican según la técnica:

Kinetic/ Motion graphics: Es una combinación entre el texto y el diseño acompañado por el audio.

Tipografía cinética: Se trata del texto en movimiento, generalmente va acompañado de un audio de voz que redacta lo que está sucediendo.

Stop motion: Aparenta el movimiento captado por fotografías.

Campbell (2000) menciona que el motion graphics es una combinación de elementos gráficos, ya sean gráficos vectoriales, bitmap, video o animación 2D y3D. En ellos predominan por lo general los colores planos, aunque siempre hay excepciones.

Objetivos

Objetivo general.

Desarrollar un plan de negocio para la creación de una empresa encargada del diseño de ilustración para productos infantiles.

Objetivos específicos.

- Analizar el sector e identificar nuestras ventajas y desventajas competitivas.
- Determinar la demanda en nuestro mercado y Así conocer las principales características, gustos, necesidades y ubicación de los clientes.
- Identificar la competencia directa e indirecta y analizar sus actividades, sus productos, sus servicios y sus estrategias comerciales para tomar decisiones propias.
- Identificar el público objetivo, para identificar las tendencias y gustos desde el punto de vista del consumidor
- Establecer las estrategias de productos, precios y comunicación para mayor satisfacción.

Objetivos a Corto Plazo

- Dar a conocer nuestros productos y servicios
- Vender 50 productos
- Lograr una satisfacción optima en los clientes
- Alcanzar el punto de equilibrio
- Conocer la opinión de los clientes acerca de los servicios que ofrecemos

Objetivos a Largo Plazo

- Ser una marca reconocida en el mercado.
- Disponer de nuevos productos
- Crecer al menos un 70% en sus ganancias netas sin incurrir en despidos de personal.
- Extender la tienda con una sede en otra ciudad

Plan de mercadeo

Idea de negocio

ILUSGRAFÌA es una tienda de diseño gráfico en la ciudad de Valledupar de ilustración, animación 2D y motion graphics infantil enfocados en productos para los niños y aprendizaje didáctico. En caso de que lo requiera que el producto refleje el gusto y personalidad del niño(a). En donde los clientes potenciales son las guarderías, educación preescolar, colegios y padres de familia.

Nuestro objetivo es satisfacer las necesidades gráficas de nuestros clientes con la mejor calidad y servicio al precio justo. Creando Ilustraciones, Animaciones y Motion Graphics infantiles en cualquier estilo y formato, con entregas puntuales y alta resolución.

Con innovaciones en el producto por medio del empaque ya que es en lo que primero nos fijamos cuando adquirimos un producto, también en el servicio permaneciendo en contacto con el cliente mostrando el paso a paso del producto final con un trato amable y respetuoso, y así obtener una completa satisfacción de los clientes cumpliendo sus necesidades gráficas, asimismo darnos a conocer y crecer en el mercado por la calidad de nuestros servicios; además que son escasas las empresas en Valledupar que se dedican a las Ilustraciones, Animaciones y Motion Graphics infantiles ya que la mayor parte de empresas relacionadas al diseño se dedican a otras actividades. Es así como nace idea de crear a Ilusgrafía, una tienda de diseño gráfico en la ciudad de Valledupar de ilustración, animación 2D.

Características y tendencias del sector

Según procolombia, La industria audiovisual ha crecido sustancialmente durante los últimos años; El incremento de la compra de smartphones y tablets hacen que el mundo que se convierte cada día más digital.

Con el talento creativo, capacidad, experiencia exportadora y una buena oferta académica, la industria de la animación digital y los videojuegos en Colombia tiene amplias posibilidades de aumentar su participación en los mercados internacionales.

El mundo de los regalos personalizados cada vez tiene más importancia debido a la creatividad y la originalidad a la hora de hacer un regalo, este sector no ha parado de despegar en los últimos años ya que es capaz de despertar el interés de los compradores más creativos

Estudio del mercado

Los niños saben lo que quieren y lo identifican. Su opinión es clave en las decisiones de compra en el hogar.

Dinero revela los resultados de Monitor Kids, el primer estudio que se hace en Colombia sobre los niños como influenciadores, consumidores y compradores del futuro. Según el estudio Monitor Kids Colombia, niños y jóvenes en Colombia son consumidores claves, pues representan un 22,9% de la población y son sumamente influyentes en los hogares en la toma de decisiones de compra y en la escogencia de productos.

Según un estudio de AIJU; Los usuarios aceptarían un aumento en el coste de juguetes personalizados de entre el 9 y 171%. Estas son algunas de las conclusiones que desvela un estudio realizado en el ámbito del mercado español por el Centro Tecnológico AIJU.

Estos incrementos dependen del nivel de personalización que pueda llegar a tener los juguetes, ya que la plataforma puede lograr desde el grabado de un nombre, hasta un juguete totalmente diferente al original con un tamaño y color distinto.

Aunque los niños son unos consumidores asiduos, se aburren rápidamente de los productos. Les gusta innovar y cambian radicalmente su forma de pensar y sus gustos de un año a otro.

Los niños se deciden por un producto cuando su personaje favorito de caricatura está en él. La publicidad se encuentra en el segundo lugar y los juguetes tienen el tercero.

La estrategia para captar a los niños es distinta; Los regalos de juguetes, la influencia de amigos, el atractivo del empaque y las demostraciones en tienda son también variables decisivas para que los pequeños seleccionen uno u otro producto.

Una vía para introducir a los niños en el fascinante mundo de los libros e involucrándose en las historias. Al menos así lo está comprobando una tendencia en el mundo de los negocios que consiste en personalizar un cuento. Es decir, si el niño se reconoce como parte de la historia querrá más libros hasta que los convertirá en un hábito de su día a día.

Clientes y tamaño del mercado

Los clientes potenciales de este servicio son los padres de familia Guarderías, educación preescolar, colegios, padres de familia.

Según las categorías definidas por la cámara de comercio de Valledupar, existen en esta ciudad 1 microempresas pequeñas y 209 microempresas medianas, es decir que el mercado global está constituido por 210 microempresas.

Para determinar las características de mercado se realizó una investigación de campo que cubrió 20 microempresas, con el propósito de tener un nivel de confiabilidad del 95% y un error de la muestra de un 5%. A continuación, se muestran los resultados de esta investigación:

El 100% de las microempresas no cuentan con servicios de animación 2D y motion graphics

El 50% de las microempresas trabaja con diseños personalizados, pero no con diseños propios el cual utilizan recursos de internet.

Competencia

En Valledupar hay 20 microempresas dedicadas al diseño gráfico PUBLIMAS & SERVICIOS S.A.S.,IDEA GRÁFICA`S S.A.S., BOOM GRÁFICAS S.A.S., PUNTO GRÁFICO VALLEDUPAR S.A.S.,CASA DE LA PUBLICIDAD,GRÁFICAS DEL CESAR LITOGRAFÍA, GRAFIMAX, EXPRESARTE VALLEDUPAR,CERGRAFIC, KS LOGÍSTICA Y PUBLICIDAD, ZONA CREATIVA,CADENA PUBLICIDAD,SIERRA CMC S.A.S.,GRÁFICAS DEL NORTE, SURTITODO,PUBLIARTE, PUNTO CREATIVO,MARKA DIGITAL, PUBLICITAR,CADENA IMPRESOS, sin embargo ninguna microempresa presta el

servicio de animación y motion graphics 2D y solo algunas como la TIENDA DE DISEÑO SM ofrecen servicios personalizados.

Muchas microempresas que están en el mercado no pueden proveer servicios competitivos en calidad y originalidad ya que no poseen la capacidad requerida y sus métodos no son los mejores.

Ilustración será fuerte frente a la mayoría de los competidores pues podrá asegurar una buena calidad, un buen servicio y hacer un mejoramiento en el diseño.

Análisis De La Competencia

Local

- publimas & servicios s.a.s.
- idea gráfica`s s.a.s.
- boom gráficas s.a.s.
- punto gráfico valledupar s.a.s.
- casa de la publicidad
- gráficas del cesar litografía
- grafimax
- expresarte valledupar
- cergrafic
- ks logística y publicidad
- zona creativa
- cadena publicidad
- sierra cmc s.a.s.
- gráficas del norte
- surtitodo
- publiarte
- punto creativo
- marka digital

- publicitar
- cadena impresos

Nacional

- Coconino (Bogotá)
- Bombillo amarillo (Medellín)
- Tr3s Más (Bogotá)
- artzuza (Bogotá)
- Factorytoon (Medellín)
- vertize digital (Bogotá)

Internacional

- Surfinbird (España)
- Susiko (Madrid)
- Etic-etac (España)
- Super prota (Barcelona, España)
- Your story love to love (Europa)
- Aida Zamora (España)
- Mumablue (Madrid)
- La magia de mi nombre (España)
- E-Glue (Francia)
- mi cuento (España)

Productos / Servicios

- Motion graphics Y Animación 2D (Didácticos y cuentos)
- Libros infantiles
- Productos (Mugs, Cojines, Camisetas, Cuadros, Vajillas, Vinilos)

DOFA

Debilidades	Oportunidades	Fortalezas	Amenazas
No contamos todavía con equipo de impresión y estampado.	Los escasos servicios en la ciudad de Valledupar de Ilustraciones, Animaciones y Motion Graphics 2D en el campo infantil.	Constante comunicación con el cliente en el proceso de diseño para mayor satisfacción a producto final.	Locales de impresión reconocidas por los cliente.
La marca es nueva en la ciudad y aun no es conocida por los clientes.	Aprovechar las temporadas en que más sale en los productos.	Variedades de diseños en el empaque de los productos.	Competencia desleal.
Falta de recursos económicos	Crecer como empresa.	Entregas puntuales y alta resolución en cada de nuestros productos.	Poca difusión publicitaria.
		Variedades de productos y servicios (Ilustraciones, Animaciones y Motion Graphics).	Demora en el posicionamiento de la empresa
		Personalización en el diseño, estilo y formato.	Baja asistencia por parte del público.
		Un trato amable y respetuoso con el cliente.	
		Responsabilidad y compromiso con cada uno de los trabajos.	

Promoción

Las estrategias básicas de promoción que se usarán son:

- Visitar las guarderías, colegios y educación preescolar, para darles a conocer nuestros servicios.
- Entrega de folletos que describan la empresa y los servicios que brinda.
- Cupones de descuentos.
- Demostraciones en ferias que vayan dirigidas mercado objetivo.
- Campaña por redes sociales.
- Descuentos porcentuales si compras un producto el otro te queda a mitad de precio.
- Concursos.

Precio

- Los precios varían de acuerdo a la cantidad de productos que elija el cliente.
- Los cuentos infantiles, las animaciones y motion graphics se asignará el precio según lo que cliente desee realizar.

A continuación, se muestran precios por unidad:

Productos / Servicios	Precio / Unidad
Libro infantil	\$50.000 (precio variable)
Mugs	\$15.000
Cojines	\$35.000
Camisetas	\$20.000
Cuadros	\$35.000
Vajillas	\$15.000
Vinilo	\$50.000 (precio variable)
Motion graphics	\$150.000 (precio variable)
Creación de personajes	\$50.000 (precio variable)

Políticas del servicio

Aquí podrán conocerse los detalles a la hora de adquirir nuestros productos y servicios:

Elaboración

- Al solicitar su producto es necesario responder un Brief que será entregado a la hora de solicitar dicho producto para mayor claridad a la hora de realizarlo.
- Ofrecemos muestras de bocetos vía email, redes sociales o presencial, como el cliente lo desee.

Entrega

- Será únicamente física y presencial y solo a la persona que solicitó el servicio.
- El plazo dependerá de la complejidad del diseño, pero no se realizan trabajos en menos de 3 días ya que cada diseño requiere un proceso para su elaboración.
- No se admiten devoluciones a no ser, que hayamos cometido algún error a la hora de elaborar su diseño o que el producto tenga algún defecto.

Pago

- La moneda utilizada es el peso; en efectivo.
- Ante de realizar el diseño se requiere con anticipación 50% del pago, a hora de la entrega final el 50% faltante.
- El precio incluye: En productos personalizados: diseño y producto; En Motion graphics y animación: Duración y tipos animaciones
- El cliente tiene derecho a la petición de dos cambios para su diseño, si requiere más cambios cada uno tendrán un valor de \$10.000.

Derechos de autor

- Todos los productos serán debidamente empaquetados e identificados con la marca de la tienda.
- Las ilustraciones de nuestros productos y servicios no pueden ser reproducidas, modificadas, alteradas, copiadas o vendidas de ninguna forma.

Privacidad y seguridad

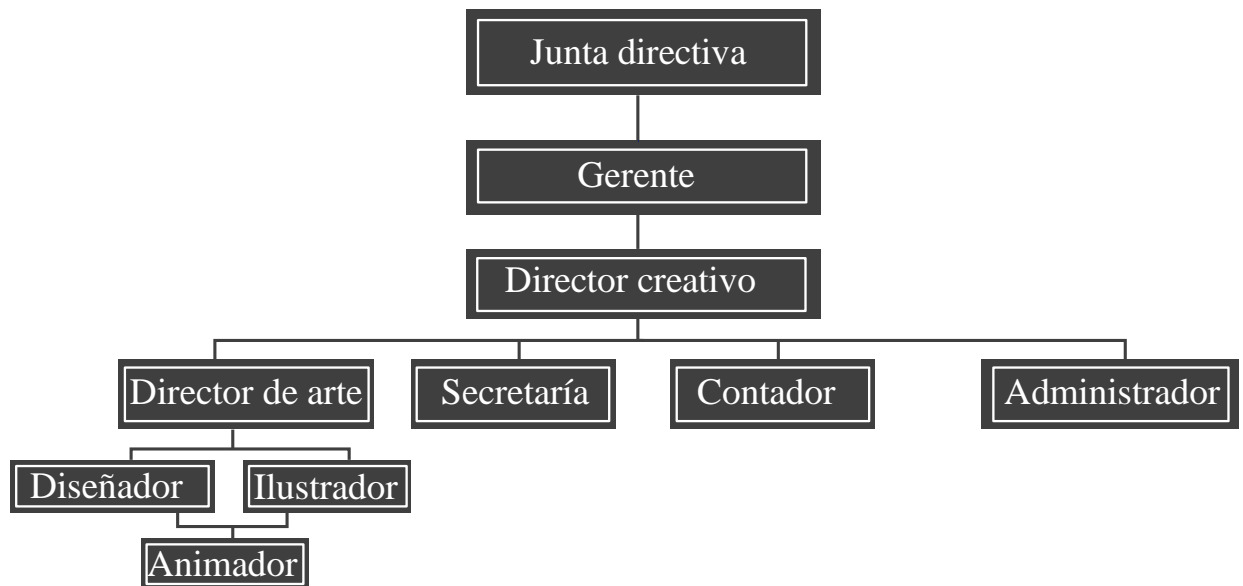
- Los datos personales se usarán exclusivamente por ilustración para identificación y comunicación con el cliente y nunca serán divulgados por terceros.

Plan administrativo y de recursos humanos

Organigrama

El organigrama de la empresa inicialmente constará de 7 puestos divididos en 5 niveles distintos, el orden jerárquico indicado.

- Primer nivel: Junta directiva
- Segundo nivel: (Dependiente de la Junta directiva) Gerente
- Tercer nivel: (Dependiente del Gerente) Director creativo
- Cuarto nivel: (Dependiente del Director creativo) Director de arte, Secretaria, Contador, Administrador
- Quinto nivel: (Dependiente del Director de arte) Diseñador, Ilustrador y Animador



Junta directiva:

El periodo de mandato se suele establecer entre los dos y cuatro años y sus funciones son:

- Cumplir y hacer cumplir los acuerdos tomados por la Asamblea General.
- Proponer la creación de comisiones de trabajo de la asamblea general.
- Requerir la explicación y justificación, por parte del gerente general, del presupuesto operativo, principales inversiones de capital, adquisiciones y ventas etc.

- Participar activamente de la elección o reelección de directores.
- Asegurarse que la información financiera entregada sea correcta y los controles internos satisfactorios.
- Decidir políticas sobre compensación a la administración superior, lo mismo que revisar las recomendaciones del gerente para otros colaboradores.
- Fijar las políticas de administración y dirección de los negocios sociales.

Gerente:

Deberá ser diseñador gráfico con título universitario tendrá que tener experiencia y se encargará de:

- La selección del personal y que se encuentre capacitado para cumplir con su trabajo.
- De las reuniones de la Junta directiva.
- De la revisión de los procesos que se realicen de manera correcta.
- Dirigir al personal durante su proceso en la empresa.
- Tomar decisiones financieras con el apoyo del área contable y financiero de la empresa
- Responsable de la firma de contratos como representante de la empresa.

Director creativo:

Es necesario tener título Universitario y cursos especializados. Además, debe tener conocimiento en mercadeo, publicidad, ventas y producción.

Debe ser creativo, tener iniciativa, saber redactar correctamente, flexibilidad de horario, poder trabajar en grupo, tener excelente nivel cultural, capacidad tomar decisiones y tener sentido de humor, ser discreto, y capacidad para trabajar bajo presión y se encargará de:

- Servir de asesor a clientes en las áreas de comunicación y producción.
- Contactar proveedores controlar la calidad final de los trabajos y tiempo de entrega de los mismos.
- Contactar a los clientes.
- Supervisar a los empleados

Director de arte:

Debe tener un título Universitario en el área de diseño gráfico, manejo de programas adobe, fotografía y dibujo. Debe ser creativo, con capacidad para trabajar bajo presión y en equipo, sentido del humor, y estar actualizado constantemente. Se encargará de:

- Diseñar material gráfico para las diversas necesidades de los clientes.
- Supervisar y dirigir ilustraciones, animaciones y los motion graphics.
- Es responsable de la calidad de sus trabajos y de la supervisión de los asistentes a su cargo.

Ilustrador:

Se necesita que sea un diseñador gráfico profesional con conocimiento en diagramación, en colores, dibujo, manejo de los programas de adobe illustrator y photoshop. Debe ser poseer buena disciplina laboral, sentido del humor, habilidad organizacional y capacidad para trabajar bajo presión y en equipo. Sus funciones son:

- Mantener los estándares de calidad del producto final.
- Desarrolla ilustraciones que se utilizan en la elaboración de Bocetos, Dummies y Storyboards.
- Sugiere ideas o técnicas para mejorar la calidad del producto final.
- Modificar los ajustes o cambios indicados por el Director de Arte o el Director Creativo.

Diseñador:

Debe tener un título universitario en diseño gráfico, con conocimientos en el diseño de ilustraciones aplicando las técnicas requeridas en el diseño y dibujo de las mismas, a fin de satisfacer las necesidades de los usuarios. Sus funciones son:

- Diseña ilustraciones, avisos, artículos y publicidad en general.
- Elabora bocetos
- Revisa y resguarda la documentación referente a los diseños de la empresa
- Revisa y corrige el material diseñado.
- Realiza cualquier otra tarea afín que le sea asignada.
- Lleva el registro del material producido.

- Aporta nuevas ideas y acepta sugerencias.
- Determina el tamaño y la disposición del material ilustrativo, y seleccionar el estilo y el tamaño del concepto.

Animador:

Debe tener un título universitario en diseño gráfico o animación con conocimientos generales de producción. Debe tener Capacidad para trabajar en equipo, habilidad organizacional, conocimiento técnico e inglés básico. Sus funciones son:

- Coordinar las producciones y la calidad técnica.
- Revisar y mantener al día los materiales de producción.
- Ejecutar los trabajos que se les asigne.
- Realizar informes sobre el estado de los trabajos realizados y en proceso.

Secretaría:

Título Universitario o Técnico compatible con su función, buen manejo en computación. Capacidad para trabajar en equipo, habilidad organizacional, buena memoria, habilidad para la comunicación y conocimientos de matemáticas. Su función es:

- Se encargan del archivo del departamento, orden y actualización.
- Reciben órdenes y son responsables ante sus jefes inmediatos.
- Dan seguimiento a las copias de videos o anuncios solicitadas por los clientes.

Contador:

Título Universitario, conocer de computadoras y tener una experiencia en análisis financieros, contabilidad y controles externos y programas de Excel. Debe tener liderazgo, habilidad para trabajar bajo presión. Buena memoria, habilidad para la comunicación y conocimientos de matemáticas. Su función es:

- Lleva todo el control de las operaciones de una empresa.
- Controlar los gastos de cada uno de los departamentos.
- Elaboran y revisan las facturas.

- Administración de personal y capital de la empresa, registro de nóminas, seguros, impuestos, gastos legales prestaciones.
- Determina los pagos de sueldos e impuestos y control presupuestal.
- Elaboran y revisan las facturas.

Administrador:

Título universitario compatible con su función. Debe ser capaz de conseguir nuevos proveedores, clientes y demás que se requieran para que se puedan conseguir los objetivos esperados. Su función es:

- Llevar las actividades del equipo y con ello lograr que las acciones cumplan con su objetivo.
- Habilidad de establecer nuevos contactos que favorezcan en todos los sentidos a la empresa.
- Realizar la toma de un alto número de decisiones que son vitales para el desarrollo de la organización
- Evitar riesgos y pérdidas en la empresa.
- Idear nuevas formas de procesar productos y servicios.
- Crear nuevos productos y servicios, mejorar los existentes.

Planeación estratégica

Misión

Proporcionar a nuestros clientes soluciones a sus necesidades gráficas con servicios de ilustración animaciones 2D y motion graphics, enfocados en productos para los niños y aprendizaje didáctico; por medio de propuestas creativas, novedosas, eficiente, y profesional; así brindar un servicio de calidad.

Visión

Ser reconocida y preferida por nuestros clientes y proveedores por originalidad y calidad a través de nuestro empeño y entrega en cada uno de nuestros productos y servicios, así crecer y tener un buen posicionamiento en el mercado. Para llegar a ser una de las mejores tiendas de diseño en Valledupar y de otras regiones de Colombia.

Valores

Estos son los valores que nos identifican para ofrecer un mejor servicio a nuestros clientes.

- **Calidad:** En nuestros servicios y productos entregados; buenos acabados, cuidando cada detalle, buscando siempre complacer al cliente.
- **Respeto:** Escuchamos, entendemos y valoramos las opiniones y los gustos del otro.
- **Transparencia:** buscamos ser claros, honestos y respetuosos para un mejor trabajo y nunca engañar al cliente.
- **Responsabilidad:** Cumplimos con los productos y servicios ofrecido, así como en las entregas puntuales y de alta resolución.
- **Comunicación:** mantenemos constante contacto con el cliente para mayor satisfacción al producto final.
- **Creatividad:** aportamos ideas que permitan resultados satisfactorios.
- **Trabajo en equipo:** Valorando el esfuerzo, opiniones ideas de los miembros de la empresa, y de la participación de nuestros clientes.

Responsabilidad empresarial

- Con la intención de contribución activamente y voluntaria al mejoramiento social, económico y ambiental. Se llevarán a cabo los siguientes grupos de interés:
- **Medio ambiente:** Los empaques y de lo producto serán de materiales reciclable.
- **Gobierno y estado:** Se pagarán lo impuesto establecidos
- **Clientes:** ofreciéndole un producto de calidad, Buen trato no solo con los clientes si no también con el personal respetando sus derechos y creencias.

Análisis técnico

Descripción de los servicios o productos

Motion graphics Y Animación 2D (Didácticos y cuentos)

- variedad en la animación de los textos
- variedad en colores y formas

Libros infantiles

- Tapa dura
- Full color
- Anillados
- Ilustraciones propias
- Creación de personajes
- Características físicas del niño(a)
- Colores dependen del gusto personalidad del niño(a)

Productos:

Mugs

- El diseño y los colores varían de lo que desee y pretenda transmitir el cliente.
- Taza en porcelana
- Empaque atractivo con ilustraciones coherentes al diseño del producto y una etiqueta adicional con el nombre de la persona a quien va dirigido dicho producto

Cojines:

- Variedad en tamaños
- redondos, cuadrados y rectangulares
- relleno suave

Camisetas:

- algodón
- El diseño y los colores varían de lo que desee el cliente
- variedad en tallas

- niño y niña

Cuadros:

- diversos tamaños
- marco de madera

Vajillas:

- porcelana
- incluye: plato llano, plato hondo, taza y cuchara
- El diseño y los colores varían de lo que desee el cliente

Vinilos:

- diversos tamaños
- El diseño y los colores varían del gusto del niño

Operatividad



Productos personalizados

- **Análisis:** se revisa y se analiza el brief presentado por el cliente.
- **Bocetos:** se realizan los bocetos e ideas con relación a lo requerido el brief.
- **Selección y aprobación:** se le presentaran al cliente los bocetos realizados y se elige el aprobado
- **Cambios:** Se realizan los cambios solicitados por el cliente después sobre los bocetos e ideas presentadas
- **Cambios:** Realización de los cambios pertinentes pedidos por el cliente
- **Ejecución:** Se digitalizan los bocetos e idea aprobada
- **Evidencias:** Muestra los avances al cliente
- **Entrega:** Hace entrega al cliente del producto finalizado con su respectivo empaque

Motion graphics

- **Revisión:** Se revisa y se analiza el brief presentado por el cliente.
- **Bocetos:** Se realizan los bocetos e ideas con relación a lo requerido el brief
- **Selección y aprobación:** se le presentaran al cliente los bocetos realizados y se elige el aprobado
- **Cambios:** se realizan los cambios solicitados por el cliente después sobre los bocetos e ideas presentadas
- **Ejecución:** Se realizan las animaciones ideas aprobada
- **Evidencias:** Muestra los avances al cliente.
- **Cambios:** Realización de los cambios pertinentes pedidos por el cliente
- **Entrega:** Hace entrega al cliente del motion graphics finalizado en mp4

Recursos técnicos

Para el buen funcionamiento de nuestra tienda de diseño Ilustración se requieren los siguientes recursos:

- Dos Computadores
- Dos Mesas de computador
- Una Mesa de corte grande

- Dos kits de cutter
- Tijeras
- Dos sillas de escritorio
- Un mueble
- Cinco sillas
- Lápiz
- Borrador
- Sacapuntas
- Silicona líquida
- Pegante de barra
- Pegante liquido
- Maquina Estampadora Digital
- Impresora láser
- Impresora digital
- Papeles (propalcote, opalina, acetato, adhesivo, Kraft, transfer, vinilo, satinado, tapiz)
- CD'S
- Tintas (C,M,Y,K)
- Tablero

Tabla de costos de recursos técnicos

Esta tabla indica los costos unitarios y totales de todos los recursos y materiales utilizados.

Recursos	Cantidad	Valor unitario	Total
Computador	2	\$ 1.749.990	\$ 3.499.980
Mesas de computador	2	\$ 97.900	\$ 195.800
Mesa de corte grande	1	\$ 162.800	\$ 162.800
kits de cutter	2	\$ 14.900	\$29.800
Tijeras	12	\$1.000	\$ 12.000
Sillas de escritorio	2	\$ 97.900	\$ 195.800

Mueble	1	\$ 899.990	\$ 899.990
Sillas de espera	5	\$ 78.800	\$ 394.000
Lápiz	12	\$ 700	\$ 8.400
Borrador	12	\$ 300	\$ 3.600
Sacapuntas	12	\$ 300	\$ 3.600
Silicona líquida	5	\$ 7.650	\$ 38.250
Pegante de barra	5	\$ 8.400	\$ 42.000
pegante líquido	5	\$ 2.650	\$ 13.250
Maquina estampadora digital	1	\$ 1'000.000	\$ 1'000.000
Impresora láser	1	\$ 249.900	\$ 249.900
Impresora digital	1	\$ 5'000.000	\$ 5'000.000
Papel propalcote 115g	100	\$ 850	\$ 85.000
Papel opalina 70x100cm	100	\$ 2.000	\$ 200.000
Papel acetato	50	\$1.200	\$60.000
Papel adhesivo	100	\$ 1.240	\$ 122.000
Papel Kraft	100	\$ 250	\$ 25.000
Papel transfer	100	\$3.000	\$300.000
Papel vinilo	50	\$5.100	\$255.000
Papel satinado	50	\$1.500	\$75.000
Marcadores para tablero	12	\$3.500	\$42.000
CD'S	50	\$1.500	\$75.000
Tinta Cian	12	\$ 12.000	\$144.000
Tinta Magenta	12	\$ 12.000	\$144.000
Tinta Amarilla	12	\$ 12.000	\$144.000
Tinta Negra	12	\$ 12.000	\$144.000

Tablero	1	\$ 77.980	\$ 77.980
Tintas para marcador borrable	12	\$ 4.400	\$ 52.800
		Total Unitario: \$ 9.499.400	Total: \$ 13.811.950

SOCIEDAD POR ACCION SIMPLIFICADA (S.A.S)

**DOCUMENTO PRIVADO
Iusgrafía S.A.S
ACTO CONSTITUTIVO**

En la ciudad de Valledupar a los diez(10) días del mes de noviembre del 2017, las señoras: Angie Mileth Cepeda Quintero, identificado con la cedula de ciudadanía 1.065.816.864 expedida en Valledupar, Cesar, domiciliado en el municipio de Valledupar, Cesar; Norelvis Jiménez Daza, identificado con la cedula de ciudadanía 1.065.833.854 expedida en Valledupar, Cesar, domiciliado en el municipio de Valledupar, Cesar; declaran -previamente al establecimiento y a la firma de los presentes estatutos-, haber decidido constituir una sociedad por acciones simplificada denominada **Iusgrafía S.A.S**, para realizar cualquier actividad civil o comercial lícita, por término indefinido de duración, con un capital suscrito de DOS MILLONES DE PESOS (\$2.000.000), dividido en VEINTE (20) acciones ordinarias de valor nominal de CIEN MIL PESOS (\$100.000) cada una, que han sido liberadas en su totalidad, previa entrega del monto correspondiente a la suscripción al representante legal designado y que cuenta con un único órgano de administración y representación, que será el representante legal designado mediante este documento.

Una vez formulada la declaración que antecede, el suscrito ha establecido, así mismo, los estatutos de la sociedad por acciones simplificada que por el presente acto se crea.

ESTATUTOS

**Capítulo I
DISPOSICIONES GENERALES**

Artículo 1. Forma.- La compañía que por este documento se constituye es una sociedad por acciones simplificada, de naturaleza comercial, que se denominará **Iusgrafía S.A.S**; regida por las cláusulas contenidas en estos estatutos, en la Ley 1258 de 2008 y en las demás disposiciones legales relevantes.

En todos los actos y documentos que emanen de la sociedad, destinados a terceros, la denominación estará siempre seguida de las palabras: “sociedad por acciones simplificada” o de las iniciales “SAS”.

Artículo 2. DOMICILIO: El domicilio de la sociedad será en el Municipio de Valledupar departamento del cesar, en la ciudad de Valledupar, Barrio Urb calle 34ª N° 6bis-07. Los mayales, Teléfono números: 311.413.0081 y 301.345.4272, correo electrónico angieceda412@gmail.com ; pero podrá crear sucursales, agencias o dependencias en otros lugares del país o del exterior, por disposición de la asamblea general de accionistas y con arreglo a la ley.

Artículo 3. DURACIÓN: La sociedad tendrá un término de duración indefinido.

Artículo 4. OBJETO SOCIAL: ilustración, animación, motion graphics, creación de cuentos infantiles, creación de personajes, Animación didácticos, productos personalizados como: mugs, vajillas, cojines, cuadros, vinilos, camisetas estampadas; videos animados entre otras actividades relacionadas y además podrá realizar cualquier actividad lícita y viable a nivel nacional como en el extranjero.

CAPÍTULO II

CAPITAL, ACCIONISTAS Y RÉGIMEN DE LAS ACCIONES

Artículo 5. CAPITAL AUTORIZADO: El capital autorizado de la sociedad es la suma de CINCUENTA MILLONES DE PESOS (\$ 50.000.000), representados en QUINIENTAS (500) acciones ordinarias de un valor nominal de CIEN MIL PESOS(\$100.000) cada una.

Artículo 6. CAPITAL SUSCRITO: Del capital autorizado de la sociedad a la fecha ha sido suscrita la suma de DOS MILLONES DE PESOS (\$2.000,000), representado en Veinte (20) acciones ordinarias de un valor nominal de CIEN MIL PESOS (\$ 100.000) cada una.

ACCIONISTA	ACCIONES SUSCRITAS	VALOR NOMINAL	TOTAL
Angie Mileth Cepeda Quintero	10	100.000	\$1.000.000
Norelvis Jimenez Daza	10	100.000	\$1.000.000
TOTAL	20		\$2.000.000

Artículo 7. CAPITAL PAGADO: El capital pagado asciende a la suma de DOS MILLONES PESOS MONEDA LEGAL COLOMBIANA (\$2.000.000), representado en VEINTE (20) acciones ordinarias de un valor nominal de CIEN MIL PESOS (\$100.000) cada una, distribuidas así:

ACCIONISTA	ACCIONES PAGADAS	VALOR NOMINAL	TOTAL
Angie Mileth Cepeda Quintero	10	100.000	\$1.000.000
Norelvis Jiménez Daza	10	100.000	\$1.000.000
TOTAL	20		\$2.000.000

Artículo 8°. DERECHOS QUE CONFIEREN LAS ACCIONES.- En el momento de la constitución de la sociedad, todos los títulos de capital emitidos pertenecen a la misma clase de acciones ordinarias. A cada acción le corresponde un voto en las decisiones de la asamblea general de accionistas.

Los derechos y obligaciones que le confiere cada acción a su titular les serán transferidos a quien las adquiere, luego de efectuarse su cesión a cualquier título.

La propiedad de una acción implica la adhesión a los estatutos y a las decisiones colectivas de los accionistas.

Artículo 9°. NATURALEZA DE LAS ACCIONES.- Las acciones serán nominativas y deberán ser inscritas en el libro que la sociedad lleve conforme a la ley. Mientras que subsista el derecho de preferencia y las demás restricciones para su enajenación, las acciones no podrán negociarse sino con arreglo a lo previsto sobre el particular en los presentes estatutos.

Artículo 10°. AUMENTO DEL CAPITAL SUSCRITO.- El capital suscrito podrá ser aumentado sucesivamente por todos los medios y en las condiciones previstas en estos estatutos y en la ley. Las acciones ordinarias no suscritas en el acto de constitución podrán ser emitidas mediante decisión del representante legal, quien aprobará el reglamento respectivo y formulará la oferta en los términos que se prevean reglamento.

Artículo 11°. DERECHO DE PREFERENCIA.- Salvo decisión de la asamblea general de accionistas, aprobada mediante votación de uno o varios accionistas que representen cuando menos el setenta por ciento de las acciones presentes en la respectiva reunión, el reglamento de colocación preverá que las acciones se coloquen con sujeción al derecho de preferencia, de manera que cada accionista pueda suscribir un número de acciones proporcional a las que tenga en la fecha del aviso de oferta. El derecho de preferencia también será aplicable respecto de la emisión de cualquier otra clase títulos, incluidos los bonos, los bonos obligatoriamente convertibles en acciones, las acciones con dividendo preferencial y sin derecho a voto, las acciones con dividendo fijo anual y las acciones privilegiadas.

Parágrafo Primero.- El derecho de preferencia a que se refiere este artículo, se aplicará también en hipótesis de transferencia universal de patrimonio, tales como liquidación, fusión y escisión en cualquiera de sus modalidades. Así mismo, existirá derecho de preferencia para la cesión de fracciones en el momento de la suscripción y para la cesión del derecho de suscripción preferente.

Parágrafo Segundo.- No existirá derecho de retracto a favor de la sociedad.

Artículo 12°. CLASES Y SERIES DE ACCIONES.- Por decisión de la asamblea general de accionistas, adoptada por uno o varios accionistas que representen la totalidad de las acciones suscritas, podrá ordenarse la emisión de acciones con dividendo preferencial y sin derecho a voto, con dividendo fijo anual, de pago o cualesquiera otras que los accionistas decidieren, siempre que fueren compatibles con las normas legales vigentes. Una vez autorizada la emisión por la asamblea general de accionistas, el representante legal aprobará el reglamento correspondiente, en el que se establezcan los derechos que confieren las acciones emitidas, los términos y condiciones en que podrán ser suscritas y si los accionistas dispondrán del derecho de preferencia para su suscripción.

Parágrafo.- Para emitir acciones privilegiadas, será necesario que los privilegios respectivos sean aprobados en la asamblea general con el voto favorable de un número de accionistas que represente por lo menos el 75% de las acciones suscritas. En el reglamento de colocación de acciones privilegiadas, que será aprobado por la asamblea general de accionistas, se regulará el derecho de preferencia a favor de todos los accionistas, con el fin de que puedan suscribirlas en proporción al número de acciones que cada uno posea en la fecha del aviso de oferta.

Artículo 13°. VOTO MÚLTIPLE.- Salvo decisión de la asamblea general de accionistas aprobada por el 100% de las acciones suscritas, no se emitirán acciones con voto múltiple. En caso de emitirse acciones con voto múltiple, la asamblea aprobará, además de su emisión, la reforma a las disposiciones sobre *quórum* y mayorías decisorias que sean necesarias para darle efectividad al voto múltiple que se establezca.

Artículo 14°. ACCIONES DE PAGO.- En caso de emitirse acciones de pago, el valor que representen las acciones emitidas respecto de los empleados de la sociedad, no podrá exceder de los porcentajes previstos en las normas laborales vigentes.

Las acciones de pago podrán emitirse sin sujeción al derecho de preferencia,. Siempre que así lo determine la asamblea general de accionistas.

Artículo 15°. TRANSFERENCIA DE ACCIONES A UNA FIDUCIA MERCANTIL.- Los accionistas podrán transferir sus acciones a favor de una fiducia mercantil, siempre que en el libro de registro de accionistas

se identifique a la compañía fiduciaria, así como a los beneficiarios del patrimonio autónomo junto con sus correspondientes porcentajes en la fiducia.

Artículo 16°. RESTRICCIONES A LA NEGOCIACIÓN DE ACCIONES.- Durante un término de cinco años, contado a partir de la fecha de inscripción en el registro mercantil de este documento, las acciones no podrán ser transferidas a terceros, salvo que medie autorización expresa, adoptada en la asamblea general por accionistas representantes del 100% de las acciones suscritas. Esta restricción quedará sin efecto en caso de realizarse una transformación, fusión, escisión o cualquier otra operación por virtud de la cual la sociedad se transforme o, de cualquier manera, migre hacia otra especie asociativa.

La transferencia de acciones podrá efectuarse con sujeción a las restricciones que en estos estatutos se prevén, cuya estipulación obedeció al deseo de los fundadores de mantener la cohesión entre los accionistas de la sociedad.

Artículo 17°. CAMBIO DE CONTROL.- Respecto de todos aquellos accionistas que en el momento de la constitución de la sociedad o con posterioridad fueren o llegaren a ser una sociedad, se aplicarán las normas relativas a cambio de control previstas en el artículo 16 de la Ley 1258 de 2008.

Capítulo III ÓRGANOS SOCIALES

Artículo 18°. ÓRGANOS DE LA SOCIEDAD.- La sociedad tendrá un órgano de dirección, denominado asamblea general de accionistas y un representante legal. La revisoría fiscal solo será provista en la medida en que lo exijan las normas legales vigentes.

Artículo 19°. SOCIEDAD DEVENIDA UNIPERSONAL.- La sociedad podrá ser pluripersonal o unipersonal. Mientras que la sociedad sea unipersonal, el accionista único ejercerá todas las atribuciones que en la ley y los estatutos se le confieren a los diversos órganos sociales, incluidos las de representación legal, a menos que designe para el efecto a una persona que ejerza este último cargo.

Las determinaciones correspondientes al órgano de dirección que fueren adoptadas por el accionista único, deberán constar en actas debidamente asentadas en el libro correspondiente de la sociedad.

Artículo 20°. ASAMBLEA GENERAL DE ACCIONISTAS.- La asamblea general de accionistas la integran el o los accionistas de la sociedad, reunidos con arreglo a las disposiciones sobre convocatoria, quórum, mayorías y demás condiciones previstas en estos estatutos y en la ley.

Cada año, dentro de los tres meses siguientes a la clausura del ejercicio, el 31 de diciembre del respectivo año calendario, el representante legal convocará a la reunión ordinaria de la asamblea general de accionistas, con el propósito de someter a su consideración las cuentas de fin de ejercicio, así como el informe de gestión y demás documentos exigidos por la ley.

La asamblea general de accionistas tendrá, además de las funciones previstas en el artículo 420 del Código de Comercio, las contenidas en los presentes estatutos y en cualquier otra norma legal vigente.

La asamblea será presidida por el representante legal y en caso de ausencia de éste, por la persona designada por el o los accionistas que asistan.

Los accionistas podrán participar en las reuniones de la asamblea, directamente o por medio de un poder conferido a favor de cualquier persona natural o jurídica, incluido el representante legal o cualquier otro individuo, aunque ostente la calidad de empleado o administrador de la sociedad.

Los accionistas deliberarán con arreglo al orden del día previsto en la convocatoria. Con todo, los accionistas podrán proponer modificaciones a las resoluciones sometidas a su aprobación y, en cualquier momento, proponer la revocatoria del representante legal.

Artículo 21°. CONVOCATORIA A LA ASAMBLEA GENERAL DE ACCIONISTAS.- La asamblea general de accionistas podrá ser convocada a cualquier reunión por ella misma o por el representante legal de la sociedad, mediante comunicación escrita dirigida a cada accionista con una antelación mínima de cinco (5) días hábiles.

En la primera convocatoria podrá incluirse igualmente la fecha en que habrá de realizarse una reunión de segunda convocatoria, en caso de no poderse llevar a cabo la primera reunión por falta de quórum.

Uno o varios accionistas que representen por lo menos el 20% de las acciones suscritas podrán solicitarle al representante legal que convoque a una reunión de la asamblea general de accionistas, cuando lo estimen conveniente.

Artículo 22°. RENUNCIA A LA CONVOCATORIA.- Los accionistas podrán renunciar a su derecho a ser convocados a una reunión determinada de la asamblea, mediante comunicación escrita enviada al representante legal de la sociedad antes, durante o después de la sesión correspondiente. Los accionistas también podrán renunciar a su derecho de inspección por medio del mismo procedimiento indicado.

Aunque no hubieren sido convocados a la asamblea, se entenderá que los accionistas que asistan a la reunión correspondiente han renunciado al derecho a ser convocados, a menos que manifiesten su inconformidad con la falta de convocatoria antes que la reunión se lleve a cabo.

Artículo 23°. DERECHO DE INSPECCIÓN.- El derecho de inspección podrá ser ejercido por los accionistas durante todo el año. En particular, los accionistas tendrán acceso a la totalidad de la información de naturaleza financiera, contable, legal y comercial relacionada con el funcionamiento de la sociedad, así como a las cifras correspondientes a la remuneración de los administradores sociales. En desarrollo de esta prerrogativa, los accionistas podrán solicitar toda la información que consideren relevante para pronunciarse, con conocimiento de causa, acerca de las determinaciones sometidas a consideración del máximo órgano social, así como para el adecuado ejercicio de los derechos inherentes a las acciones de que son titulares.

Los administradores deberán suministrarles a los accionistas, en forma inmediata, la totalidad de la información solicitada para el ejercicio de su derecho de inspección.

La asamblea podrá reglamentar los términos, condiciones y horarios en que dicho derecho podrá ser ejercido.

Artículo 24°. REUNIONES NO PRESENCIALES.- Se podrán realizar reuniones por comunicación simultánea o sucesiva y por consentimiento escrito, en los términos previstos en la ley. En ningún caso se requerirá de delegado de la Superintendencia de Sociedades para este efecto.

Artículo 25°. RÉGIMEN DE QUÓRUM Y MAYORÍAS DECISORIAS: La asamblea deliberará con un número singular o plural de accionistas que representen cuando menos la mitad más uno de las acciones suscritas

con derecho a voto. Las decisiones se adoptarán con los votos favorables de uno o varios accionistas que representen cuando menos la mitad más uno de las acciones con derecho a voto presentes en la respectiva reunión.

Cualquier reforma de los estatutos sociales requerirá el voto favorable del 51% de las acciones suscritas, incluidas las siguientes modificaciones estatutarias:

- (i) La modificación de lo previsto en el artículo 16 de los estatutos sociales, respecto de las restricciones en la enajenación de acciones.
- (ii) La realización de procesos de transformación, fusión o escisión.
- (iii) La inserción en los estatutos sociales de causales de exclusión de los accionistas o la modificación de lo previsto en ellos sobre el particular;
- (iv) La modificación de la cláusula compromisoria;
- (v) La inclusión o exclusión de la posibilidad de emitir acciones con voto múltiple; y
- (vi) La inclusión o exclusión de nuevas restricciones a la negociación de acciones.

Parágrafo.- Así mismo, requerirá determinación unánime del 100% de las acciones suscritas, la determinación relativa a la cesión global de activos en los términos del artículo 32 de la Ley 1258 de 2008

Artículo 26°. FRACCIONAMIENTO DEL VOTO: Cuando se trate de la elección de comités u otros cuerpos colegiados, los accionistas podrán fraccionar su voto. En caso de crearse junta directiva, la totalidad de sus miembros serán designados por mayoría simple de los votos emitidos en la correspondiente elección. Para el efecto, quienes tengan intención de postularse confeccionarán planchas completas que contengan el número total de miembros de la junta directiva. Aquella plancha que obtenga el mayor número de votos será elegida en su totalidad.

Artículo 27°. ACTAS.- Las decisiones de la asamblea general de accionistas se harán constar en actas aprobadas por ella misma, por las personas individualmente delegadas para el efecto o por una comisión designada por la asamblea general de accionistas. En caso de delegarse la aprobación de las actas en una comisión, los accionistas podrán fijar libremente las condiciones de funcionamiento de este órgano colegiado.

En las actas deberá incluirse información acerca de la fecha, hora y lugar de la reunión, el orden del día, las personas designadas como presidente y secretario de la asamblea, la identidad de los accionistas presentes o de sus representantes o apoderados, los documentos e informes sometidos a consideración de los accionistas, la síntesis de las deliberaciones llevadas a cabo, la transcripción de las propuestas presentadas ante la asamblea y el número de votos emitidos a favor, en contra y en blanco respecto de cada una de tales propuestas.

Las actas deberán ser firmadas por el presidente y el secretario de la asamblea. La copia de estas actas, autorizada por el secretario o por algún representante de la sociedad, será prueba suficiente de los hechos que consten en ellas, mientras no se demuestre la falsedad de la copia o de las actas.

Artículo 28°. REPRESENTACIÓN LEGAL.- La representación legal de la sociedad por acciones simplificada estará a cargo de una persona natural o jurídica, accionista o no, quien tendrá un suplente, designado para un término de tres años por la asamblea general de accionistas. El suplente remplazará al representante legal en sus faltas temporales, accidentales y absolutas

Las funciones del representante legal terminarán en caso de dimisión o revocación por parte de la asamblea general de accionistas, de deceso o de incapacidad en aquellos casos en que el representante legal sea una persona natural y en caso de liquidación privada o judicial, cuando el representante legal sea una persona jurídica.

La cesación de las funciones del representante legal, por cualquier causa, no da lugar a ninguna indemnización de cualquier naturaleza, diferente de aquellas que le correspondieren conforme a la ley laboral, si fuere el caso.

La revocación por parte de la asamblea general de accionistas no tendrá que estar motivada y podrá realizarse en cualquier tiempo.

En aquellos casos en que el representante legal sea una persona jurídica, las funciones quedarán a cargo del representante legal de ésta.

Toda remuneración a que tuviere derecho el representante legal de la sociedad, deberá ser aprobada por la asamblea general de accionistas.

Artículo 29º. FACULTADES DEL REPRESENTANTE LEGAL.- La sociedad será gerenciada, administrada y representada legalmente ante terceros por el representante legal, quien no tendrá restricciones de contratación por razón de la naturaleza ni de la cuantía de los actos que celebre. Por lo tanto, se entenderá que el representante legal podrá celebrar o ejecutar todos los actos y contratos comprendidos en el objeto social o que se relacionen directamente con la existencia y el funcionamiento de la sociedad.

El representante legal se entenderá investido de los más amplios poderes para actuar en todas las circunstancias en nombre de la sociedad, con excepción de aquellas facultades que, de acuerdo con los estatutos, se hubieren reservado los accionistas. En las relaciones frente a terceros, la sociedad quedará obligada por los actos y contratos celebrados por el representante legal.

Le está prohibido al representante legal y a los demás administradores de la sociedad, por sí o por interpuesta persona, obtener bajo cualquier forma o modalidad jurídica préstamos por parte de la sociedad u obtener de parte de la sociedad aval, fianza o cualquier otro tipo de garantía de sus obligaciones personales.

Capítulo IV DISPOSICIONES VARIAS

Artículo 30º. ENAJENACIÓN GLOBAL DE ACTIVOS.- Se entenderá que existe enajenación global de activos cuando la sociedad se proponga enajenar activos y pasivos que representen el cincuenta por ciento o más del patrimonio líquido de la compañía en la fecha de enajenación. La enajenación global requerirá aprobación de la asamblea, impartida con el voto favorable de uno o varios accionistas que representen el 100 % de las acciones presentes en la respectiva reunión. Esta operación dará lugar al derecho de retiro a favor de los accionistas ausentes y disidentes en caso de desmejora patrimonial.

Artículo 31º. EJERCICIO SOCIAL.- Cada ejercicio social tiene una duración de un año, que comienza el 1º de enero y termina el 31 de diciembre. En todo caso, el primer ejercicio social se contará a partir de la fecha en la cual se produzca el registro mercantil de la escritura de constitución de la sociedad.

Artículo 32º. CUENTAS ANUALES.- Luego del corte de cuentas del fin de año calendario, el representante legal de la sociedad someterá a consideración de la asamblea general de accionistas los estados financieros de fin de ejercicio, debidamente dictaminados por un contador independiente, en los términos del artículo 28 de la Ley 1258 de 2008. En caso de proveerse el cargo de revisor fiscal, el dictamen será realizado por quien ocupe el cargo.

Artículo 33º. RESERVA LEGAL.- la sociedad constituirá una reserva legal que ascenderá por lo menos al cincuenta por ciento del capital suscrito, formado con el diez por ciento de las utilidades líquidas de cada ejercicio. Cuando esta reserva llegue al cincuenta por ciento mencionado, la sociedad no tendrá obligación de

continuar llevando a esta cuenta el diez por ciento de las utilidades líquidas. Pero si disminuyere, volverá a apropiarse el mismo diez por ciento de tales utilidades, hasta cuando la reserva llegue nuevamente al límite fijado.

Artículo 34°. UTILIDADES.- Las utilidades se repartirán con base en los estados financieros de fin de ejercicio, previa determinación adoptada por la asamblea general de accionistas. Las utilidades se repartirán en proporción al número de acciones suscritas de que cada uno de los accionistas sea titular.

Artículo 35°. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.- Todos los conflictos que surjan entre los accionistas por razón del contrato social, salvo las excepciones legales, serán dirimidos por la Superintendencia de Sociedades, con excepción de las acciones de impugnación de decisiones de la asamblea general de accionistas, cuya resolución será sometida a arbitraje, en los términos previstos en la Cláusula 35 de estos estatutos.

Artículo 36°. CLÁUSULA COMPROMISORIA.- La impugnación de las determinaciones adoptadas por la asamblea general de accionistas deberá adelantarse ante un Tribunal de Arbitramento conformado por un árbitro, el cual será designado por acuerdo de las partes, o en su defecto, por el Centro de Arbitraje y Conciliación Mercantil de la Cámara de Comercio de Valledupar. El árbitro designado será abogado inscrito, fallará en derecho y se sujetará a las tarifas previstas por el Centro de Arbitraje y Conciliación Mercantil de la Cámara de Comercio de Valledupar. El Tribunal de Arbitramento tendrá como sede el Centro de Arbitraje y Conciliación Mercantil de la Cámara de Comercio de Valledupar, se regirá por las leyes colombianas y de acuerdo con el reglamento del aludido Centro de Conciliación y Arbitraje.

Artículo 37°. LEY APLICABLE.- La interpretación y aplicación de estos estatutos está sujeta a las disposiciones contenidas en la Ley 1258 de 2008 y a las demás normas que resulten aplicables.

Capítulo IV DISOLUCIÓN Y LIQUIDACIÓN

Artículo 38°. DISOLUCIÓN.- La sociedad se disolverá:

- 1° Por vencimiento del término previsto en los estatutos, si lo hubiere, a menos que fuere prorrogado mediante documento inscrito en el Registro mercantil antes de su expiración;
- 2° Por imposibilidad de desarrollar las actividades previstas en su objeto social;
- 3° Por la iniciación del trámite de liquidación judicial;
- 4° Por voluntad de los accionistas adoptada en la asamblea o por decisión del accionista único;
- 5° Por orden de autoridad competente, y
- 6° Por pérdidas que reduzcan el patrimonio neto de la sociedad por debajo del cincuenta por ciento del capital suscrito.

Parágrafo primero.- En el caso previsto en el ordinal primero anterior, la disolución se producirá de pleno derecho a partir de la fecha de expiración del término de duración, sin necesidad de formalidades especiales. En los demás casos, la disolución ocurrirá a partir de la fecha de registro del documento privado concerniente o de la ejecutoria del acto que contenga la decisión de autoridad competente.

Artículo 39°. ENERVAMIENTO DE LAS CAUSALES DE DISOLUCIÓN.- Podrá evitarse la disolución de la sociedad mediante la adopción de las medidas a que hubiere lugar, según la causal ocurrida, siempre que el enervamiento de la causal ocurra durante los seis meses siguientes a la fecha en que la asamblea reconozca su acaecimiento. Sin embargo, este plazo será de dieciocho meses en el caso de la causal prevista en el ordinal 6° del artículo anterior.

Artículo 40°. LIQUIDACIÓN.- La liquidación del patrimonio se realizará conforme al procedimiento señalado para la liquidación de las sociedades de responsabilidad limitada. Actuará como liquidador el representante legal

o la persona que designe la asamblea de accionistas.

Durante el período de liquidación, los accionistas serán convocados a la asamblea general de accionistas en los términos y condiciones previstos en los estatutos y en la ley. Los accionistas tomarán todas las decisiones que le corresponden a la asamblea general de accionistas, en las condiciones de quórum y mayorías decisorias vigentes antes de producirse la disolución.

DETERMINACIONES RELATIVAS A LA CONSTITUCIÓN DE LA SOCIEDAD

1. **Representación legal.**- Los accionistas constituyentes de la sociedad han designado en este acto constitutivo, a **Angie Mileth Cepeda Quintero**, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1065816864, como representante legal de **Iusgrafía S.A.S.**, por el término de un (3) año. Y como Suplente o Subgerente a **Norelvis Jimenez Daza** identificado con la cédula de ciudadanía No. 1065833854, expedida el 09 de 07 del año 2015.

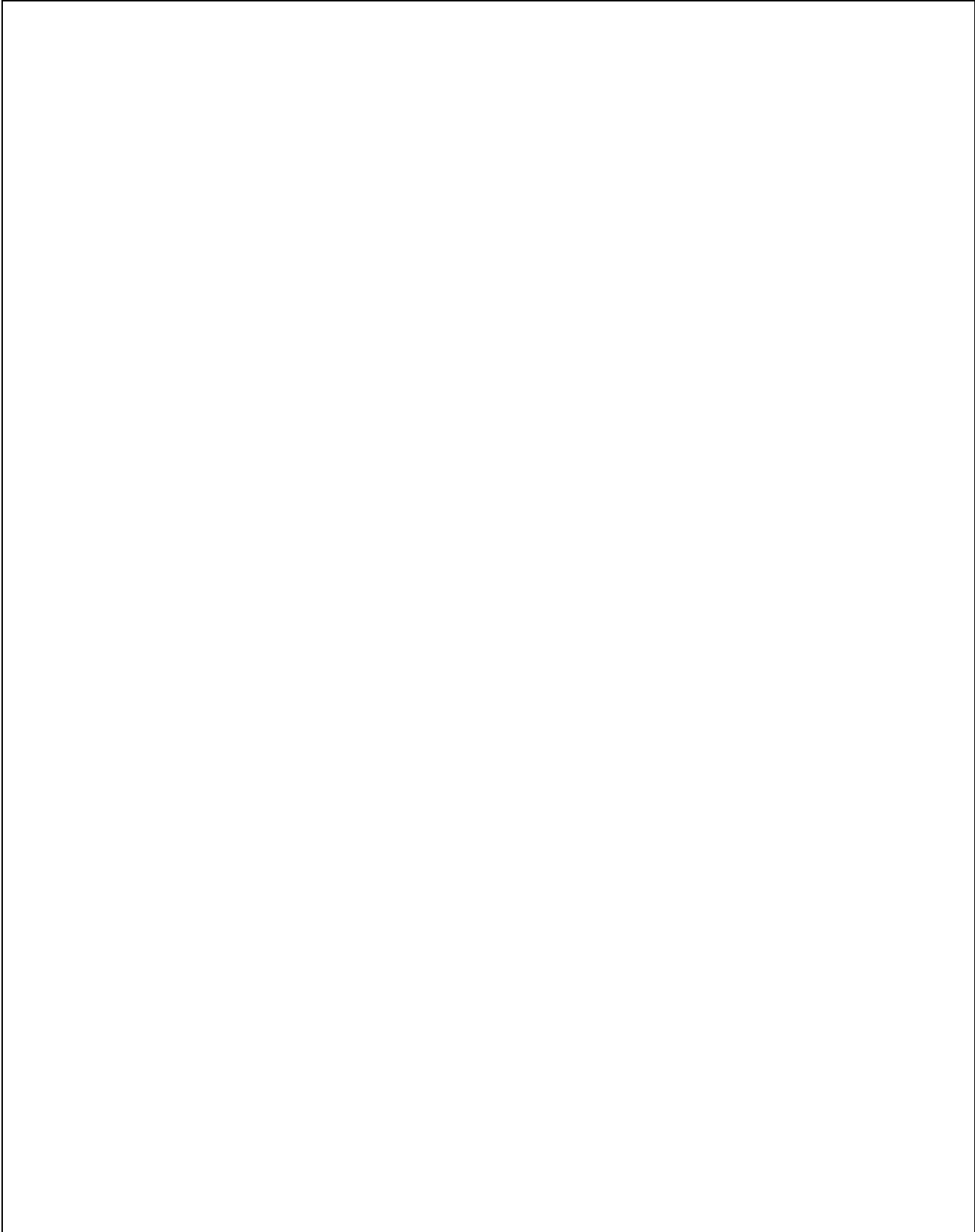
Angie Mileth Cepeda Quintero y Norelvis Jimenez Daza, participan en el presente acto constitutivo a fin de dejar constancia acerca de su aceptación del cargo para el cual han sido designados, así como para manifestar que no existen incompatibilidades ni restricciones que pudieran afectar su designación como representante legal de **Iusgrafía S.A.S.**

2. **Actos realizados por cuenta de la sociedad en formación.**- A partir de la inscripción del presente documento en el Registro Mercantil, **Iusgrafía S.A.S.** asume la totalidad de los derechos y obligaciones derivados de los actos y negocios jurídicos, realizados por cuenta de la sociedad durante su proceso de formación:
3. **Personificación jurídica de la sociedad.**- Luego de la inscripción del presente documento en el Registro Mercantil, **Iusgrafía S.A.S.** formará una persona jurídica distinta de sus accionistas, conforme se dispone en el artículo 2° de la Ley 1258 de 2008.

En constancia firman los socios accionistas constituyentes:

Angie Mileth Cepeda Quintero
C.C. 1065816864

Norelvis Jimenez Daza
C.C. 1065833854



Angie Cepeda
Angie Mileth Cepeda Quintero
C.C. 1065816864

Norelvis Jimenez D.
Norelvis Jimenez Daza
C.C. 1065833854



CAMARA DE COMERCIO

EL SUSCRITO SECRETARIO DE LA CAMARA DE
COMERCIO DE VALLEDUPAR

Con fundamento en el Art. 40 del Código de Comercio, de fe de que
el documento que antecede fue presentado personal mente por su(s)
otorgante(s):

Firma Angie Cepeda
Secretaria [Signature]
Valledupar: 10-NOV-2017



INDICE DERECHO



CAMARA DE COMERCIO

EL SUSCRITO SECRETARIO DE LA CAMARA DE
COMERCIO DE VALLEDUPAR

Con fundamento en el Art. 40 del Código de Comercio, de fe de que
el documento que antecede fue presentado personal mente por su(s)
otorgante(s):

Firma Norelvis Jimenez D.
Secretaria [Signature]
Valledupar: 10-NOV-2017



INDICE DERECHO

Análisis financiero

Inversión en Activos Fijos

Máquinas y equipos	Cantidad	Valor unitario	Total
Impresora digital	1	\$ 5'000.000	\$ 5'000.000
Impresora láser	1	\$ 249.900	\$ 249.900
Maquina estampadora digital	1	\$ 1'000.000	\$ 1'000.000
Computador	2	\$ 1.749.990	\$ 3.499.980
		Total Unitario:	Total:
		\$ 7.999.890	\$9.749.880

Equipos de oficina y telecomunicaciones	Cantidad	Valor unitario	Total
Sillas de escritorio	2	\$ 97.900	\$ 195.800
Sillas de espera	5	\$ 78.800	\$ 394.000
Mesa de corte grande	1	\$ 162.800	\$ 162.800
Mesas de computador	2	\$ 97.900	\$ 195.800
Mueble	1	\$ 899.990	\$ 899.990
Tablero	1	\$ 77.980	\$ 77.980
		Total Unitario:	Total:
		\$ 1.415.370	\$ 1.926.370

Publicidad	Cantidad	Valor cantidad
Tarjetas de presentación	1.000	\$180.000
Volantes	1.000	\$85.000
Redes sociales	0	\$0

Análisis de Costos

Costos fijos	
Arriendo	\$0
Mano de obra directa	\$3.213.151
Mantenimiento de equipo y maquinaria	\$80.000
Servicios públicos	\$138.500
Banco	\$683.000
Publicidad	\$265.000
Suministro de oficina	\$271.680
Costo total	\$4.651.331
Costos variables	
Materia prima	\$1.773.000
Empaques	\$50.000
Comisiones de ventas	\$20.000
Papel	\$1.122.000
Diseño	\$50.000
Impresión	\$1.800.000
Tintas	\$576.000
Costo total	\$3.771.000

Punto de equilibrio

Productos / Servicios	Costo/unidad	Precio / Unidad
Libro infantil	\$ 38.500	\$ 50.000
Mugs	\$ 11.550	\$ 15.000
Cojines	\$ 26.950	\$ 35.000
Camisetas	\$ 15.400	\$ 20.000
Cuadros	\$ 26.950	\$ 35.000

Vajillas	\$ 11.550	\$ 15.000
Vinilo	\$ 38.500	\$ 50.000
Motion graphics	\$ 115.500	\$ 150.000
Creación de personajes	\$ 38.500	\$ 50.000

Libro infantil	Mugs	Cojines	Camisetas	Cuadros	Vajillas	Vinilo	Motion graphics	Creación de personajes	totales
\$ 50.000	\$ 15.000	\$ 35.000	\$ 20.000	\$ 35.000	\$ 15.000	\$ 50.000	\$ 150.000	\$ 50.000	\$ 420.000
\$ 38.000	\$ 11.500	\$ 26.500	\$ 15.400	\$ 26.950	\$ 11.550	\$ 38.500	\$ 115.500	\$ 38.500	\$ 322.900
\$ 11.500	\$ 3.500	\$ 8.500	\$ 4.600	\$ 8.050	\$ 3.450	\$ 11.500	\$ 34.500	\$ 11.500	\$ 97.100
9%	15%	10%	10%	8%	10%	8%	15%	15%	
1.035	521	850	460	644	345	920	5.175	1.725	\$ 11.679

calculo de punto de equilibrio por producto		
productos	Ventas participación	pto. Equilibrio
Libro infantil	9%	36
Mugs	15%	60
Cojines	10%	40
Camisetas	10%	40
Cuadros	8%	32
Vajillas	10%	40
Vinilo	8%	32
Motion graphics	15%	60
Creación de personajes	15%	60
		398 unidades

PE = 4.651.331 / 11.679

PE= 398 unidades

Para la ejecución de este proyecto se realizará por medio de un crédito en el banco Davivienda de 20'000.0000 para financiar en 60 meses (5 años) y bonificar mensual \$683.000 Con una tasa interés del 2,34% mes vencido.

Conclusiones

La realización del plan de negocios sirvió como guía para la creación de Ilusgrafía, una tienda de diseño gráfico sobre ilustración, animación y motion graphics para público infantil, en Valledupar, cumpliéndose el objetivo general del trabajo y en la planeación.

La creación de una tienda como Ilusgrafía resulta muy interesante debido a la problemática que surge en Valledupar sobre los negocios de diseño gráfico especificadas en el planteamiento y formulación del problema.

Durante el desarrollo el trabajo se logró definir aspectos claves para la creación de la tienda tales como las debilidades, oportunidades, fortalezas, amenazas, estudio del mercado entre otros; con la finalidad de que se pueda desarrollar el negocio de la forma más apropiada y eficiente posible.

Bibliografía

- Valdivieso Alonso (2016) universitat politécnica de valencia recuperado de:
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799>
- Comenius Jan Amos. (2015). overblog. recuperado de: <http://bbezaresg.overblog.com/2015/04/tecnicas-de-ilustracion-para-libros-infantiles.html>
- Rojas Nadia (2011) revistas.udistrital. recuperado de:
<http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/viewFile/4481/6222>
- Llobet Fernanda (2003-2017) Instituto Cervantes (España). Recuperado de:
<https://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/introduccion.htm>
- Scott Alasdair (2010) NeoPixel. Recuperado de: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/571-motion-graphics.html>
- Concha (2014) Planet Motion Graphics recuperado de:
<http://www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/>