

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS



PROYECTO DE GRADO DE LICENCIATURA EN MODALIDAD DE
ESPECIALIZACIÓN: MODELOS DE NEGOCIOS DIGITALES

“DISEÑO DE MODELO DE NEGOCIO DIGITAL: SALUD GO+”

PRESENTADO POR:

HERIBERTO ELISEO AVILÉS GONZÁLEZ	L10805EL
EVER FRANCISCO HERNÁNDEZ FUNES	L10805EL
VÍCTOR MANUEL LARA ESTRADA	L10805EL

JULIO, 2025

CIUDAD UNIVERSITARIA DR. FABIO CASTILLO FIGUERO

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

RECTOR: MSC. JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA
VICERECTORA ACADÉMICA: DRA. EVELYN BEATRIZ FARFÁN MATA
SECRETARIO GENERAL: LIC. PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS

DECANA: LICDA. CELINA AMAYA DE CALDERÓN
SECRETARIO: LIC. JUAN PABLO MARÍN
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADO: MAF. RONALD EDGARDO GÁLVEZ RIVERA

ESCUELA DE MERCADEO INTERNACIONAL

COORDINADOR DE ESCUELA: LIC. MIGUEL ERNESTO CASTAÑEDA PINEDA
COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO DE LA ESCUELA: MCE. JULIO ALBERTO GARCÍA HERNÁNDEZ
DOCENTE ASESOR LIC. RAMÓN EDUARDO CASTRO MARIONA
TRIBUNAL EVALUADOR: LICDA. GABRIELA ROSEMARY HERNÁNDEZ ANZORA
LIC. FERNANDO DAVID ORTEZ GONZÁLEZ

JULIO, 2025

CIUDAD UNIVERSITARIA

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por su guía constante y por darme la fortaleza necesaria para culminar este proyecto. A mi esposa Julieta, gracias por su incondicional apoyo, paciencia y amor, que han sido fundamentales en este camino. A mis compañeros y amigos, gracias por su compañía y palabras de ánimo. Finalmente, a la Universidad de El Salvador, por brindarme las herramientas necesarias para alcanzar este logro.

VÍCTOR MANUEL LARA ESTRADA

Gracias primeramente a Dios, por permitirme culminar este proyecto, por darme la paciencia y la fuerza, también agradecer a mis padres por estar siempre conmigo, apoyándome emocionalmente en seguir siempre adelante y enseñarme los principios y valores. a mi esposa y mi hijo por estar en el proceso, a mis amigos y compañeros por acompañarme en este camino hacia la excelencia y finalmente a la Universidad de El Salvador por permitirme desarrollarme como profesional.

HERIBERTO ELISEO AVILÉS GONZÁLEZ

Primero y, ante todo, doy gracias a Dios por guiarme y darme la fuerza para completar este viaje académico. Sin Su gracia y misericordia, este logro no hubiera sido posible. A mis padres, por su amor incondicional y apoyo constante. Sus sacrificios, consejos y confianza en mí han sido la columna vertebral de este camino. Todo lo que soy, se los debo a ustedes. A mis compañeros de carrera, por compartir este viaje conmigo. Juntos hemos enfrentado desafíos y disfrutado de muchos triunfos. Su compañerismo y colaboración han hecho de esta experiencia algo realmente memorable.

EVER FRANCISCO HERNÁNDEZ FUNES

ÍNDICE

RESUMEN EJECUTIVO	i
INTRODUCCIÓN	ii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1.1 Antecedentes	1
1.1.2 Descripción	2
1.1.3 Formulación	3
1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.2.1 Geográfica y temporal	4
1.2.2 Teórica	5
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.4 OBJETIVOS	8
1.4.1 General	8
1.4.2 Específicos	8
1.5 MARCO TEÓRICO	9
1.5.1 Histórico	9
1.5.2 Conceptual	12
1.5.3 Legal	17
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
2.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	20
2.1.1 Generalidades	21
2.1.2 Método	21
2.1.3 Enfoque de investigación cuantitativo	22
2.1.4 Universo	24
2.1.5 Población	25
2.1.6 Muestra	26
2.1.7 Técnicas de investigación	28
2.1.8 Instrumentos de investigación	28
2.1.9 Presentación de resultados	29

2.2	DIAGNÓSTICO	29
2.2.1	Desarrollo de las fuerzas de Michael Porter	29
2.2.2	Desarrollo de PEST	33
2.3	CONCLUSIONES DEL DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN	36
CAPÍTULO III. PROPUESTA DE PLAN DE NEGOCIO		39
3.1	DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO	39
3.1.1	Nombre del negocio	39
3.1.2	Información general del negocio	40
3.2	MARCO ESTRATÉGICO	41
3.2.1	Misión	41
3.2.2	Visión	41
3.2.3	Valores	41
3.2.4	Objetivos	42
3.2.5	Metas	43
3.3	DESCRIPCIÓN DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS	44
3.3.1	Prototipos / descripción general	46
3.4	VENTAJA COMPETITIVA	58
3.5	PLAN ORGANIZACIONAL	65
	(a) Objetivos del plan organizacional	65
	(b) Estructura organizativa de la empresa	65
	(c) Organización de gestión y recursos humanos	65
	(d) Proceso administrativo	68
3.6	PLAN DE MERCADEO	71
	(a) Objetivos del plan de mercadeo	71
	(b) Resultados de la investigación de mercadeo	71
	(c) Marketing Mix Digital	77
	(d) Estrategias del Marketing Mix Digital	79
3.7	PLAN DE VENTAS	95
	(a) Objetivos del plan de ventas	95
	(b) Proyección de ventas (1 año)	95
3.8	PLAN FINANCIERO	103

(a)	Objetivos del plan financiero	103
(b)	Plan de inversión	103
(c)	Estructura de costos	107
(d)	Análisis de rentabilidad y punto de equilibrio	111
3.9	PLAN DE TRABAJO	121
(a)	Objetivos del plan de trabajo	121
(b)	Cronograma de actividades	124
3.10	INDICADORES DE MEDICIÓN	125
	CONCLUSIONES	132
	RECOMENDACIONES.	133
	BIBLIOGRAFÍA	135
	ANEXOS	140

ÍNDICE DE TABLA

<i>Tabla 1</i>	<i>Población por departamentos de El Salvador</i>	4
<i>Tabla 2</i>	<i>Población urbana con empleo por departamentos</i>	25
<i>Tabla 3</i>	<i>Organización de gestión de Recursos Humanos</i>	65
<i>Tabla 4</i>	<i>Descriptor de proveedores</i>	70
<i>Tabla 5</i>	<i>Marketing Mix Digital</i>	77
<i>Tabla 6</i>	<i>Las 4 P's del marketing interactivo y digital</i>	78
<i>Tabla 7</i>	<i>Estrategias del Marketing Mix Digital</i>	79
<i>Tabla 8</i>	<i>KPI Marketing Mix Digital</i>	80
<i>Tabla 9</i>	<i>Resumen de Costos Totales Estimados de SEM y SEO</i>	85
<i>Tabla 10</i>	<i>Comparación de costos anuales por empleado</i>	98
<i>Tabla 11</i>	<i>Proyecciones de ventas en unidades año 2025</i>	99
<i>Tabla 12</i>	<i>Proyecciones de ventas en dólares año 2025</i>	100
<i>Tabla 13</i>	<i>Proyecciones de ventas en unidades 2026, 2027, 2028 y 2029</i>	101
<i>Tabla 14</i>	<i>Proyecciones de ventas en dólares 2026, 2027, 2028 y 2029</i>	102
<i>Tabla 15</i>	<i>Supuesto de inversión y financiamiento</i>	104

<i>Tabla 16 Amortización del préstamo en dólares</i>	106
<i>Tabla 17 Detalle de costos brutos por servicio</i>	107
<i>Tabla 18 Costos totales proyectados para 5 años</i>	107
<i>Tabla 19 Costo en dólares, salario del personal proyectado</i>	108
<i>Tabla 20 Otros costos y gastos</i>	109
<i>Tabla 21 Flujo de efectivo proyectado para el primer año</i>	109
<i>Tabla 22 Flujo de efectivo proyectado para los siguientes 5 años</i>	110
<i>Tabla 23 Análisis de rentabilidad</i>	111
<i>Tabla 24 Punto de equilibrio operativo</i>	113
<i>Tabla 25 Flujo de efectivo para ROI (Return on Investment)</i>	115
<i>Tabla 26 Periodo de recuperación de la inversión</i>	116
<i>Tabla 27 Tramos aplicables para ISR (Impuesto Sobre la Renta)</i>	117
<i>Tabla 28 Estado de resultados proyectado para el primer año en dólares</i>	118
<i>Tabla 29 Estado de resultados proyectado para los 4 siguientes años</i>	119
<i>Tabla 30 Cronograma de actividades</i>	124

ÍNDICE DE IMÁGEN

<i>Ilustración 1 Las cinco fuerzas de Porter</i>	29
<i>Ilustración 2 Análisis PEST</i>	33
<i>Ilustración 3 Pantalla de inicio</i>	46
<i>Ilustración 4 Pantalla de selección de usuario</i>	47
<i>Ilustración 5 Pantalla de exploración</i>	48
<i>Ilustración 6 Pantalla de detalles de actividad física</i>	49
<i>Ilustración 7 Pantalla de desafíos y recompensas</i>	50
<i>Ilustración 8 Pantalla de progreso personal</i>	51
<i>Ilustración 9 Pantalla de clasificación y logros</i>	52
<i>Ilustración 10 Pantalla de perfil del usuario</i>	53
<i>Ilustración 11 Pantalla de notificaciones</i>	54
<i>Ilustración 12 Pantalla de ajustes</i>	55

<i>Ilustración 13 Pantalla de comunidad y mensajería</i>	56
<i>Ilustración 14 Pantalla de actividades de bienestar</i>	57
<i>Ilustración 15 Pantalla de personalización de perfil</i>	58
<i>Ilustración 16 Estructura organizativa de la empresa</i>	66
<i>Ilustración 17 Pagina de Facebook de Salud GO+</i>	85
<i>Ilustración 18 Perfil de LinkedIn de Salud GO+</i>	86
<i>Ilustración 19 Perfil de Instagram de Salud GO+</i>	86
<i>Ilustración 20 Costos estimados para Google Ads</i>	87
<i>Ilustración 21 Presupuesto propio establecido (Estimado)</i>	87
<i>Ilustración 22 Lanzamiento campaña 1</i>	88
<i>Ilustración 23 Lanzamiento campaña 2</i>	89
<i>Ilustración 24 Lanzamiento campaña 3</i>	89
<i>Ilustración 25 Lanzamiento de campaña vista modo móvil</i>	90
<i>Ilustración 26 Plataforma web Salud GO+</i>	90
<i>Ilustración 27 Plataforma web vista modo móvil</i>	91
<i>Ilustración 28 Plataforma web Salud GO+ 2</i>	92
<i>Ilustración 29 Plataforma web plan de pago</i>	93
<i>Ilustración 30 Plataforma web descarga de aplicación Salud GO+</i>	93
<i>Ilustración 31 Dirección plataforma web Salud GO+</i>	94

RESUMEN EJECUTIVO

Salud GO+ es una plataforma digital que tiene como objetivo mejorar el bienestar mental y físico de los empleados en empresas ubicadas en San Salvador y La Libertad.

¿Cómo ayudan las dinámicas de gamificación? La plataforma fomenta hábitos saludables, mejora el clima organizacional y aumenta la productividad empresarial. La aplicación gamifica el bienestar, motivando a los empleados y recompensándolos para vencer el estrés, el desgaste laboral y la desmotivación.

Así fue como se desarrolló esta propuesta, cuya misión es sobresalir en salud y bienestar corporativo y cuya visión es ser la empresa líder en La Libertad y San Salvador. El plan consta de planes organizacionales, financieros, de mercadeo y ventas.

Al utilizar PEST y las fuerzas de Porter, se puede generar un análisis completo de las fortalezas y debilidades competitivas de Salud GO+ para permitirle competir de manera efectiva y crecer en un mercado competitivo, asegurando una sostenibilidad continua.

Cubre adecuadamente el marco organizacional, estrategias digitales integradas y demuestra su viabilidad financiera a través de un desempeño financiero adecuado.

Esta solución innovadora revoluciona el bienestar corporativo al incorporar dinámicas de gamificación. En cuanto a su enfoque personalizado ayuda a las organizaciones a potenciar la salud de sus colaboradores y a su vez impulsan su productividad y clima laboral.

INTRODUCCIÓN

Dentro del presente trabajo, se ha encontrado que las empresas enfrentan desafíos cada vez más complejos relacionados con la salud y el bienestar de sus colaboradores. El estrés, la desmotivación y las rutinas poco saludables que afectan la calidad de vida los colaboradores y degradan la productividad y el rendimiento organizacional.

Como resultado, estos desafíos los han llevado a buscar el camino para explorar soluciones innovadoras que combinan tanto la tecnología como la teoría de la motivación para fomentar un bienestar en la salud.

En base a estas necesidades, se realiza un estudio para mostrar la gamificación como una herramienta lo cual es una plataforma digital de bienestar corporativo. El modelo de negocio contiene juegos, como desafíos, recompensas y clasificación competitiva, para lograr que los empleados adopten y mantengan hábitos saludables en el trabajo.

La propuesta del proyecto en cuestión se puede desglosar en tres capítulos esenciales.

El capítulo uno sienta las bases teóricas del proyecto, incluyendo conceptos de gamificación, bienestar laboral y salud organizacional. El capítulo dos incluye un análisis demográfico del mercado objetivo, así como herramientas diagnósticas para evaluar las necesidades y percepciones de los empleados. El tercer capítulo presenta las propuestas para el modelo de negocio, el plan organizacional, plan financiero, plan de marketing y ventas, enfocándose en la viabilidad y sostenibilidad del plan de negocio.

Este documento pretende contribuir no solo a mejorar las empresas laborales en El Salvador, sino también a seguir aportando valor en el conocimiento del uso común de la gamificación en los espacios de trabajo.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este capítulo aborda el planteamiento del problema, el contexto y la justificación que motivan a la creación de Salud GO+ como una solución para las empresas que buscan mejorar el bienestar de sus empleados, se exploran las causas y desafíos relacionados con la salud y la productividad en el entorno laboral, así como la falta de efectividad de los programas tradicionales de bienestar corporativo. En esta sección se establece la base para comprender la relevancia de una plataforma que ocupe la gamificación para motivar a los empleados a ser saludables y al mismo tiempo cumplan los objetivos empresariales.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Antecedentes

En la Revolución Industrial, durante los siglos XVIII y XIX, se inicia a documentar el impacto y los efectos de las duras condiciones laborales en la salud mental de los trabajadores. según (Psiconetwork, 2024) menciona que “durante la revolución industrial, los problemas mentales comenzar a surgir de manera ascendente”, debido al aislamiento, trabajos peligrosos y exigencias extremas. Los efectos de esto resultaron en trastornos como la depresión, el alcoholismo y la neurosis, esto dejó una marca física y psicológica en cada trabajador. Esto marco una evidencia cómo las exigencias laborales podían afectar el bienestar de los trabajadores a corto plazo.

En el siglo XX, se inicia a observar de manera más amplia el impacto y efectos de los problemas de salud mental y bienestar en el sector industrial. Los datos de esta época muestran que los trastornos no solo afectaban el bienestar de los empleados, sino también la productividad empresarial, lo que impulsó una mayor conciencia sobre la necesidad de abordar estas problemáticas.

Los problemas de salud relacionados con el estrés laboral han aumentado significativamente. (OMS, 2020) define el estrés como "la reacción que puede tener el individuo ante exigencias y presiones laborales que no se ajustan a sus conocimientos y capacidades, y que ponen a prueba su capacidad para afrontar la situación". el contexto muestra que los empleados tienen dificultades para obtener actividad física esto los ha llevado a un incremento en enfermedades crónicas como la obesidad, la diabetes, estrés y enfermedades mentales. A pesar de que existe una conciencia sobre la importancia del ejercicio, muchas personas encuentran difícil mantenerse motivadas, esto es debido a que las rutinas tradicionales suelen ser como aburridas y poco atractivas.

Por otra parte, la (OPS, 2020) menciona que "necesitamos encontrar formas innovadoras de motivar a las personas a mantenerse más activas. teniendo en cuenta factores como su edad, su entorno y su cultura". En esta cita se observa la importancia de desarrollar soluciones que ayuden a eliminar estos factores e involucrar los desafíos actuales en la salud física y mental de los trabajadores.

1.1.2 Descripción

Los programas tradicionales de bienestar corporativo han mostrado limitaciones en la adherencia y participación de los empleados. De acuerdo con (Blogrh amedirt, 2022), el 80% de los colaboradores expresa tener estrés por procesos del trabajo, a pesar de que su organización cuenta con estrategias de bienestar. Paradójicamente, el 75% de los corporativos reconoce que sus colaboradores han perdido interés en las soluciones que ofrece la compañía.

Dentro del mecanicismo a implementar se integra los principios de gamificación mediante una estrategia estructurada que transforma el bienestar en un sistema basado en incentivos

personalizados, retos colaborativos y métricas de progreso, asegurando que la motivación del empleado se mantenga en el tiempo.

Además de beneficiar a los empleados, la plataforma ofrece a los departamentos de recursos humanos una herramienta para medir y monitorear el progreso de sus programas de bienestar, permitiendo la implementación de un sistema personalizado y efectivo.

1.1.3 Formulación

Pregunta central del problema:

¿Cuáles son las barreras principales que enfrentan las empresas para implementar programas efectivos de bienestar que promuevan hábitos saludables y mejoren la calidad de vida de sus empleados?

Preguntas secundarias:

- ¿Qué factores culturales, económicos y organizacionales influyen en los hábitos de salud y bienestar de los empleados en empresas de San Salvador y La Libertad?
- ¿Qué elementos innovadores podrían incluirse en una plataforma de bienestar corporativo para fomentar hábitos saludables y sostenibles entre los empleados?
- ¿De qué manera el uso de gamificación podría contribuir a transformar la percepción de las actividades de bienestar en el entorno laboral?
- ¿Cuáles son las necesidades específicas de las empresas locales en términos de herramientas de monitoreo y medición del bienestar corporativo?
- ¿Qué estrategias son más efectivas para motivar a los empleados a adoptar rutinas saludables que se alineen con sus entornos laborales y personales?

- ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de una plataforma de bienestar en términos de impacto en el compromiso, salud y productividad de los empleados?

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Geográfica y temporal

La investigación será desarrollada en los departamentos de San Salvador y La Libertad, El Salvador.

El periodo en el que se estará realizando la investigación es: 8 meses, de marzo a octubre del año 2024

Tabla 1 Población por departamentos de El Salvador

Departamento	Población	%
San Salvador	1,730,449	27%
La Libertad	803,933	13%
Santa Ana	560,508	9%
Sonsonate	506,682	8%
San Miguel	464,171	7%
Ahuachapán	367,811	6%
La Paz	359,545	6%
Usulután	348,882	6%
Cuscatlán	267,797	4%
La Unión	228,386	4%
Morazán	194,287	3%
Chalatenango	178,166	3%
San Vicente	174,693	3%
Cabañas	153,571	2%
Total	6,338,881	100%

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E basado en información de (BCR Banco Central de Reserva, 2023)

1.2.2 Teórica

El marco teórico de esta investigación se sustenta en tres pilares fundamentales; la gamificación, el bienestar laboral y la salud organizacional. Estos conceptos proporcionan la base para entender el problema identificado y desarrollar una solución innovadora.

Gamificación: Conceptos clave y su aplicación en la motivación.

La gamificación se define, según (Universidad Politécnica de Madrid, 2020) se puede entender la gamificación educativa como: el uso de ciertas características o elementos concretos de juegos para ponerlos en práctica en un entorno educativo, con el objetivo de lograr una mayor implicación en la consecución de objetivos, permitiendo la diversión y la equivocación, a la vez que se motiva el cambio de los estudiantes (actitudinal, conceptual, desarrollo de nuevas habilidades, etc.).

Bienestar laboral: Definición e impacto en la productividad empresarial

Se refiere a la satisfacción, salud y felicidad de los empleados en su entorno de trabajo, bienestar laboral abarca un amplio espectro de prácticas y políticas diseñadas para mejorar la salud física, mental y emocional de los empleados en el trabajo, se centra en crear un ambiente de trabajo positivo y de apoyo para los empleados.

(Universidad Politécnica de Madrid, 2020) Comenta que contar con un óptimo bienestar laboral trae una serie de beneficios; Disminuye el estrés y el absentismo, Los equipos de trabajo se sienten más motivados, por tanto, son más productivos, Las capacidades del personal se ven aumentadas, El talento humano deja de ser rotativo, Mejora el ambiente laboral y las relaciones personales.

Salud organizacional: Problemas comunes y el rol de la OMS

Según (Ministerio de Salud de Argentina, S.F.) La salud organizacional se De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud, la Salud Ocupacional es una actividad multidisciplinaria dirigida a promover y proteger la salud de los/as trabajadores/as mediante la prevención y el control de enfermedades y accidentes y la eliminación de los factores y condiciones que ponen en peligro la salud y la seguridad en el trabajo.

En conjunto, estos pilares teóricos subrayan la relevancia de un modelo que integre gamificación, bienestar y salud organizacional, no solo para mejorar la calidad de vida de los empleados, sino también para optimizar los resultados de las empresas.

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Hoy en día, las empresas se enfrentan a desafíos significativos en lo que respecta a la salud y el bienestar de sus empleados. Estos desafíos impactan directamente en los indicadores clave, incluida la productividad, el promedio del empleado y los costos operativos, como el absentismo y el agotamiento laboral.

A pesar de que muchas organizaciones han implementado programas generales de bienestar corporativo, estos han estado insuficiente personalizados en proporción a las necesidades individuales de los empleados, lo que a su vez contribuye al alto nivel de estrés, al agotamiento y a otros problemas de salud física y mental, y deteriora el clima organizacional y moral.

Aquí es donde entra en juego la gamificación, una herramienta que puede marcar la diferencia gracias a su enfoque interactivo y motivante que no solo hace que los trabajadores se preocupen por su salud, sino que también involucra a las empresas. Lo que hace que Salud GO+ se destaque es que permite a las empresas conocer las características únicas de sus empleados en los elementos del programa de bienestar, asegurando que este último sea relevante para todos los implicados.

Además, esta iniciativa es la oportunidad perfecta para probar el impacto de la gamificación en el bienestar corporativo desde una perspectiva académica, y contribuir al área de conocimiento relacionada con las herramientas digitales innovadoras en la gestión de recursos humanos.

Desde el punto de la perspectiva, los proyectos en el área de conocimiento relacionado con el uso de la gamificación en los programas de bienestar corporativo. Rápidamente, el estudio se enfoca en examinar como los elementos del juego pueden cambiar la perspectiva de las personas hacia las actividades metabólicas y actuar como un catalizador para su participación activa.

Buscando agregar al área de conocimiento sobre de qué forma la tecnología digital pueden proporcionar soluciones a los síntomas contemporáneos de la administración de recursos humanos y la salud organizacional. El impacto social de esta investigación tampoco debe subestimarse. Un estilo de vida saludable entre los trabajadores genera beneficios indirectos en el empleado, incluida la mejora de su calidad de vida, la reducción del riesgo de enfermedades crónicas y el un estilo de vida positivo que puede ser transmitido hacia abajo dentro de una familia e incluso impactar a una comunidad.

Esta es la razón por la que esta plataforma es una herramienta transformadora para la sociedad en su conjunto. Entonces, si bien la razón detrás de la implementación de Salud GO+ está relacionada con una necesidad empresarial, estos resultados se pueden esperar tener un profundo impacto en el aspecto académico y el contexto social. La importancia radica en que este caso demuestra que las innovaciones son un gran valor para cualquier empresa que busque crear un entorno laboral más saludable y duradero.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

Plantear un modelo de negocio digital rentable basado en la participación a través de la gamificación, en alianza con empresas y negocios socios.

1.4.2 Específicos

- Elaborar un marco teórico que justifique la implementación de la gamificación en los programas de bienestar corporativo, a partir de la comprensión de sus principios básicos, y su efecto en la motivación, el bienestar laboral y la salud de la organización.
- Recopilar información cualitativa y cuantitativa sobre las percepciones, estilos de vida en salud y bienestar de los trabajadores que permitan identificar necesidades clave de bienestar.
- Elaborar el plan de marketing que permita identificar las estrategias más exitosas para posicionar en el mercado salvadoreño empresarial a Salud GO+.
- Plantear el plan financiero que no solo aborde costos e inversiones, sino también estrategias de análisis como el punto de equilibrio que garanticen la sostenibilidad económica del proyecto.
- Diseñar la plataforma digital interactiva que trace, a través de los mockups que también son conocidos como maquetas visuales, caminos personales de adopción y mantenimiento de hábitos saludables de vida en el entorno del trabajo.
- Plantear el plan de ventas que proyecte las metas de ingresos anuales del 2025 al 2029.

1.5 MARCO TEÓRICO

1.5.1 Histórico

La tecnología móvil para la salud se desarrolla a partir del año 2000 y se conoció como mHealth, un término que se refiere a la salud móvil que fue acuñado en la práctica de la salud pública y a la medicina, utilizando herramientas como los dispositivos móviles.

Esta tecnología se desarrolla con las primeras aplicaciones como son los mensajes de textos, donde diversos lugares de consulta medicas utilizaban para hacer recordatorios a sus clientes de sus citas, también en campañas de vacunación. Luego la tecnología escalo con los smartphones, utilizando diversas aplicaciones que permitían recopilar información del usuario en tiempo real y realizar consultas basadas en su información, monitoreando al usuario. Luego estos programas de monitoreo toman fuerza y se comienza a utilizar para observar el ritmo cardiaco, calorías y mantener al usuario con salud y bienestar.

A principios del siglo XXI, la adopción de la tecnología móvil en El Salvador comenzó a expandirse, pero su uso en el sector salud era limitado. La mayoría de las aplicaciones móviles se enfocaban en servicios básicos y comunicación (García, 2010).

Las limitaciones del sector fueron la infraestructura de la tecnología débil, esto hizo que muchas de las unidades de salud o instituciones carecieran de equipos o herramientas como internet, computadoras, celulares inteligentes, falta de capacitación, inversión insuficiente y la resistencia al cambio.

Aplicaciones de Salud: Alrededor de 2007, comenzaron a surgir las primeras iniciativas globales de salud móvil (mHealth). En El Salvador, estas eran principalmente implementaciones

de proyectos piloto destinados a mejorar la recolección de datos y la comunicación en áreas rurales (Organización Panamericana de la Salud, 2009).

En cuanto a la recopilación de datos, esta implementación se realiza bajo un cambio global donde la disponibilidad de teléfonos móviles y plataformas de internet marcan un cambio significativo a las nuevas tendencias tecnológicas. Dando un inicio a una prueba piloto en colaboración con la Organización Panamericana de la Salud, basándose en la recopilación de datos epidemiológicos y otras enfermedades, teniendo como objetivo conectar los centros de salud públicos y privados por medio de la red (internet) con esta información desarrollando aplicaciones que fueran útiles para monitorear a cada usuario, pero sin embargo no se concretó del todo ya que la falta de iniciativa e interés para alcanzar los desafíos fueron inútiles, obteniendo como tal una infraestructura del proyecto mal planificado y la falta de capacitación de personal para el mantenimiento de este.

Expansión de la Telefonía Móvil: La penetración de teléfonos inteligentes aumentó significativamente en El Salvador, lo cual abrió nuevas oportunidades para el desarrollo de aplicaciones de salud (Ministerio de Salud, 2015).

Primeras Aplicaciones de Salud: Surgieron las primeras aplicaciones móviles enfocadas en la salud, destinadas a ofrecer información básica sobre enfermedades, recordatorios de medicamentos y promoción de la salud pública. Estas aplicaciones eran generalmente desarrolladas por ONG y agencias gubernamentales (Fernández, 2015).

Aumento en la Diversidad de Aplicaciones: Durante este periodo, la variedad y la calidad de las aplicaciones de salud en El Salvador aumentaron. Aplicaciones para el

monitoreo de enfermedades crónicas, la telemedicina y el bienestar mental comenzaron a ganar popularidad (Rodríguez, 2018).

Integración de Tecnologías Avanzadas: Se integraron tecnologías como el análisis de datos y la inteligencia artificial en aplicaciones de salud, permitiendo diagnósticos más precisos y personalizados (López, 2019).

La implementación de la inteligencia artificial en El Salvador, aún se encuentra en reconocimiento, es así que tendrá limitación en cuanto a sacar el máximo provecho a esta tecnología, por lo tanto, los objetivos que esta herramienta ofrece será analizar los datos de la salud pública, optimizando tiempo y recursos para las instituciones sobre los antecedentes de los pacientes y su historial de medicamentos o enfermedades.

Aceleración del Uso de mHealth: La pandemia de COVID19 impulsó significativamente el uso de aplicaciones móviles de salud. La necesidad de distanciamiento social y la sobrecarga del sistema de salud llevaron a un aumento en el uso de aplicaciones para consultas médicas, monitoreo de síntomas y rastreo de contactos (Gutiérrez, 2020).

Adopción Generalizada: Tanto el sector público como el privado adoptaron aplicaciones móviles para mejorar el acceso a servicios de salud y apoyar la salud mental de la población durante la pandemia (Martínez, 2021).

Enfoque en la Salud Mental y Bienestar: Existe una tendencia creciente hacia el desarrollo de aplicaciones que se enfoquen en la salud mental y el bienestar integral de los usuarios, aprovechando tecnologías como la inteligencia artificial para ofrecer soporte personalizado (Alvarez, 2022).

Interoperabilidad y Ecosistemas de Salud Conectada: Se espera que las aplicaciones futuras se integren cada vez más con otros sistemas de salud digital, creando ecosistema de salud conectada que ofrezcan una visión holística de la salud de los usuarios (Silva, 2023).

1.5.2 Conceptual

Las ideas nacen a partir de una necesidad y cuando esta es lo suficientemente importante, se establece una base sólida para iniciar un proyecto enfocado en un único objetivo. Este proyecto, en particular, presenta una plataforma cuyo propósito es destacar la importancia de la salud física y mental para todas las personas, independientemente de sus problemas de salud, económicos, sociales y culturales. Por lo tanto, se incluyen algunos conceptos que están directamente relacionados con esta plataforma de salud.

- 1) **Gamificación:** En qué se basa esta técnica de aprendizaje. Término de juegos. Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2013)

La gamificación será la herramienta que fomentara los hábitos saludables entre los usuarios, de manera que los juegos serán aplicados en un ámbito educativo y profesional que ayudara a conseguir mejores resultados y habilidades para los empleados, este método incluiría desafíos, recompensas y análisis gráficos en tiempo real de los usuarios.

- 2) **La salud mental:** es fundamental para nuestra capacidad de pensar, sentir, aprender, trabajar, establecer relaciones significativas y contribuir al mundo. La salud mental significa algo más

que la ausencia de trastornos mentales. Es una parte importante y la base de la salud y el bienestar general de todos. (UNICEF, 2015)

La salud mental será un indicador clave dentro de la aplicación, fortaleciendo factores como el éxito organizacional y mejorando la productividad, creatividad y el compromiso de los trabajadores. por lo tanto, contendrá beneficios que contribuirán a la salud, como enfoque integral que relaciona los desafíos y actividades gamificadas para lograr objetivos que los llevará a la reducción del estrés y agotamiento.

- 3) El sobrepeso y la obesidad: son afecciones habituales en los Estados Unidos, que se definen como un aumento del tamaño y la cantidad de células grasas en el cuerpo. El sobrepeso y la obesidad aparecen por muchos factores, que incluyen comportamientos como patrones de alimentación, falta de sueño o de actividad física, y algunos medicamentos, además de la genética y los antecedentes familiares. (NHLBI, 2022) d) Hábitos saludables: son aquellas conductas que tenemos asumidas como propias en nuestra vida cotidiana y que inciden positivamente en nuestro bienestar físico, mental y social. Determinan la presencia de factores de riesgo y/o de factores protectores para el bienestar. (Salud Navarra, 2013)

El control de peso motivará al usuario a mejorar su salud física, tomando decisiones de buena alimentación saludable, aumentado la actividad física y adoptando un buen estilo de vida, también fomentar los hábitos que contribuyan a disminuir los factores de riesgos que estén asociados a las enfermedades crónicas, mentales, sociales y físicos como el sobre peso y la obesidad.

- 4) Las plataformas digitales o plataformas virtuales: son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas

necesidades, cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada, usando menos recursos. (Giraldo, 2019)

La aplicación digital Salud GO+ utilizara diferentes funciones para un objetivo, satisfacer las necesidades de los usuarios y las empresas, para mejorar la salud de los empleados, también automatizando procesos y soluciones integrales para la eficiencia y efectivada de los procesos empresariales.

- 5) Marketing Digital: Es conjunto de informaciones y acciones que pueden ser hechas en diversos medios digitales con el objetivo de promover empresas y productos. (STATION, 2024)

El marketing digital permitirá promocionar la aplicación en los diferentes canales, como las redes sociales para atraer las empresas interesadas en la aplicación de bienestar. Además, Salud GO+ compartiría contenido informativo sobre los beneficios de la aplicación y los éxitos y testimonios de los usuarios que ocupan esta aplicación. También la creación de un segmento al público objetivo, la medición y análisis para monitorear la efectividad de las campañas publicitarias.

- 6) Comerciante afiliado: Empresario afiliado, persona natural o jurídica, que cumple de manera permanente sus obligaciones como comerciante y paga una membresía o aporte voluntario anual, para adquirir derechos y beneficios exclusivos. (Cámara de Comercio de Bogotá, 2023)

Contar con socios afiliados en la aplicación, permitirá poder expandir los mercados objetivos, aumentando la base de usuarios y la visibilidad de la aplicación. Los afiliados pueden ofrecer sus productos o servicios, enriqueciendo la experiencia del usuario y aumentando el valor percibido dentro de la aplicación.

- 7) Tendencia de videomarketing en la salud: Según (Baya, 2024) Este método radica en su capacidad para transmitir información de manera efectiva, atractiva y visual. Los usuarios pueden ver y escuchar a profesionales de la salud explicar los procedimientos de un tratamiento o consejo de salud.

El formato aplicado para esta tendencia se podrá aplicar en la aplicación Salud GO+ ya que será una herramienta útil para y efectiva para los usuarios dentro de la aplicación. Además los videos transmiten información entorno al contenido objetivo compartiendo en las redes sociales y recaudando audiencia para el negocio.

- 8) Negocio digital, que es y cómo funciona: El negocio digital es un modelo de negocio que se basa en el uso de las tecnologías de la información para mejorar los servicios que la empresa ofrece. En su gran mayoría, los negocios digitales ofrecen productos digitales o infoproductos. No obstante, hay casos en donde se puede entregar productos tangibles (Sandoval, 2023).

El modelo de negocio de Salud GO+ es cien por ciento digital utilizando la tecnología actual, como el diseño de la plataforma corporativa por medio de la IA, la automatización de la gamificación y la integración en el modelo como la monetización a través de las suscripciones, utilizando pasarelas de pagos digitales.

Relación del Marco Teórico con la Propuesta de Salud GO+: El marco teórico de esta investigación establece los fundamentos esenciales sobre los cuales se construye la propuesta de Salud GO+. La gamificación, el bienestar laboral y la salud organizacional son conceptos interrelacionados que proporcionan la base para el diseño de una plataforma innovadora que busca mejorar la calidad de vida de los empleados dentro del ámbito corporativo.

Gamificación como estrategia motivacional: La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la adherencia a programas de bienestar. Según (Verecol, 2024) esta iniciativa no solo aumentó la participación en un 50%, sino que también resultó en un 40% de mejora en el tiempo de formación. Para aquellas organizaciones que buscan una manera de involucrar a sus equipos, se recomienda establecer objetivos claros, ofrecer recompensas significativas y fomentar una competencia amistosa.

La aplicación integra estos elementos mediante una plataforma que permite a los empleados recibir incentivos por sus logros en actividades relacionadas con bienestar físico y mental, fomentando un cambio de comportamiento sostenible..

La literatura revisada muestra que empleados con niveles más altos de bienestar tienen una mayor productividad y reducen su ausentismo. Según (Vorecol, 2024) en su informe de la Organización Mundial de la Salud indica que por cada dólar invertido en salud mental en el lugar de trabajo, se puede esperar un retorno de cuatro dólares en términos de productividad. Además, estudios revelan que el 61% de los trabajadores que experimentan altos niveles de estrés o ansiedad informaron un compromiso laboral más bajo, lo que se traduce en una reducción de hasta un 37% en la eficiencia de las operaciones y un aumento notable en los costos de rotación.

Salud GO+ busca capitalizar este impacto ofreciendo a las empresas una herramienta que no solo beneficie la salud de los colaboradores, sino que también mejore la cultura organizacional y los indicadores clave de desempeño (KPI).

Salud Organizacional y el Rol de las Empresas: La salud ocupacional es una prioridad para el desarrollo sostenible de las empresas. La adopción de estrategias digitales que faciliten el monitoreo del bienestar de los empleados es una tendencia en crecimiento.

La aplicación proporciona a las empresas herramientas analíticas para medir el progreso de sus colaboradores.

1.5.3 Legal

Normativa y Ley de Comercio Electrónico en El Salvador: es la que regula la venta de productos y servicios en línea en El Salvador se basa en la Ley de Comercio Electrónico. Esta ley se aplica tanto a personas jurídicas como naturales que realicen transacciones comerciales a través de medios digitales, electrónicos o tecnológicos. Fue aprobada mediante el Decreto No. 463 y publicada en el diario oficial número 27, tomo 426, el 10 de febrero de 2020, entrando en vigor el 11 de febrero de 2021 (Asamblea Legislativa de El Salvador, 2020).

Impacto directo en la implementación de Salud GO+

El comercio electrónico está Sujeta a Obligaciones que rige la ley de comercio de El Salvador como es el Art. 3.- Esta ley se aplicará a toda persona natural o jurídica, pública o privada establecida en El Salvador, que realice por sí mismo o por medio de intermediarios transacciones comerciales o intercambio de bienes o servicios contractuales, mediante la utilización de cualquier clase de tecnología o por medio de redes de comunicación interconectadas. Salud GO+ necesitara estar seguro de cumplir con las disposiciones de la ley para trabajar de acuerdo a la ley. Esto incluiría la información de los términos y condiciones, una guía para realizar los pagos y una descripción del servicio y notificar de los gastos adicionales (Asamblea Legislativa de El Salvador, 2020).

Cuando los proveedores de bienes y servicios se encuentren establecidos fuera del territorio nacional, se regulará conforme a los convenios o tratados internacionales que resulten de aplicación. No se constituye presunción de estar establecido en El Salvador, por el simple hecho

del uso de medios tecnológicos situados en El Salvador para la prestación o acceso al servicio (Asamblea Legislativa de El Salvador, 2020).

El Artículo 6 de la misma ley establece en los incisos:

- Comunicación comercial electrónica: Toda forma de comunicación que las partes hagan por medio de mensaje de datos, con el fin de comercializar bienes y servicios.
- Proveedor de servicio de intermediación electrónica: Persona natural o jurídica que posibilita el acceso y la operatividad de cualquiera de los componentes, fases y elementos del proceso de comercio electrónico, facilitando la prestación o utilización de otros servicios de comercio electrónico o el acceso a la información. Siendo estos servicios de intermediación: la realización de copia temporal de las páginas de internet solicitadas por los usuarios, el alojamiento en los propios servidores de datos, aplicaciones o servicios suministrados por otros, la provisión de instrumentos de búsqueda, acceso y recopilación de datos o de enlaces a otros sitios de internet.
- Usuario: Toda persona natural o jurídica que por medios electrónicos contrate bienes o servicios, o reciba oferta de estos.
- Vía electrónica: Son los medios ópticos o cualquier otra tecnología a través de los cuales se realizan las transacciones comerciales.
- Factura electrónica: Es el comprobante electrónico de pago que deberán emitir los proveedores de bienes y servicios usuarios de comercio electrónico, a quienes realicen transacciones comerciales con ellos, de conformidad con la legislación pertinente.
- Proveedor: Persona natural o jurídica que desarrolle actividades de producción, fabricación, importación y comercialización de bienes o servicios (Asamblea Legislativa de El Salvador, 2020).

Como esto impacta a la plataforma de Salud GO+

Salud GO+ será un modelo de negocio digital, pero también será una empresa formada bajo el marco legal salvadoreño, por lo tanto, debe apegarse a la Ley de Comercio Electrónico de El Salvador y también a la Ley de transferencia de bienes muebles y servicios.

Estas leyes aplican a todas las transacciones comerciales realizadas mediante tecnología digital y establece obligaciones como:

- 1) Cumplimiento de términos y condiciones claros en la aplicación.
- 2) Pago de IVA por cada transacción.
- 3) Protección de datos y seguridad de la información de los usuarios.
- 4) Ofrecer facturas electrónicas a las empresas que contraten sus servicios.

Responsabilidades como proveedor de servicio:

Según el Artículo 6 de la Ley de Comercio Electrónico, un proveedor de servicio de intermediación electrónica, debe garantizar la disponibilidad y funcionalidad de su plataforma digital.

Regulación de pagos y transacciones digitales:

La ley establece que cuando el proveedor de servicios (en este caso, Salud GO+) está fuera de El Salvador, las transacciones pueden estar reguladas por tratados internacionales.

Esto es importante si la plataforma decide expandirse a otros países o trabajar con procesadores de pago internacionales

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Salud GO+ está orientada a mejorar el bienestar físico y mental de empleados en empresas de San Salvador y La Libertad, El Salvador. La metodología adopta un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), permitiendo explorar tanto percepciones subjetivas mediante entrevistas como datos objetivos a través de encuestas estructuradas. Se emplea el razonamiento deductivo para partir de teorías existentes sobre gamificación y salud laboral, identificando variables clave como motivación, predisposición tecnológica y percepción de valor.

La investigación se dirige a empleados de sectores sedentarios en empresas medianas y grandes, seleccionando una muestra de 384 encuestas con un nivel de confianza del 95%. Entre las técnicas aplicadas destacan entrevistas a expertos, análisis estadístico y encuestas digitales con preguntas cerradas.

El diagnóstico estratégico, basado en las Cinco Fuerzas de Porter, evidencia alta competencia en el mercado y la necesidad de diferenciación mediante la personalización y la gamificación. El análisis PEST identifica oportunidades en regulaciones de salud, creciente interés en bienestar social, y avances tecnológicos que facilitan la adopción de soluciones digitales.

2.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología de esta investigación adopta un enfoque mixto que integra métodos cualitativos y cuantitativos, con el propósito de abordar el problema desde una perspectiva holística. Este enfoque permitirá recopilar y analizar tanto percepciones subjetivas como datos objetivos, garantizando una comprensión integral de las necesidades y comportamientos de los empleados en el ámbito laboral salvadoreño.

Investigación Cualitativa: Se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con personal de recursos humanos de diversas empresas en San Salvador y La Libertad. Estas entrevistas

explorarán en profundidad las percepciones, necesidades y expectativas relacionadas con una plataforma de salud gamificada, proporcionando información valiosa para personalizar el diseño de la solución.

Investigación Cuantitativa: A través de encuestas estructuradas, se recopilarán datos estadísticos sobre los hábitos de salud, niveles de actividad física y disposición hacia el uso de la gamificación entre los empleados. Este enfoque cuantitativo permitirá establecer tendencias y correlaciones, fundamentando las decisiones de diseño con información representativa.

2.1.1 Generalidades

La investigación está orientada a profundizar el conocimiento de un proceso teórico-práctico para ofrecer soluciones a problemas en el ámbito laboral de las empresas en El Salvador. La metodología de la investigación definió el método y enfoque del proyecto, además de establecer las fuentes de información utilizadas para determinar las técnicas e instrumentos adecuados para el desarrollo del estudio, con un enfoque específico en la salud y bienestar de los empleados.

2.1.2 Método

El enfoque metodológico principal de esta investigación es el razonamiento deductivo. Este método parte de principios generales y teorías establecidas para llegar a conclusiones específicas, aplicables a los empleados de empresas en El Salvador. Inicialmente, se revisarán teorías y estudios existentes sobre la salud laboral y la gamificación. Estas teorías proporcionarán un marco general sobre cómo la salud y el bienestar de los empleados pueden mejorarse a través de la integración de elementos de gamificación en las plataformas de salud digital (Suarez, 2024).

Desde esta perspectiva teórica, se identificarán las variables clave que pueden influir en la efectividad de la gamificación en el ámbito laboral. Estas variables incluirán factores como la motivación de los empleados, su predisposición a adoptar nuevas tecnologías y la percepción de

valor que estas tecnologías pueden agregar a su bienestar diario. Una vez identificadas estas variables, se formularán hipótesis específicas sobre cómo estas pueden manifestarse en el contexto de las empresas salvadoreñas.

En el método cuantitativo, se diseñarán y distribuirán encuestas y cuestionarios que permitirán captar información precisa sobre los hábitos de salud y bienestar de los empleados, así como su apertura a utilizar tecnologías de gamificación. Estas encuestas estarán dirigidas específicamente a empleados de diversas empresas en El Salvador, asegurando una muestra representativa. Simultáneamente, el método cualitativo permitirá una comprensión más profunda de las percepciones y expectativas de los empleados. Esto se logrará mediante el análisis de encuestas, así como entrevistas en profundidad con expertos en salud laboral y gamificación. Este análisis cualitativo permitirá captar aspectos más subjetivos y detallados que podrían no emerger en los datos cuantitativos (Editorial Etecé, 2024).

Este análisis permitirá validar o refutar las teorías iniciales y proporcionar una base sólida para el desarrollo de la plataforma de salud. Al integrar los hallazgos tanto cuantitativos como cualitativos, se desarrollará una solución que responda eficazmente a las necesidades y expectativas de los empleados de las empresas en El Salvador.

2.1.3 Enfoque de investigación cuantitativo

El enfoque metodológico principal de esta investigación es el razonamiento deductivo (Suarez, 2024). Este método parte de principios generales y teorías establecidas para llegar a conclusiones específicas, aplicables a los empleados de empresas en El Salvador. Inicialmente, se revisarán teorías y estudios existentes sobre la salud laboral y la gamificación. Estas teorías proporcionarán un marco general sobre cómo la salud y el bienestar de los empleados pueden

mejorarse a través de la integración de elementos de gamificación en las plataformas de salud digital.

Desde esta perspectiva teórica, se identificarán las variables clave que pueden influir en la efectividad de la gamificación en el ámbito laboral. Estas variables incluirán factores como la motivación de los empleados, su predisposición a adoptar nuevas tecnologías y la percepción de valor que estas tecnologías pueden agregar a su bienestar diario. Una vez identificadas estas variables, se formularán hipótesis específicas sobre cómo estas pueden manifestarse en el contexto de las empresas salvadoreñas.

Cuestionarios y Encuestas: Se desarrollarán cuestionarios estructurados y semiestructurados que se distribuirán en línea para capturar datos cuantitativos sobre los hábitos de salud de los empleados de las empresas en El Salvador, su disposición a adoptar tecnología de gamificación y su percepción de valor.

Estudios Estadísticos: Se realizarán análisis estadísticos de los datos recolectados para identificar patrones y tendencias en los hábitos de salud y bienestar de los empleados, así como su predisposición hacia la gamificación.

La combinación de estos métodos cuantitativos permitirá una visión detallada y estructurada del problema, identificando tanto los patrones generales como las expectativas y preocupaciones individuales de los empleados. El razonamiento deductivo, por tanto, no solo facilita la estructuración del estudio, sino que también asegura que el desarrollo de la plataforma de salud esté fundamentado en un análisis riguroso y contextualizado, orientado a mejorar el bienestar de los empleados en el entorno empresarial salvadoreño (Editorial Etecé, 2024).

2.1.4 Universo

El universo está compuesto por todos los empleados que trabajan en las empresas, para conocer el universo se analiza lo siguiente:

- **Ámbito geográfico:** Empleados en empresas de La Libertad y San Salvador. Ya que el 40% de empleados está en estos departamentos. (BCR Banco Central de Reserva, 2023)
- **Tipo de empresas donde trabajan los empleados:** Empleados que trabajen en empresas conocidas por trabajos sedentarios como Tecnología y Servicios de Información, Administración y Servicios Financieros, Centros de Llamadas (Call Centers), Sectores de Servicios Profesionales, Medios de Comunicación y Publicidad, área Administrativa en Educación.
- **Número de empleados:** Empleados de empresas medianas o grandes
- **Pequeña empresa** es aquella unidad productiva, de naturaleza natural o jurídica, que tiene de 11 a 50 trabajadores y un valor de ventas o ingresos brutos anuales entre US \$ 144,600.01 y USD \$ 1,445,100.00
- **Mediana empresa** es aquella unidad productiva que tiene de 50 a 200 trabajadores y un valor de ventas o ingresos brutos anuales entre USD \$ 1,445,100.01 y USD\$ 7.000.000,00 (BCR Banco Central de Reserva de El Salvador, 2018)

Por lo tanto, el universo es:

Empleados que laboran en empresas de los sectores de Tecnología y Servicios de Información, Administración y Servicios Financieros, Call Centers, Servicios Profesionales, Medios de Comunicación y Publicidad, y Educación (Administrativa) en los departamentos de La Libertad y San Salvador, específicamente en empresas medianas y grandes, caracterizadas por tener un entorno de trabajo sedentario.

2.1.5 Población

La población estará constituida por los empleados que trabajan en empresas que ya cuentan con programas de bienestar o que tienen interés en implementar Salud GO+.

Segmentación de empleados se dirige Salud GO+:

Sector específico: Empleados de sectores donde el bienestar juega un papel importante.

Nivel de interés en bienestar: Empleados que ya estén involucrados en algún programa de bienestar o que muestren interés en participar en un programa de este tipo, empleados que vayan a gimnasios.

Demografía: Según (Banco Central de Reserva, 2023) Personas económicamente activas en San Salvador con 1,730,449 y en el departamento de La Libertad con 803,933.

Tabla 2 Población urbana con empleo por departamentos

Departamento	Población total	Población Económicamente Activa
San Salvador	1,730,449	905,946
La Libertad	803,933	399,748
Total	2,534,382	1,305,694

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E basado en información de (Banco Central de Reserva, 2023)

La sumatoria de ambas poblaciones en área urbana con empleo de los departamentos es de 1,305,694 personas.

Por lo tanto, la población es: 1,305,694 empleados que trabajan en empresas de sectores urbanos de La Libertad y San Salvador, donde el bienestar es un factor clave. Estos empleados pertenecen a compañías que ya han implementado programas de bienestar o que han manifestado interés en incorporar Salud GO+. Las personas pueden o no estar participando activamente en actividades de bienestar, como asistir a gimnasios, y tienen entre 16 y 59 años. Además, desempeñan principalmente trabajos sedentarios, lo que aumenta la necesidad de programas de bienestar adecuados para mejorar su calidad de vida.

2.1.6 Muestra

Subconjunto de los empleados seleccionados para participar en el estudio.

Tamaño de la muestra:

Método de muestreo: Muestreo aleatorio de empleados seleccionados al azar o dirigidos por ejemplo a empleados que ya han participado en programas de bienestar.

Instrumentos: Encuestas para recoger información sobre el bienestar de los empleados, su productividad, y el impacto que pueda tener Salud GO+ en sus vidas laborales.

Cálculo de la muestra:

Para población infinita es cuando se desconoce o es imposible de determinar el total de unidades de observación que la integran. Por lo cual se conoce la fórmula de población infinita en donde se observa en el Artículo de investigación de Salud Tabasco (Aguilar-Barojas, 2005), hace mención que la fórmula es utilizada cuando hay un estimado de población que supera los 100,000 personas por lo tanto podemos realizarla en base a un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Por lo tanto, podemos ajustar la población.

$$n = \frac{Z^2 P q}{e^2}$$

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (0.5)}{(0.05)^2}$$

$$n = \frac{(3.8416) (0.5) (0.5)}{0.0025}$$

$$n = \frac{09604}{0.0025}$$

$$n = 384.16$$

$$n = 384 \text{ encuestas}$$

Población ajustada

$$n' = \frac{n}{1 + \frac{(n-1)}{N}}$$

$$n' = \frac{384.16}{1 + \frac{(384.16 - 1)}{1,305,694}}$$

$$n' = \frac{384.16}{1 + \frac{383.16}{1,305,694}}$$

$$n' = \frac{384.16}{1 + 0.000293453136799281}$$

$$n' = \frac{384.16}{1.0002934531368} = 384.047300115102$$

Donde:

n = tamaño de la muestra

N = tamaño de la población, 1,305,694 empleados

e = nivel de precisión absoluta o riesgo. Referido a la amplitud del intervalo de confianza deseado en la determinación del valor promedio de la variable en estudio. e = 5% d=0.05

Z = valor de Z crítico, calculado en las tablas del área de la curva normal. Llamado también nivel de confianza. Si el nivel de confianza es del 95%, $Z^2 = 1.96$

p = proporción aproximada del fenómeno en estudio en la población de referencia p=50%
p = 0.5

q = proporción de la población de referencia que no presenta el fenómeno en estudio

(1 - p). La suma de la p y la q siempre debe dar 1. Si p= 0.5 q= 0.5

2.1.7 Técnicas de investigación

Para llevar a cabo el análisis del estudio de Salud GO+ enfocado en los empleados de las empresas, se aplicarán las técnicas de investigación que permitan recolectar datos cualitativos y cuantitativos

- Encuesta: permitirá recoger información estructurada y cuantificable sobre el estado de bienestar, motivación y productividad de los empleados
- Entrevistas (Cualitativo): útil para obtener información detallada y comprensiva sobre las percepciones y experiencias de los empleados con respecto a los programas de bienestar y cómo la plataforma Salud GO+ puede afectar su salud y productividad.
- Análisis Estadístico (Cuantitativo): A los datos a través de encuestas se le aplicaran técnicas de análisis estadístico para identificar patrones, correlaciones y tendencias en los datos. Esto permitirá cuantificar el impacto de Salud GO+ en el bienestar de los empleados.

2.1.8 Instrumentos de investigación

Encuesta: eficaces cuando se trata de recopilar datos cuantitativos de una gran cantidad de personas.

Formato: Los cuestionarios serán digitales, y se aplicarán mediante plataforma en línea Google Forms.

Estructura: Se diseñar preguntas cerradas, de opciones múltiples y escala de Likert para obtener respuestas cuantificables sobre los hábitos de salud, niveles de bienestar y satisfacción con la plataforma.

Propósito: Medir la percepción de los empleados sobre los programas de bienestar, su nivel de motivación, y el impacto de Salud GO+ en su bienestar físico y mental.

Encuesta realizada en Anexos.

2.1.9 Presentación de resultados

Los resultados se presentan en anexos

2.2 DIAGNÓSTICO

2.2.1 Desarrollo de las fuerzas de Michael Porter

Ilustración 1 Las cinco fuerzas de Porter



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

5 fuerzas de Michael Porter

1. **Amenaza de nuevos competidores entrantes:** Las barreras son limitadas en relación a la creación de plataformas y aplicaciones del rubro de la salud, muchas empresas pueden tener acceso a herramientas para el desarrollo de diferentes plataformas. Pero también existe un requerimiento significativo para satisfacer las necesidades personalizadas de los clientes, especialmente empresas que necesitan soluciones específicas.

En El Salvador, la adopción de tecnologías en el sector salud está en aumento, aunque existen obstáculos como la infraestructura digital y la escasa inversión en soluciones innovadoras. Aun así, desarrollar plataformas de salud no requiere una inversión inicial significativa, lo que facilita la llegada de nuevos competidores. Salud GO+ puede destacarse al centrarse en la gamificación y la personalización, lo que podría atraer tanto a empresas como a individuos en busca de experiencias innovadoras. Además, el mercado local todavía no está saturado de soluciones de bienestar digital adaptadas de manera específica a las necesidades de los salvadoreños.

2. **Poder de negociación de los proveedores:** En El Salvador los profesionales en la salud, como nutricionistas y entrenadores, tienen un alto poder de negociación, ya que su oferta en el mercado es limitada en comparación con la demanda. Por otro lado, los proveedores de contenido, como creadores de artículos, videos y asesorías para la plataforma, tienen un poder de negociación moderado, ya que hay varias opciones disponibles, pero la calidad y especialización pueden influir en su costo. En cuanto a los proveedores de tecnología, como desarrolladores de plataformas, servicios de hosting y software, su poder de negociación es bajo, debido a la gran cantidad de opciones en el mercado, lo que permite acceder a soluciones variadas y competitivas en costos. Salud GO+ Tendrá que gestionar

cuidadosamente las relaciones con proveedores que son clave en salud para asegurar contenido y servicios de alta calidad.

3. **Poder de negociación de los clientes:** Las empresas y las personas tienen múltiples opciones para obtener plataformas de salud y bienestar, lo que da el poder de negociación con los clientes, esto obliga a Salud GO+ a ofrecer un alto valor en la solución de las necesidades y atraer con esto a los nuevos clientes. Por lo tanto, los precios en el mercado serán muy competitivos. Salud GO+ tendrá el objetivo de mantener una ventaja competitiva, deberá enfocarse en ofrecer un valor superior mediante la gamificación y la personalización, así como mantener precios competitivos y transparentes. La satisfacción del cliente y la retención son cruciales en un mercado con muchas opciones. Por otro lado, en El Salvador los usuarios buscan soluciones de salud económicas y de alta calidad y las empresas también buscan soluciones que se ajusten a su presupuesto y necesidades.
4. **Amenaza de nuevos productos sustitutos:** Las amenazas que se tienen son aquellas plataformas que ya existen en el mercado, como fitness, libros de autoayuda, programas de coaching, aplicaciones gratuitas en línea, además programas de salud que ofrecen seguros y la competencia con soluciones con precios muy bajos. La gamificación es el diferenciador clave para Salud GO+. Este punto clave hace que el proceso de mejora de la salud sea interactivo y divertido. Salud GO+ puede atraer a los usuarios que buscan una experiencia única, motivadora y divertida. Por lo tanto, ofrecer valor agregado y personalización puede ayudar a contrarrestar la amenaza de sustitutos. En El Salvador las personas buscan lo tradicional, recurriendo a los nutricionistas, clínicas o programas de bienestar ofrecidos por otras instituciones tradicionales, por lo cual estos sustitutos podrían ser los Gimnasios, libros de autoayuda y empresas como ASESUISA que ofrece los programas de salud y bienestar.

5. **Rivalidad entre los competidores:** Los competidores son fuertes ya que las plataformas y aplicaciones son diversas en el mercado, esto los lleva a guerras de precios e intensificación del marketing, por lo tanto, los competidores se están innovando, y como ya lo habíamos mencionado que Salud GO+ tiene a su favor la gamificación y podrá hacer la diferencia, pero estar bajo presión para no dejar de innovar. Salud GO+ para mantenerse competitivo debe continuar innovando y mejorando, La gamificación, junto con la capacidad de adaptarse rápidamente a las necesidades del mercado, puede ser una estrategia eficaz para diferenciarse de los competidores y reducir la presión de la rivalidad. En cuanto al local, en El Salvador existe la competencia como las aplicaciones tradicionales que conocemos, pero también se tiene la competencia de empresas internacionales de la que ofrecen soluciones digitales para la salud.

Se realizó un benchmarking con plataformas como Gympass, FitBit Premium y MindFit

Características / Plataforma	Gympass	FitBit Premium	MindFit	Salud GO+
Enfoque principal	Acceso a gimnasios y clases presenciales	Monitoreo personal de salud con dispositivos	Bienestar emocional y mindfulness	Bienestar integral para empresas salvadoreñas
Acceso a servicios físicos	Sí, acceso a miles de gimnasios asociados	No aplica	No aplica	No aplica
Funcionalidades digitales	Limitadas (algunas clases virtuales y coaching)	Sí: métricas, rutinas, mindfulness, sueño	Sí: sesiones guiadas, retos mentales y meditación	Sí: retos activos, pausas activas, seguimiento colectivo
Adaptabilidad al entorno laboral	Baja (requiere presencia física del usuario)	Media (útil para trabajadores individuales)	Alta (adaptada a empresas y teletrabajo)	Alta (personalización según tipo de colaborador)
Costo para empresas	Alto (licencias por colaborador)	Alto (requiere compra de dispositivo + membresía)	Medio (licencias para grupos o paquetes)	Bajo a medio (modelo escalable y accesible)

Personalización de retos	No personalizada	No personalizada, sugerencias automatizadas	Moderadamente personalizada	Sí, totalmente personalizada por empresa/perfil
Seguimiento de salud física	Limitado (sin evaluación continua dentro de app)	Alta (datos en tiempo real del usuario)	No monitorea salud física	Moderado (enfoque colectivo más que biométrico)
Integración con RRHH	Mínima o por solicitud adicional	No orientado a gestión corporativa	Sí (reportes, dashboard empresarial)	Sí, diseñada para integrar con RRHH locales
Escalabilidad local	Moderada en grandes ciudades	Escalabilidad global (modelo internacional)	Alta en entorno latinoamericano	Alta, adaptable a sectores y regiones de El Salvador
Soporte en español	Parcial (interfaz no 100% localizada)	Sí (limitado a configuración de idioma)	Sí, completamente en español	Sí, diseñada específicamente para el entorno local

Salud Go + Se diferencia por su enfoque corporativo local, con desafíos colectivos y monitoreado grupal enfocado en cultura organizacional.

2.2.2 Desarrollo de PEST

Ilustración 2 Análisis PEST



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Análisis PEST:

Político: Las regulaciones de la Salud, las cuales son las normas del bienestar físico y mental. En donde Salud GO+ puede influir en la necesidad de hacer cambios para la educación de la Salud, junto al Ministerio de Salud Pública y Asistencia social. Por lo que menciona el (Cap. II del Código de Salud) “Serán acciones de promoción de la Salud, todas las que tiendan a fomentar el normal desarrollo físico, social y mental de las personas”. Por lo tanto, la implementación de políticas de salud y bienestar para los empleados en las empresas privadas y públicas, se puede ofrecer el programa de gamificación para la solución y apoyo a la salud física y mental.

En el desarrollo de la propuesta Salud GO+ podría colaborar con el Ministerio de Salud. Apoyando en el desarrollo de programas alineados a la salud física y mental para las empresas del sector público, destacando campañas de salud a nivel nacional. Por la cual se podría crear talleres interactivos dentro de la aplicación de Salud GO+, ofreciendo programas de salud con la implementación de la gamificación para apoyar a los empleados en sus problemas de salud, combatiendo el estrés, la obesidad, la mala alimentación, depresión, enfermedades cardíacas, etc.

Económico: Las condiciones económicas de cada empresa o personas pueden reducir el presupuesto, por alguna crisis económica, esto lleva a un costo de implementación sobre las plataformas digitales, cuando tardara en recuperar lo invertido. Pero de igual manera se puede decir que los enfoques de bienestar físico y mental puede ser productivos si la economía es estable y la adopción de la plataforma podrá ser adoptada por el usuario.

Salud GO+ podría adaptarse con diferentes modelos de pago para la aplicación, considerando el tamaño de las empresas, utilizar una versión básica y una versión premium de la aplicación, esto

funcionaria de acuerdo a la capacidad de adquisición de cada empresa, además ofreciendo un cobro mensual accesible, de acuerdo a la necesidad.

Social: La conciencia sobre la salud mental es importante por lo tanto durante los años ha ganado atención en los empleados, esto surge durante la pandemia, los empleados esperan que sus empleadores se preocupen por ellos y tengan consideración en su salud mental. Abordar la necesidad de reducir el estrés, la ansiedad y otros problemas físicos y mentales requiere de solución, ya que las nuevas generaciones de personas como los millenials de igual manera los de la generación Z, buscan obtener un buen ambiente laborales, donde la empresa se preocupe por esos en salud.

Salud GO+ necesita crear programas eficientes de bienestar para la salud mental y física. Por lo tanto, necesitar obtener las mismas iniciativas de empresas que implementan o desarrollan programas de bienestar, por ejemplo, Glasswing Internacional, implementa estos programas de Salud, aunque es una organización sin fines de lucro, ayuda a instituciones con prácticas de traumas, autocuidado y violencia (Joma, 2022) .

Ejemplo: Un 50 % de los empleados en El Salvador sufre de estrés, reveló la firma de consultoría Gallup en donde presenta que El Salvador se posiciona en el quinto puesto de más empleados con estrés en el listado de 20 países de Latinoamérica y el Caribe analizados. (Villeda, 2024)

Es por tanto que Salud GO+ resalta una importancia que las empresas de El Salvador deberían de tener y es de preocuparse por el bienestar de sus empleados para atraer y retener el talento humano, dando una solución al problema de la salud mental.

Tecnología: Los avances tecnológicos nos permiten tener herramientas necesarias para la implementación de diversos recursos para la salud. De esta manera Salud GO+ se desarrolla bajo una tecnología digital basándose en una plataforma o aplicación que ayude al empleado en su trabajo o persona que lo necesite, mejorando su rendimiento, su auto eficiencia, la adaptabilidad, física y mentalmente en el desarrollo de un trabajo, esto con el recurso de la Gamificación, si una empresa aplica un programa de salud y bienestar para sus empleados, se convertiría en un compromiso a que los empleados estén siempre bien y en un entorno agradable, la gamificación ayudara a implementar desafíos, recompensas y competencias de incentivos para cada usuario que participe en su bienestar, haciendo esto una experiencia divertida y placentera.

Por otra parte, El Salvador solo cuenta con una tecnología SIFF (Sistema de Información de Ficha Familiar) y HEARTS, estas tecnologías son utilizadas para a la recopilación de información por cada paciente y aborda el problema de la hipertensión arterial y cardiovascular en los empleados de diversas empresas. Por lo tanto, no existe una tecnología como la gamificación que ayude en forma directa a tratar estos problemas en forma digital. (Cure, 2020)

En El Salvador, la tecnología crece cada día, facilitando a las empresas o a las personas a adoptar una plataformas o aplicación de salud. Para Salud GO+ el objetivo es mantener al usuario motivado y activo en participar en los desafíos para luego ganar las recompensas. Esto se lograría gracias a la implementación de la gamificación, manteniendo al usuario motivado y activo.

2.3 CONCLUSIONES DEL DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN

El diagnóstico de Salud GO+ muestra que la empresa se enfrenta a diversas oportunidades y desafíos en el mercado de plataformas de salud. Las barreras de entrada son limitadas, lo que permite a nuevos competidores entrar fácilmente, pero la capacidad de adaptación a las

necesidades específicas del cliente es clave para el éxito. Los proveedores de servicios de salud tienen un alto poder de negociación, lo que podría afectar los costos de producción.

Las oportunidades y desafíos están en las empresas de San Salvador y La Libertad, solucionando los problemas antes mencionados y además aprovechando las oportunidades en que Salud GO+ puede implementarse en módulos gamificadas de apoyo psicológico o bienestar emocional (como meditación, rutinas saludables, seguimiento de ánimo), usando recompensas digitales para motivar al usuario. Esto responde a una necesidad social real en El Salvador, esto se puede lograr al tener alianzas con instituciones públicas como, el Ministerio de Salud para ofrecer funciones como registro de citas, vacunación y seguimiento clínico integradas con los sistemas existentes como, Historia Clínica Electrónica, ayudando a aliviar la carga del sistema público.

Esto significa que Salud GO+ tendrá que mantenerse innovando cada día más para poder ofrecer las soluciones a cada uno de los usuarios, esto tendrá que satisfacer las necesidades y tomando en cuenta a los proveedores para poder tener una negociación que pueda llevarlos a ambos a un punto equilibrio en los costos y que la relación entre las empresas sea un ganar-ganar, porque cada innovación requiere de más costos, es aquí donde Salud GO+ tiene que mantener una buena relación con el proveedor para mantener los costos controlados y ofrecer siempre un servicio de calidad, por ambas partes.

Los clientes, tanto empresas como individuos, tienen muchas opciones, lo que obliga a Salud GO+ a ofrecer un alto valor y a mantener precios competitivos. La amenaza de productos sustitutos es significativa, pero la gamificación puede diferenciar a Salud GO+ de la competencia. La rivalidad entre competidores es intensa, lo que obliga a la empresa a innovar constantemente para mantenerse relevante.

¿Como interactúa el análisis PEST y las 5 Fuerzas de Porter? Salud GO+ puede posicionarse no solo como una plataforma tecnológica, sino como un aliado genuino en el bienestar de los salvadoreños. Las regulaciones de salud no son simples trámites, sino puentes para colaborar con instituciones y crear impacto social real en la salud de los empleados.

Frente a la amenaza de nuevos competidores, la plataforma encuentra su fortaleza en la comprensión profunda de las necesidades. No se trata de competir por ser la app con más funciones, sino de ofrecer soluciones que realmente mejoren la calidad de vida.

Las tendencias sociales actuales validan su enfoque. La creciente conciencia sobre salud mental y el agotamiento laboral confirman que Salud GO+ no compite contra otras apps, sino contra problemas concretos como el estrés, la desconexión y los hábitos poco saludables. Su sistema de gamificación trasciende lo tecnológico para convertirse en un acompañamiento motivador y cercano al empleado.

Mientras el análisis tradicional se enfoca en los proveedores como un factor de negociación, la plataforma los visualiza como socios estratégicos. Los profesionales de salud son guías en este viaje hacia el bienestar de salud.

En un mercado saturado de opciones impersonales, Salud GO+ se distingue por su capacidad de conectar tecnológicamente, pero, sobre todo, humanamente. Su valor no está en los algoritmos, sino en cómo estos sirven para crear hábitos más sanos, empresas más humanas y una sociedad más consciente de su salud.

En conclusión, Salud GO+ tiene el potencial de sobresalir en el mercado si puede adaptarse rápidamente a las necesidades del cliente, mantener relaciones favorables con los proveedores y diferenciarse a través de la innovación y la gamificación utilizando estrategias de diferenciación a

través de la personalización, dando soluciones que se adapten a cada una de las necesidades específicas del usuario. Innovando continuamente, incorporando nuevas funcionalidades a la aplicación y siempre mantener esa tendencia tecnológica. De igual forma se puede establecer alianzas estratégicas como las instituciones de salud parte del gobierno y en el mercado, con el objetivo de fidelizar a los clientes de una manera que la aplicación le ofrezca recompensas para que no cambien de aplicación.

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE PLAN DE NEGOCIO

En este capítulo se presenta la propuesta del Plan de Negocio para Salud GO+, una plataforma innovadora de bienestar corporativo que utiliza la gamificación para fomentar la salud física y mental de los colaboradores en empresas de San Salvador y La Libertad. A lo largo de este apartado, se desarrollan las estrategias clave, el análisis de mercado, y los elementos operativos y financieros que fundamentan la viabilidad de la plataforma. El plan está diseñado para proporcionar un enfoque estructurado y sostenible, asegurando que Salud GO+ cumpla su misión de mejorar el bienestar y la productividad en el entorno laboral.

3.1 DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO

3.1.1 Nombre del negocio

Salud GO+

Es una composición de las palabras “Salud”, “GO” y el símbolo “+”

Según (Real Academia Española, 2024) es la Condición física y psíquica en que se encuentra un organismo en un momento determinado.

La palabra GO, según (Dictionary Cambridge, 2024) es un verbo irregular del idioma inglés, que, traducido al castellano, tiene como significado básico “viajar o mudarse a otro lugar”.

Y el símbolo “+” representa la adición de dos o más números, en el caso de Salud GO+ representa la adición de rutinas saludables de las personas.

3.1.2 Información general del negocio

Salud GO+ es una plataforma digital innovadora en el ámbito de la salud corporativa, fundada en 2024 por tres emprendedores: Heriberto Eliseo Avilés González, Ever Francisco Hernández Funes y Víctor Manuel Lara Estrada. Su propósito es transformar el bienestar de los empleados en empresas de San Salvador y La Libertad, El Salvador, brindando herramientas interactivas Gamificadas que fomentan hábitos saludables de manera dinámica y motivadora.

La plataforma se basa en la gamificación, una metodología que convierte el cuidado de la salud en una experiencia de aprendizaje. A través de desafíos interactivos, los colaboradores participan en actividades diseñadas para mejorar su bienestar físico y mental. Estos desafíos incluyen objetivos personalizados, seguimiento del progreso y un sistema de recompensas basado en logros individuales y grupales. Además, la plataforma incorpora competencias saludables entre empleados, fomentando la colaboración y el espíritu de equipo dentro de las organizaciones.

Para las empresas, Salud GO+ representa una solución estratégica que promueve un ambiente laboral más saludable y productivo. Al incentivar hábitos positivos, la plataforma contribuye a reducir el ausentismo laboral, mejorar el rendimiento y fortalecer el compromiso de los colaboradores. Al mismo tiempo, permite a las organizaciones demostrar su compromiso con el bienestar integral de su equipo, lo que impacta positivamente en la cultura corporativa y en la retención del talento.

3.1.3 Público Objetivo

El perfil de los usuarios potenciales de Salud Go + esta orientado a empresas de diferentes tamaños. Micro y Pequeñas Empresas, con alto nivel de informalidad y ausencia de políticas de

bienestar. Empresas Medianas y Grandes, con estructuras organizativas mas formales, donde el ausentismo y el clima organizacional son indicadores monitoreados.

En cuanto a los colaboradores de las empresas descritas anteriormente se identifican colaboradores sedentarios, con escasa actividad física, operarios, personal administrativo o gerencial con altos niveles de estrés. Estas personas pueden estar presentando dolor leve de espalda, sedentarismo, turnos irregulares, fatiga entre otros. Por lo que la interacción con Salud Go + les dará pausas activas y retos grupales, así como consejos personalizados y seguimiento de hábitos que ayudarán a esos problemas provenientes del sedentarismo.

3.2 MARCO ESTRATÉGICO

3.2.1 Misión

Salud GO+ tiene como misión mejorar el bienestar físico y mental de los colaboradores en empresas de San Salvador y La Libertad mediante una plataforma gamificada e interactiva que fomenta hábitos saludables, aumenta la productividad y mejora el ambiente laboral.

3.2.2 Visión

Ser la plataforma líder en bienestar corporativo en San Salvador y La Libertad, reconocida por su innovación en la promoción de la salud y calidad de vida de los empleados corporativos, logrando un impacto positivo y sostenible en el ambiente laboral de las organizaciones.

3.2.3 Valores

Innovación: Proporcionamos soluciones creativas que integran gamificación para fomentar la salud y el bienestar de los empleados.

Compromiso: Nos comprometemos con las empresas y sus colaboradores para promover una mejor calidad de vida.

Accesibilidad: Desarrollamos herramientas intuitivas para facilitar la participación de todos los empleados.

Responsabilidad Social: Generamos un impacto positivo en el entorno laboral y la vida personal de los colaboradores.

Eficiencia: Nos enfocamos en brindar soluciones efectivas que mejoren tanto la salud de los empleados como la productividad empresarial.

3.2.4 Objetivos

Objetivo general

Proponer estrategias que integren una estructura organizacional eficiente, un plan de mercadeo y ventas competitivo, un plan financiero sostenible con directrices claras para el modelo de negocio.

Objetivos específicos

- Definir una estructura organizacional que optimice los recursos humanos y técnicos necesarios para la operación eficiente de Salud GO+
- Desarrollar un plan de mercadeo integral que incorpore estrategias digitales, análisis del mercado objetivo, y acciones orientadas a maximizar la adopción de la plataforma por parte de empresas clave en San Salvador y La Libertad.
- Establecer metas de ventas anuales concretas y un plan con proyecciones detalladas de ingresos.

- Elaborar un plan financiero sostenible que contempla costos operativos, inversiones iniciales, estructura de precios y análisis de rentabilidad, garantizando la viabilidad económica del modelo de negocio.
- Implementar un cronograma de seguimiento para supervisar cada etapa del desarrollo y asegurar el cumplimiento de los objetivos organizacionales.

3.2.5 Metas

- Implementar Salud GO+ en al menos 5 empresas en San Salvador y La Libertad en el primer año.
- Lograr una participación del 60% de los empleados en los programas y actividades de bienestar de la plataforma en los primeros seis meses.
- Aumentar en un 30% el promedio de actividad física semanal entre los usuarios en el primer año.
- Reducir el ausentismo laboral en un 20% en las empresas que utilicen Salud GO+.
- Mantener una puntuación de satisfacción de los usuarios de al menos 8/10 en encuestas periódicas sobre la plataforma.
- Establecer tres alianzas estratégicas con empresas de San Salvador y La Libertad en los primeros dos años.

Una vez establecido en San Salvador y La Libertad, Salud GO+ podría expandirse a otras regiones de El Salvador y a países de Centroamérica que compartan características similares en sus entornos laborales. Además, la plataforma es adaptable a sectores específicos como el educativo o el industrial, brindando soluciones de bienestar personalizadas para cada tipo de organización. Esta oportunidad de expansión refuerza el potencial de crecimiento y sostenibilidad de Salud GO+ a largo plazo.

3.3 DESCRIPCIÓN DE LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS

Salud GO+ es una aplicación digital que integra gamificación para fomentar hábitos saludables en individuos y organizaciones. Su propuesta de valor radica en transformar el bienestar en una experiencia interactiva, atractiva y sostenible. A través de diversos modelos de suscripción, la plataforma permite a usuarios individuales, empresas, restaurantes y tiendas acceder a herramientas innovadoras para mejorar la calidad de vida y el rendimiento laboral. La plataforma incluye un módulo para encuestas breves automáticas, valoraciones tras completar desafíos y un buzón digital para sugerencias. Esto permite adaptar contenidos, mejorar la experiencia del usuario y ofrecer recomendaciones personalizadas.

La gamificación es el eje central de Salud GO+, incentivando la participación mediante desafíos, recompensas y competiciones saludables.

A continuación, se presentan los productos y servicios disponibles en la plataforma:

Suscripción Personas en corporativo

Este modelo está diseñado para empresas que desean mejorar el bienestar de sus colaboradores. A través de una membresía de pago mensual, las organizaciones pueden ofrecer a sus empleados acceso a la plataforma, permitiéndoles participar en dinámicas de gamificación orientadas a la salud.

Las empresas pueden crear retos colectivos, incentivar la actividad física mediante el análisis de datos de rankings, recompensas y monitorear del impacto de estas iniciativas en la productividad y satisfacción de sus colaboradores. Esta suscripción representa una estrategia innovadora de responsabilidad social empresarial y fortalecimiento del clima organizacional.

Suscripción personal

La suscripción personal permite a los usuarios acceder a la App mediante una membresía de pago mensual. Al registrarse, los usuarios crean su perfil ingresando información relevante sobre su estado físico y hábitos de salud. A partir de estos datos, la plataforma genera desafíos personalizados, establece metas y ofrece recompensas a medida que el usuario progresa en su camino hacia un estilo de vida más saludable.

Los pagos de suscripción se pueden realizar a través de tarjeta de crédito o débito (Visa/MasterCard) y Chivo Wallet.

Publicidad para socios estratégicos

Las tiendas especializadas en productos para la salud y el ejercicio pueden suscribirse a la plataforma para aumentar su visibilidad y llegar a un público interesado en el bienestar. A través de esta suscripción, los comercios pueden promocionar sus productos y servicios tanto en la App como en las redes sociales de Salud GO+, beneficiándose de una audiencia segmentada.

Además, la suscripción les permite exhibir su catálogo en la plataforma y ofrecer promociones exclusivas a los usuarios que participan en los desafíos de gamificación. De esta manera, no solo amplían su alcance comercial, sino que también contribuyen a la adopción de hábitos saludables al facilitar el acceso a productos esenciales para el bienestar.

3.3.1 Prototipos / descripción general

Descripción de pantallas en el dispositivo móvil

Ilustración 3 Pantalla de inicio



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Muestra opciones de registro, inicio y recuperación de sesión para nuevos usuarios y usuarios existentes, junto con el logotipo de Salud GO+ y un fondo de bienvenida que representa la misión de la plataforma.

Incluye mensajes motivadores y accesos directos a tutoriales o guías para los usuarios nuevos.

Ilustración 4 Pantalla de selección de usuario



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ofrece opciones para que los usuarios seleccionen su rol dentro de la empresa (por ejemplo, colaborador o líder de equipo).

Esto permite personalizar la experiencia de acuerdo con el nivel de interacción y responsabilidades dentro de la plataforma, adaptando los desafíos y el tipo de recompensas.

Ilustración 5 Pantalla de exploración



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Un feed de actividades que incluye desafíos actuales, recomendaciones de bienestar, y logros destacados de otros colaboradores.

Incluye un buscador de desafíos específicos o actividades de bienestar (físico, mental, nutricional) para facilitar la navegación.

También muestra una sección con los destinos populares y objetivos de bienestar que están de moda en la comunidad de la empresa.

Ilustración 6 Pantalla de detalles de actividad física



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Proporciona información detallada sobre los desafíos específicos o destinos de bienestar, incluyendo descripción, duración, pasos para completar el desafío, y recompensas.

Incluye una galería de fotos o videos relacionados con el desafío o destino para inspirar a los usuarios.

Una sección para que los usuarios puedan dejar comentarios o reseñas sobre su experiencia y consejos.

Ilustración 7 Pantalla de desafíos y recompensas



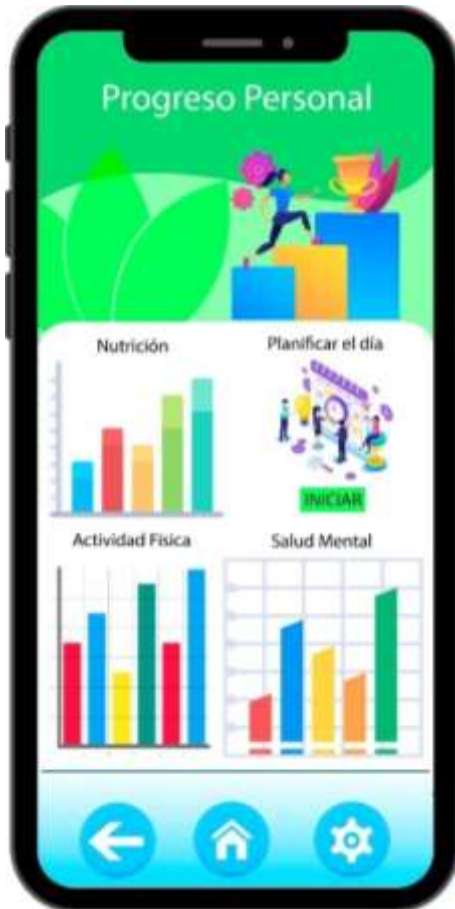
Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Muestra una lista de desafíos activos y disponibles organizados por categorías, niveles de dificultad o tipo de actividad.

Incluye una sección de recompensas y medallas que el usuario puede desbloquear al completar ciertos desafíos.

Una barra de progreso que ayuda a visualizar cuántos puntos falta para alcanzar la siguiente recompensa.

Ilustración 8 Pantalla de progreso personal



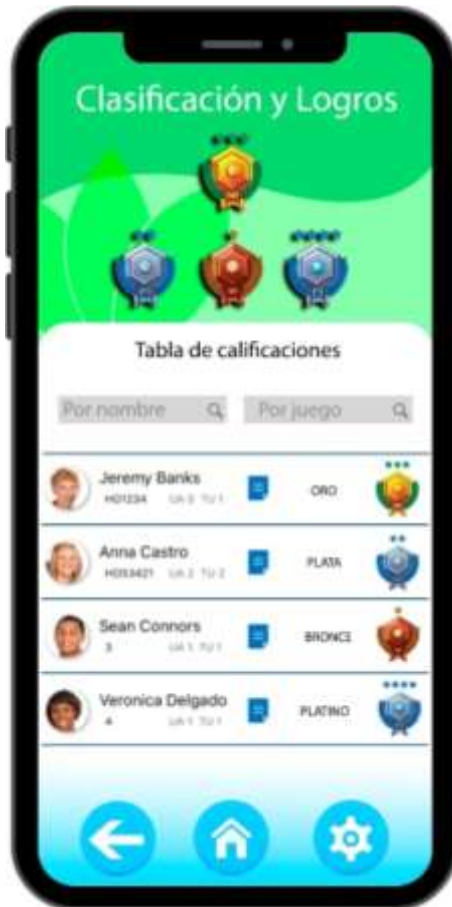
Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Visualización del progreso del usuario en cuanto a sus objetivos de bienestar (actividades físicas, salud mental, nutrición).

Muestra gráficos o barras de progreso semanales y mensuales, con detalles de logros y mejoras en cada categoría.

Incluye un registro de metas personales que el usuario puede ajustar y ver cómo progresa hacia ellas.

Ilustración 9 Pantalla de clasificación y logros



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Presenta una clasificación de los usuarios en función de sus puntos y logros, lo que permite ver el rendimiento individual en comparación con otros colaboradores.

Incluye una lista de medallas y logros desbloqueados, motivando a los usuarios a completar actividades para mejorar su posición.

Permite ver clasificaciones de diferentes equipos o áreas de la empresa, fomentando la competencia saludable.

Ilustración 10 Pantalla de perfil del usuario



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Perfil donde los usuarios pueden ver y editar su información personal, preferencias de bienestar, y objetivos específicos.

Incluye una sección con estadísticas personales, como la cantidad de desafíos completados, recompensas acumuladas, y metas alcanzadas.

Opciones de personalización de notificaciones, metas de salud y bienestar.

Ilustración 11 Pantalla de notificaciones



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Envía alertas y recordatorios importantes sobre desafíos pendientes, logros obtenidos y recompensas próximas a alcanzar.

Incluye una opción para marcar notificaciones como leídas o acceder directamente a los desafíos desde la notificación.

Permite configurar la frecuencia y tipo de notificaciones que el usuario desea recibir.

Ilustración 12 Pantalla de ajustes



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Configuración general de la cuenta, como notificaciones, privacidad, temas de color y sincronización con dispositivos de bienestar (smartwatches, fitness trackers).

Incluye opciones para conectar la aplicación con redes sociales o compartir logros fuera de la plataforma.

Permite ajustar las preferencias de accesibilidad y opciones de ayuda o soporte técnico.

Ilustración 13 Pantalla de comunidad y mensajería



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Espacio de interacción entre los usuarios de la plataforma, con la posibilidad de dejar mensajes de apoyo o comentarios en los desafíos de otros colaboradores.

Permite chatear con compañeros de equipo o unirse a grupos de desafío, promoviendo un ambiente de colaboración y motivación.

Incluye recomendaciones de retos o actividades que son populares dentro de la comunidad.

Ilustración 14 Pantalla de actividades de bienestar



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Catálogo de actividades de bienestar organizadas en categorías, como ejercicio físico, meditaciones guiadas, y nutrición.

Cada actividad incluye instrucciones detalladas, videos o guías, y opciones para hacer un seguimiento de su progreso.

Facilita la creación de rutinas personalizadas según los intereses de cada usuario y permite ver estadísticas de cada actividad realizada.

Ilustración 15 Pantalla de personalización de perfil



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Pantalla para personalización de cambio de intereses, configuración para comunidad empresarial, grupo empresarial entre otros.

3.4 VENTAJA COMPETITIVA

A diferencia de las plataformas tradicionales de bienestar, Salud GO+ utiliza gamificación para transformar el bienestar en una experiencia dinámica y motivadora. En lugar de simplemente ofrecer contenidos estáticos o recomendaciones generales, la plataforma involucra activamente a los usuarios a través de retos interactivos, sistemas de recompensas y seguimiento en tiempo real, lo que genera mayor compromiso, adherencia y resultados medibles.

Las empresas pueden monitorear el progreso y los resultados en tiempo real, permitiéndoles optimizar sus estrategias de bienestar y obtener un retorno de inversión claro y cuantificable.

A continuación, se detallan los principales diferenciadores de Salud GO+:

1. Experiencia de Usuario Atractiva y Motivadora

A diferencia de las plataformas tradicionales que se limitan a proporcionar contenido educativo o recordatorios genéricos, Salud GO+ mantiene a los usuarios motivados con elementos de gamificación integrados en cada aspecto de la experiencia:

- Desafíos personalizados y progresivos: los usuarios pueden participar en retos individuales o grupales, adaptados a sus objetivos de salud. Ejemplo: un desafío de "10,000 pasos al día" que desbloquea recompensas por constancia.
- Sistema de puntos y logros: cada actividad completada otorga puntos que pueden canjearse por incentivos. Ejemplo: descuentos en productos saludables y reconocimientos en la empresa.
- Clasificaciones y competencias: se fomenta la competencia amistosa mediante rankings entre compañeros de trabajo o equipos dentro de la empresa, fortaleciendo la motivación y el espíritu de equipo.
- Feedback instantáneo y notificaciones personalizadas: los usuarios reciben recordatorios, mensajes de motivación y análisis de su desempeño en tiempo real, manteniendo su compromiso activo.

Ejemplo comparativo:

- Plataformas tradicionales: Solo ofrecen cursos de bienestar o módulos de auto cuidado, sin incentivos tangibles ni interacción real.
- Salud GO+: Transforma el proceso en una experiencia inmersiva, donde los empleados compiten, logran metas y reciben recompensas por su progreso.

2. Plataforma Personalizable y Adaptada a Cada Empresa

Una de las principales ventajas de Salud GO+ es su flexibilidad y capacidad de personalización, permitiendo a cada organización diseñar un programa de bienestar acorde con sus valores, cultura y necesidades específicas.

- Configuración de desafíos específicos: las empresas pueden crear retos personalizados que respondan a los objetivos de su equipo.

Ejemplo:

En una empresa de tecnología con largas horas frente a la pantalla, se pueden incluir pausas activas y desafíos de estiramiento.

En una empresa con trabajadores en campo, los retos pueden enfocarse en movilidad y resistencia física.

- Adaptación de recompensas: las compañías pueden definir incentivos alineados con su cultura organizacional, como bonificaciones, días libres o reconocimiento público.

- Integración con objetivos de la empresa: Salud GO+ permite vincular los programas de bienestar con otros indicadores estratégicos, como reducción del ausentismo o mejora del clima laboral, permitiendo una gestión más efectiva.

Ejemplo comparativo:

Plataformas tradicionales: Proporcionan programas estándar, sin posibilidad de adaptarse a la empresa o a sus empleados.

Salud GO+: Brinda herramientas completamente ajustables, garantizando una mejor alineación con los objetivos organizacionales.

3. Impacto Medible en la Productividad y el Clima Laboral

Uno de los problemas de los programas de bienestar convencionales es la dificultad para medir su impacto real. Salud GO+ soluciona esto con reportes y métricas detalladas que permiten a las empresas evaluar la efectividad del programa en tiempo real.

- Seguimiento del progreso: las empresas pueden acceder a dashboards con datos sobre la participación, mejora en hábitos saludables y rendimiento de los colaboradores.
- Reducción del ausentismo y mayor productividad: con hábitos saludables fomentados a través de la plataforma, las organizaciones pueden observar una disminución en el absentismo por enfermedades y un aumento en la motivación y eficiencia laboral.

Ejemplo comparativo:

Plataformas tradicionales: No proporcionan métricas específicas ni permiten evaluar el impacto directo en la productividad.

Salud GO+: Ofrece análisis en tiempo real que permiten a las empresas tomar decisiones estratégicas basadas en datos.

4. Integración con la Cultura Corporativa y Refuerzo de Valores

Más allá de mejorar la salud de los empleados, Salud GO+ está diseñada para fortalecer la cultura organizacional y fomentar la colaboración dentro de la empresa.

- Fomento del trabajo en equipo: los desafíos pueden estructurarse por departamentos o equipos, incentivando la comunicación y la colaboración entre compañeros.
- Refuerzo de valores corporativos: la plataforma puede alinearse con iniciativas empresariales de sostenibilidad y liderazgo. Ejemplo: una empresa con valores de responsabilidad social puede incentivar retos que incluyan actividades como "caminatas solidarias" o "días sin plástico", "Caminatas para reforestación".
- Mayor sentido de pertenencia: al participar en dinámicas compartidas y recibir reconocimiento por su progreso, los empleados se sienten más valorados dentro de la organización.

Ejemplo comparativo:

Plataformas tradicionales: Los empleados participan individualmente y sin un vínculo claro con la empresa.

Salud GO+: Los programas están diseñados para fortalecer la identidad corporativa y generar un impacto positivo en el ambiente laboral.

5. Seguimiento y Apoyo Continuo en el Progreso de los Empleados

El éxito de un programa de bienestar radica en el seguimiento y la motivación a largo plazo. Salud GO+ brinda herramientas para garantizar que los usuarios se mantengan comprometidos y alcancen sus objetivos de bienestar.

- Recordatorios y seguimiento personalizado: los empleados reciben notificaciones con recomendaciones y reportes sobre su avance.
- Metas ajustables y flexibles: cada usuario puede modificar sus objetivos según su ritmo y necesidades, evitando la frustración de metas inalcanzables.
- Soporte y contenido educativo dinámico: además de la gamificación, la plataforma ofrece recursos educativos y consejos prácticos por parte de aliados estratégicos para fortalecer el aprendizaje sobre bienestar.

Ejemplo comparativo:

Plataformas tradicionales: Carecen de monitoreo continuo y seguimiento personalizado.

Salud GO+: Mantiene el compromiso de los empleados con apoyo constante y herramientas de ajuste de metas.

6 indicadores clave de desempeño para las empresas

- Reducción de ausentismo laboral, monitorea el porcentaje de disminución de días perdidos por enfermedad o malestar físico mental en los colaboradores, tras la adopción de Salud Go +
- Mejora en el clima laboral. Evalúa la percepción del bienestar laboral a través de encuestas de clima antes y después del uso de salud Go +
- Nivel de participación en desafíos y actividades. Mide el grado de involucramiento activo de los usuarios en los retos propuestos por la plataforma por ejemplo pausas activas, retos de pasos, meditaciones guiadas entre otras.
- Índice de satisfacción de los usuarios. Refleja el nivel de agrado, utilidad percibida y facilidad de uso de la plataforma según los propios colaboradores
- Incremento en hábitos saludables reportados. A través de autodiagnósticos y registros voluntarios, se evalúa si los colaboradores adoptan prácticas como mejor alimentación, mas actividad física o suelo de calidad.

Los Kpi´s recopilados permiten tomar decisiones informadas sobre los contenidos mas efectivos, las funcionalidades mas usadas y horarios de mayor participación. Además, se generarán reportes trimestrales para departamentos de recursos humanos de las empresas clientes, con propuestas de mejoras basadas en los datos obtenidos.

3.5 PLAN ORGANIZACIONAL

(a) Objetivos del plan organizacional

Objetivo general

Diseñar un plan organizacional eficiente que garantice el funcionamiento óptimo de Salud GO+ mediante una estructura jerárquica clara, gestión estratégica del talento humano y procesos administrativos adaptados al modelo de negocio digital.

Objetivos específicos

- Definir y esquematizar un organigrama que identifique roles clave y responsabilidades jerárquicas necesarias para la operación del modelo de negocio Salud GO+
- Asignar las diferentes actividades y responsabilidades de los colaboradores para el desarrollo efectivo de la puesta en marcha del modelo de negocio digital Salud GO+
- Definir la gestión de recursos humanos y control administrativo que se llevara a cabo de forma interna en el modelo de negocio digital Salud GO+ para el mantenimiento de los procesos correctos.

(b) Estructura organizativa de la empresa

El organigrama de Salud GO+ muestra la representación gráfica y visual de la estructura interna del negocio bajo persona natural, dividido en las gerencias principales y áreas de trabajo con distribuciones verticales que permiten facilitar la identificación de las cadenas de mando en orden jerárquico.

Ilustración 16 Estructura organizativa de la empresa



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

(c) **Organización de gestión y recursos humanos**

Tabla 3 Organización de gestión de Recursos Humanos

Área de gestión	Responsabilidades	Habilidades requeridas	métricas de desempeño	N.º personas asignadas	Persona responsable
Gerencia General	Se encarga de la planeación estratégica y toma de decisiones del negocio.	Organización. Liderazgo. Visión empresarial. Buena comunicación. Inteligencia emocional.	-Cumplimiento de los objetivos estratégicos (%) - Crecimiento de ingresos anuales (%) - Rentabilidad sobre inversión (ROI) - Satisfacción de empleados (NPS interno o encuestas de clima laboral) - Nivel de eficiencia operativa (%)	1	Heriberto Eliseo Avilés
Gerencia de Finanzas y Recursos Humanos	Elabora los presupuestos. Maneja la información contable y análisis financiero. Asesoramiento financiero para la toma de decisiones de la Gerencia General. Llevar la contabilidad de la empresa. Selecciona a los profesionales idóneos para los cargos de interés.	Capacidad de análisis. Gestión de talento humano. Organización y planificación. Optimización de recursos. Capacidad de análisis y negociación. Conocimiento en leyes, trámites fiscales, mercantiles y negociación.	- Precisión del presupuesto (% desviación respecto a lo planificado) - Flujo de caja neto - Margen de utilidad (%) - Rotación de empleados (%) - Tiempo promedio de contratación (días)	1	Víctor Manuel Lara
Gerencia de Marketing y Ventas	Formula las estrategias de Marketing acorde con los objetivos. Monitorear el rendimiento de las campañas de publicidad. Se encarga de la investigación de mercados. Responsable de la fase de prospección de ventas con los potenciales afiliados.	Gestión del presupuesto asignado a Marketing y ventas. Manejo de software de automatización de Marketing y ventas. Creatividad. Trabajo en equipo. Manejo de la suite de Office y Google Workspace.	- Retorno de inversión en marketing (ROMI) - Costo de adquisición de clientes (CAC) - Tasa de conversión de leads a clientes (%) - Engagement en redes sociales (interacciones/seguidores) - Crecimiento en ventas (%)	1	Ever Francisco Hernández
Informática y desarrollo	Está a cargo del mantenimiento y evolución de la App móvil en todos los aspectos técnicos.	Creatividad e innovación. Dominio de lenguajes de programación. Conocimiento en desarrollo de Apps para iOS y Android.	- Tiempo medio de resolución de incidencias (MTTR) - Número de bugs reportados vs resueltos - Disponibilidad del sistema (uptime %) - Tiempo de carga de la App (segundos) - Satisfacción del usuario (puntaje en tiendas de Apps)	1	Colaborador 1

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Interacción por cada uno de los departamentos de la Estructura Organizacional.

- Gerente general
- 1. Trabajar estrechamente con todas las gerencias para asegurar que las estrategias estén alineadas con los objetivos generales.
- 2. Facilitar la comunicación interdepartamental.

- Gerencia de finanzas y talento humano

Finanzas

1. Colaborar con todas las áreas para asegurar una gestión financiera eficiente y apoyo en la toma de decisiones estratégicas.
2. Proveer soporte financiero para proyectos de marketing y desarrollo.

Talento Humano

1. Trabajar con todas las áreas para identificar y satisfacer las necesidades de personal.
2. Coordinar con Informática y Desarrollo para asegurar que las herramientas tecnológicas apoyen las necesidades de los empleados.

- Gerencia de Marketing y Ventas

Marketing

1. Colaborar con Ventas para desarrollar estrategias integradas de mercado.
2. Trabajar con Informática y Desarrollo para asegurar que las herramientas promocionales estén alineadas con las tecnologías actuales.

Ventas

1. Colaborar con Marketing para optimizar las campañas y estrategias de ventas.
2. Coordinar con Informática y Desarrollo para mejorar las herramientas de ventas y soporte al cliente.

Informática y Desarrollo

1. Trabajar con todas las áreas para asegurar que las herramientas tecnológicas apoyen las operaciones y estrategias de la empresa.
2. Colaborar con Finanzas para gestionar el presupuesto de TI y desarrollo.

Actividades clave y métricas de desempeño específicas de la estructura organizacional

- Desarrollo de Producto (Aplicación)
 - Actividad: Investigación y lanzamiento de nuevas características.
 - Métricas: Número de nuevas características lanzadas, tiempo de desarrollo, satisfacción del usuario.
- Marketing Digital
 - Actividad: Campañas publicitarias en redes sociales.
 - Métricas: Alcance de la campaña, tasa de conversión, retorno de inversión (ROI).
- Gestión de Talento
 - Actividad: Programas de bienestar y formación para empleados.
 - Métricas: Tasa de participación en programas de bienestar, tasa de retención de empleados, satisfacción del empleado.
- Finanzas
 - Actividad: Elaboración de informes financieros y análisis de costos.

- Métricas: Precisión de los informes financieros, reducción de costos operativos, cumplimiento del presupuesto.

(d) Proceso administrativo

Planeación

En la etapa de planeación de Salud GO+, se definen objetivos claros para mejorar el bienestar y la productividad de los empleados mediante una plataforma gamificada. Esto incluye la reducción del ausentismo, el fortalecimiento del clima organizacional y el incremento en la satisfacción laboral de los colaboradores. Para ello, se identifican los recursos necesarios, como el presupuesto, la tecnología y las alianzas estratégicas, y se establecen las estrategias de gamificación, como desafíos y recompensas, que fomenten el compromiso de los empleados. La planeación también contempla un cronograma detallado que marca cada hito del proyecto, desde el lanzamiento hasta las futuras mejoras, asegurando una implementación efectiva y sostenible.

Organización

La organización en Salud GO+ implica asignar roles y responsabilidades específicas dentro de un equipo multidisciplinario que cubra todas las áreas esenciales del proyecto, como desarrollo de plataforma, marketing y atención al cliente. Se define la estructura del equipo y se establecen alianzas estratégicas con empresas y proveedores de salud y tecnología en San Salvador y La Libertad para maximizar el impacto de la plataforma. Además, se configuran canales de comunicación interna que permitan al equipo coordinar esfuerzos y mantenerse informado sobre el progreso y objetivos, lo cual garantiza que cada miembro esté alineado con la misión y visión del proyecto.

Dirección

En la fase de dirección, los fundadores de Salud GO+ asumen un liderazgo motivador que inspira y alinea al equipo hacia los objetivos de la plataforma. A través de una comunicación clara y efectiva, se asegura que todos los miembros del equipo comprendan la misión de mejorar el bienestar corporativo mediante gamificación. Esta fase también incluye la implementación de programas de capacitación continua en temas de gamificación y bienestar, así como un sistema de reconocimiento interno para fomentar la productividad y compromiso del equipo. Las campañas de marketing también son dirigidas desde esta fase, enfocándose en comunicar los beneficios de la plataforma a las empresas de San Salvador y La Libertad.

Control

La etapa de control en Salud GO+ consiste en el monitoreo continuo de indicadores clave, tales como la participación de los empleados, el retorno sobre la inversión y el impacto en el ausentismo laboral. Se realiza un seguimiento constante del feedback de los usuarios y empresas, lo cual permite ajustar y mejorar las funcionalidades de la plataforma. Además, se implementan auditorías de calidad para asegurar que el equipo cumpla con los estándares establecidos y que la plataforma funcione óptimamente. Basados en los resultados y opiniones de los usuarios, se hacen ajustes estratégicos para optimizar la satisfacción y el impacto de la plataforma en el bienestar corporativo.

(e) Identificación y Características de Recursos Humanos

Los proveedores serán las organizaciones, personas naturales o con personería jurídica, que presten productos tangibles o intangibles orientados a salud física y mental. Gimnasios, tiendas de accesorios o artículos orientados al bienestar de la salud, restaurantes saludables.

Tabla 4 Descriptor de proveedores

Productos o servicios	Proveedor	Descripción
Proveedores de Tecnología y Desarrollo de Software	Desarrollo y mantenimiento de la plataforma	Empresas o freelancers especializados en desarrollo de aplicaciones móviles y plataformas web
	Proveedores de servidores y almacenamiento en la nube	Plataformas como AWS, Google Cloud, o Microsoft Azure para alojar datos de manera segura y escalable
Proveedores de Contenidos de Bienestar y Salud	Contenidos de salud y bienestar	Especialistas en salud física, mental y nutricional para proporcionar contenido de alta calidad (videos, artículos, guías)
	Expertos en fitness y nutrición	Profesionales que diseñen planes de ejercicios, programas de alimentación, y otros recursos personalizados
	Proveedores de meditación y salud mental	Profesionales que ayudan a mejorar la salud mental y bienestar general, ayudan al estrés y concentración.
Proveedores de Soporte y Seguridad de Datos	Seguridad de la información	Empresas especializadas en protección de datos y en la implementación de políticas de privacidad
	Soporte técnico	Servicios de soporte técnico que ofrezcan asistencia continua y puedan resolver rápidamente cualquier problema informático
Proveedores de Marketing y Publicidad	Marketing digital	Agencias de marketing especializadas en campañas digitales y publicidad en redes sociales para promover Salud GO+
	Diseño gráfico y creación de contenido	Diseñadores y creadores de contenido visual que mantengan una imagen atractiva y profesional de la marca
Proveedores de Recompensas y Beneficios	Aliados de beneficios y premios	Proveedores de vales, productos de salud y fitness, y otros beneficios que puedan ofrecerse como recompensas para los usuarios
	Empresas locales de bienestar	Aliados locales que ofrezcan descuentos o beneficios en servicios como gimnasios, spas, clases de yoga, o restaurantes saludables

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

3.6 PLAN DE MERCADEO

(a) Objetivos del plan de mercadeo

Objetivo general

Diseñar un plan de marketing que posicione efectivamente los servicios del modelo de negocio digital Salud GO+ en el mercado corporativo de San Salvador y La Libertad, utilizando estrategias de social media para maximizar la visibilidad y adopción de la plataforma

Objetivos específicos

Aplicar estrategias de Marketing Mix que facilite la visibilidad de los servicios de Salud GO+ por medio de las redes sociales como Instagram, Facebook, TikTok, SEO o SEM en el mercado de organizaciones de San Salvador y La Libertad.

Seleccionar las estrategias de marketing más convenientes para el modelo de negocio digital Salud GO+ para la realización de pautas sobre el nombre, imagen y beneficios de los servicios ofertados.

Promover en redes sociales como Instagram, Facebook y TikTok las alianzas estratégicas con negocios o emprendimientos que brindan un servicio saludable.

(b) Resultados de la investigación de mercadeo

El análisis de los datos recolectados en la investigación cualitativa y cuantitativa permitió identificar patrones clave en las necesidades y preferencias de los empleados de las empresas encuestadas. Estos hallazgos fundamentan las estrategias propuestas en el plan de negocio de Salud GO+, garantizando una alineación con las expectativas del mercado objetivo.

Impacto del estrés y agotamiento laboral

El 60% de los encuestados indicó que el estrés diario afecta su desempeño y bienestar general.

Estrategia: incorporar herramientas de apoyo psicológico y técnicas de gamificación que fomenten la motivación y el bienestar emocional en el entorno laboral.

Baja actividad física

El 45% de los empleados afirmó que no realiza actividad física semanalmente debido a la falta de tiempo o motivación.

Estrategia: integrar dinámicas de juego que incentiven la actividad física a través de desafíos y recompensas personalizadas dentro de la plataforma salud go+.

Preferencia por incentivos tangibles

Más del 50% de los participantes valoran incentivos como días libres, bonos o descuentos en comercios aliados.

Estrategia: implementar un sistema de recompensas adaptable que permita a las empresas personalizar los beneficios según las preferencias de sus colaboradores.

Interacción y sentido de comunidad

El 30% de los encuestados expresó interés en actividades grupales que fortalezcan el trabajo en equipo.

Estrategia: desarrollar desafíos colaborativos dentro de Salud GO+, promoviendo la interacción social y el sentido de pertenencia en el ambiente laboral.

Análisis de demanda

El interés en el bienestar laboral está en constante crecimiento en San Salvador y La Libertad, donde se concentran el 40.1% de los empleados del país. Empresas de sectores administrativos, financieros y de servicios han identificado el bienestar de sus colaboradores como un factor clave para reducir el absentismo laboral

La tendencia del mercado indica una creciente preferencia por soluciones digitales personalizadas, y la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar el compromiso en programas de bienestar.

Identificación de necesidades clave de bienestar

Los datos de la investigación cualitativa y cuantitativa han permitido detectar patrones específicos en las necesidades de los empleados de las empresas salvadoreñas. Estos hallazgos fundamentan la personalización de Salud GO+, asegurando su alineación con la demanda real del mercado.

1. Falta de motivación para realizar actividad física regularmente
 - El 55% de los empleados encuestados señalaron que la falta de tiempo y motivación son las principales barreras para hacer ejercicio.
 - Estrategia: Implementar desafíos individuales y grupos gamificados que promuevan la actividad física mediante incentivos personalizados.
 - Preferencia por recompensas tangibles
 - Más del 50% de los empleados manifestaron interés en incentivos como días libres, bonos económicos y descuentos en servicios de salud y bienestar.

- Estrategia: Incluir un sistema de recompensas flexible que permita a las empresas ofrecer beneficios ajustados a sus políticas internas y necesidades del personal.
- Impacto del estrés laboral
- Un 45% de los encuestados reportó altos niveles de estrés, afectando su bienestar físico y emocional.
- Estrategia: Incorporar módulos de relajación, mindfulness y seguimiento del estado mental dentro de la plataforma, mejorando el manejo del estrés laboral.
- Interés en actividades grupales
- Un 35% de los empleados indicó que se sentiría más motivado si las actividades incluyeran interacción con compañeros.
- Estrategia: Desarrollar competencias saludables y eventos colaborativos que fomenten la interacción social y el trabajo en equipo.

5. Barreras para adoptar hábitos saludables

- Falta de tiempo (60%), escasa educación sobre nutrición (30%) y acceso limitado a opciones saludables en el entorno laboral (25%).
- Estrategia: Incluir contenido educativo sobre hábitos saludables, nutrición y bienestar dentro de la plataforma, acompañado de herramientas interactivas para la toma de decisiones informadas.

Segmentación del mercado

El mercado objetivo de Salud GO+ está compuesto por empresas medianas y grandes en sectores administrativos, financieros y de servicios, cuyos empleados presentan elevados niveles de estrés y sedentarismo.

Datos clave del mercado:

- 1,305,694 empleados trabajan en empresas de los sectores mencionados en San Salvador y La Libertad.
- 65% de las empresas han implementado o buscan implementar programas de bienestar.
- 72% de los empleados reconoce que el ambiente laboral impacta su salud mental y productividad.

Preferencias de los usuarios

A través de encuestas y preguntas de investigación, los usuarios mostraron una preferencia por los siguientes elementos de la plataforma:

Facilidad de uso y accesibilidad: Interfaz intuitiva con iconos claros y navegación simple.

Gamificación de la salud: Elementos como puntos, desafíos, recompensas y clasificaciones motivan a los empleados a participar y establecer metas saludables.

Contenido personalizado: Actividades y recursos de bienestar que se adapten a sus intereses y necesidades particulares.

Recompensas valiosas: Días libres, beneficios tangibles y reconocimientos públicos son incentivos clave para mantener el compromiso.

Competencia y diferenciación

La investigación de mercado revela que, aunque existen otras plataformas de bienestar, Salud GO+ se diferencia mediante: Gamificación personalizada: Desafíos y recompensas que convierten la experiencia de bienestar en algo lúdico y motivador.

Enfoque integral en salud física y mental: Contenido especializado que abarca desde ejercicios físicos hasta técnicas de meditación y manejo del estrés.

Orientación a las empresas locales: Diseñado específicamente para las necesidades de empresas en El Salvador, Salud GO+ adapta sus servicios a la cultura corporativa local.

Canales de promoción preferidos

La investigación muestra que las empresas y empleados prefieren ser informados a través de:

Correo electrónico: Ideal para actualizaciones de programas y promociones.

Redes internas de la empresa o intranets: Facilitan la difusión continua de la plataforma y sus beneficios.

Aplicaciones móviles: Notificaciones en tiempo real sobre desafíos y logros alcanzados, manteniendo la plataforma en la mente de los usuarios.

(c) Marketing Mix Digital

Tabla 5 Marketing Mix Digital

Producto	Precio	Plaza (Distribución)	Promoción
<p>Salud GO+ es una plataforma digital de bienestar corporativo que integra gamificación y personalización para fomentar hábitos saludables entre empleados en empresas de San Salvador y La Libertad.</p> <p>Su enfoque interactivo permite la creación de desafíos en salud física, mental y emocional, con un sistema de recompensas atractivo que incentiva el uso continuo.</p> <p>Diferenciales únicos respecto a la competencia: Enfoque en gamificación personalizada: Mientras que otras plataformas ofrecen soluciones genéricas, Salud GO+ permite adaptar los desafíos a cada empresa según su cultura organizacional y necesidades específicas.</p> <p>Sistema de recompensas flexible: Se integra con comercios y proveedores locales para ofrecer incentivos tangibles (días libres, bonos, descuentos en salud y fitness).</p> <p>Integración con plataformas empresariales: Salud GO+ puede conectarse con sistemas de Recursos Humanos y dispositivos wearables, para un monitoreo preciso.</p> <p>Herramientas de bienestar integral: Además del ejercicio, incluye sesiones de mindfulness, control de estrés y nutrición para mejorar la salud mental y física.</p>	<p>Modelo de precios escalable: Salud GO+ ofrece planes segmentados según el nicho de mercado:</p> <p>Plan Persona (\$5.50/público general/mes): Acceso a Suscripción Publico General.</p> <p>Plan Corporativo (\$2.70/empleado/mes): Acceso a Suscripción Personas en corporativo</p> <p>Comparación con la competencia: Competidores locales ofrecen soluciones sin gamificación y con menos opciones de personalización.</p> <p>Plataformas internacionales (ejemplo Gympass) tienen precios similares, pero sin enfoque en bienestar integral solo enfoque en gimnasio.</p>	<p>Canales digitales: Aplicación móvil para iOS y Android.</p> <p>Alianzas estratégicas: Integración con empresas de dispositivos wearables y plataformas de bienestar empresarial.</p> <p>Soporte y atención: Chat en vivo, webinars de capacitación para usuarios.</p>	<p>Estrategias específicas:</p> <p>Campaña de expectación: Publicaciones teaser en redes sociales, cuentas regresivas y webinars introductorios.</p> <p>Publicidad en redes sociales: Anuncios segmentados en LinkedIn, Facebook e Instagram.</p> <p>Content marketing: Blog con artículos sobre salud corporativa, infografías y estudios de caso reales.</p> <p>Eventos y webinars: Capacitaciones para RRHH sobre gamificación y bienestar laboral.</p> <p>Estrategias de embajadores: Empleados de empresas clientes promoverán la plataforma internamente.</p>

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 6 Las 4 P's del marketing interactivo y digital

Personalización	Participación	Uno a Uno adentro de la empresa	Predicciones Modeladas
<p>Salud GO+ se diferencia por su enfoque en gamificación y personalización, permitiendo que cada empresa y empleado adapte la plataforma a sus necesidades específicas:</p> <p>Personalización de desafíos de bienestar según el sector empresarial (ej. call centers, sector financiero, etc.).</p> <p>Sistema de recompensas flexible, con incentivos como bonos, días libres y descuentos en comercios afiliados.</p> <p>Interfaz adaptable y accesible en versión app móvil para iOS y Android.</p> <p>Integración con dispositivos wearables y plataformas de Recursos Humanos para seguimiento en tiempo real.</p> <p>Contenido educativo dinámico, con artículos, videos y herramientas interactivas sobre salud y bienestar.</p>	<p>Para fomentar el uso continuo, Salud GO+ implementa herramientas de engagement digital:</p> <p>Plataforma interactiva con retos individuales y grupales.</p> <p>Sistema de gamificación, con niveles de progresión, insignias y rankings.</p> <p>Eventos en línea, como webinars sobre bienestar laboral y desafíos colaborativos.</p> <p>Feedback en tiempo real, con métricas sobre el desempeño y mejoras en hábitos saludables.</p>	<p>Fomentar la interacción social y el sentido de comunidad entre los empleados mejora la adopción de hábitos saludables:</p> <p>Foros y chats internos, donde los usuarios pueden compartir experiencias y consejos sobre bienestar.</p> <p>Calificación y evaluación de actividades, donde los empleados pueden valorar desafíos y beneficios recibidos.</p> <p>Etiquetas de redes sociales y espacios colaborativos, incentivando a compartir logros y motivar a otros empleados.</p> <p>Competencias entre equipos de trabajo, impulsando el trabajo en equipo y el sentido de pertenencia dentro de la empresa.</p>	<p>El análisis de datos y la inteligencia artificial permiten optimizar el rendimiento de la plataforma y mejorar la toma de decisiones:</p> <p>Análisis del comportamiento de los usuarios, permitiendo ajustar la plataforma según las preferencias y hábitos detectados.</p> <p>Registro de métricas de participación, evaluando el impacto en la salud y el bienestar laboral.</p> <p>Política de privacidad robusta, asegurando la protección de datos personales y cumplimiento normativo.</p> <p>Reportes empresariales detallados, con perspectivas sobre mejoras en el bienestar, reducción del ausentismo y aumento en la productividad.</p> <p>Evaluación del retorno de inversión (ROI) de las estrategias de bienestar corporativo.</p>

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

(d) Estrategias del Marketing Mix Digital

Tabla 7 Estrategias del Marketing Mix Digital

Personalización	Participación	Uno a Uno adentro de la empresa	Predicciones Modeladas
<p>Objetivo: Brindar una experiencia de bienestar corporativo adaptable a cada empresa y empleado mediante gamificación y personalización.</p>	<p>Objetivo: Incentivar la participación activa a través de estrategias de engagement digital dentro de la plataforma y en redes sociales.</p>	<p>Objetivo: Fomentar la interacción y el sentido de comunidad dentro de las empresas, promoviendo hábitos saludables.</p>	<p>Objetivo: Analizar el comportamiento de los usuarios para optimizar las estrategias de bienestar corporativo y personalizar la experiencia de la plataforma.</p>
<p>Estrategias: Personalizar los desafíos de bienestar y recompensas según el sector empresarial y perfil del usuario.</p> <p>Integración con dispositivos wearables y plataformas de RRHH para seguimiento del progreso.</p> <p>Desarrollo de rutinas de salud personalizadas según datos de actividad de los usuarios.</p>	<p>Estrategias: Implementar contenido interactivo en la plataforma y redes sociales para aumentar la participación.</p> <p>Uso de gamificación con niveles de progresión, insignias y rankings.</p> <p>Implementación de webinars educativos sobre bienestar laboral.</p>	<p>Estrategias: Promover el trabajo en equipo mediante competencias y retos corporativos.</p> <p>Creación de grupos de bienestar dentro de las empresas para fomentar el compromiso colectivo.</p> <p>Alianzas con líderes internos y embajadores de bienestar para promover la participación.</p>	<p>Estrategias: Revisar y analizar periódicamente las métricas de participación para ajustar y mejorar la plataforma.</p> <p>Evaluación del ROI de las estrategias de bienestar corporativo.</p> <p>Uso de inteligencia artificial para recomendar desafíos y estrategias personalizadas a cada usuario.</p>
<p>Tácticas: Ofrecer opciones de personalización en la app, permitiendo a los empleados seleccionar sus propios objetivos de salud y bienestar.</p> <p>Creación de paquetes de bienestar adaptados a cada empresa, incluyendo beneficios exclusivos.</p> <p>Personalización de recompensas según el nivel de participación y logros alcanzados.</p>	<p>Tácticas: Creación de contenido en redes sociales con historias y testimonios de usuarios.</p> <p>Campañas de giveaways y retos virales en Instagram, LinkedIn, Facebook, SEO Y SEM</p> <p>Publicación de desafíos semanales con premios para incentivar la participación continua.</p> <p>Implementación de notificaciones y recordatorios personalizados dentro de la app para mantener el engagement.</p>	<p>Tácticas: Foros internos y chats para compartir experiencias y consejos entre empleados.</p> <p>Sistema de calificaciones y feedback en los desafíos completados.</p> <p>Espacios en redes internas para compartir logros y motivar la participación.</p> <p>Competencias grupales que fortalezcan el trabajo en equipo.</p>	<p>Tácticas: Registro de métricas de uso y participación de los empleados en los desafíos y actividades de la plataforma.</p> <p>Implementación de políticas de privacidad y seguridad de datos.</p> <p>Generación de reportes automatizados para empresas con datos de impacto en salud y productividad.</p> <p>Análisis de tendencias en el comportamiento de los usuarios para mejorar la personalización.</p>

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 8 KPI Marketing Mix Digital

Personalización	Participación	Uno a Uno adentro de la empresa	Predicciones Modeladas
<p>Objetivo: Brindar una experiencia de bienestar corporativo adaptable a cada empresa y empleado mediante gamificación y personalización.</p>	<p>Objetivo: Incentivar la participación activa a través de estrategias de engagement digital dentro de la plataforma y en redes sociales.</p>	<p>Objetivo: Fomentar la interacción y el sentido de comunidad dentro de las empresas, promoviendo hábitos saludables.</p>	<p>Objetivo: Analizar el comportamiento de los usuarios para optimizar las estrategias de bienestar corporativo y personalizar la experiencia de la plataforma.</p>
<p>Estrategias y KPIs: Personalizar los desafíos de bienestar y recompensas según el sector empresarial y perfil del usuario.</p> <p>KPI: % de empleados que configuran desafíos personalizados dentro de la plataforma.</p> <p>Integración con dispositivos wearables y plataformas de RRHH para seguimiento del progreso.</p> <p>KPI: Número de integraciones activas con dispositivos wearables y plataformas de RRHH.</p> <p>Desarrollo de rutinas de salud personalizadas según datos de actividad de los usuarios.</p> <p>KPI: Tiempo promedio de uso de las rutinas personalizadas dentro de la app.</p>	<p>Estrategias y KPIs: Implementar contenido interactivo en la plataforma y redes sociales para aumentar la participación.</p> <p>KPI: Número de interacciones (comentarios, likes, compartidos) en publicaciones de redes sociales.</p> <p>Uso de gamificación con niveles de progresión, insignias y rankings.</p> <p>KPI: % de usuarios activos que avanzan de nivel en la plataforma.</p> <p>Implementación de webinars educativos sobre bienestar laboral.</p> <p>KPI: Número de asistentes a los webinars y tasa de participación activa.</p>	<p>Estrategias y KPIs: Promover el trabajo en equipo mediante competencias y retos corporativos.</p> <p>KPI: Número de retos corporativos organizados y % de empleados participantes.</p> <p>Creación de grupos de bienestar dentro de las empresas para fomentar el compromiso colectivo.</p> <p>KPI: Número de grupos activos y frecuencia de interacción dentro de ellos.</p> <p>Alianzas con líderes internos y embajadores de bienestar para promover la participación.</p> <p>KPI: % de empleados influenciados por embajadores de bienestar.</p>	<p>Estrategias y KPIs: Revisar y analizar periódicamente las métricas de participación para ajustar y mejorar la plataforma.</p> <p>KPI: Frecuencia de ajustes y mejoras basadas en análisis de datos.</p> <p>Evaluación del ROI de las estrategias de bienestar corporativo.</p> <p>KPI: % de reducción en el ausentismo laboral en empresas participantes.</p> <p>Uso de inteligencia artificial para recomendar desafíos y estrategias personalizadas a cada usuario.</p> <p>KPI: Número de recomendaciones generadas y tasa de adopción por los usuarios.</p>

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Estrategias de SEO y SEM para Salud GO+

SEO (Search Engine Optimization) - Optimización para Motores de Búsqueda

El objetivo del SEO es mejorar la visibilidad orgánica de Salud GO+ en Google y otros buscadores para atraer tráfico sin pagar publicidad.

Estrategia de SEO On-Page (Optimización Interna)

Esta estrategia se enfoca en mejorar la estructura y contenido de la aplicación y página web para posicionarse mejor en los motores de búsqueda.

Palabras clave (Keyword Research)

Usar herramientas como Google Keyword Planner, Ahrefs o SEMrush para encontrar palabras clave con alta intención de búsqueda y baja competencia.

Ejemplos de palabras clave para Salud GO+:

- Plataforma de bienestar corporativo.
- Gamificación para empresas.
- Cómo reducir el estrés laboral.
- App de salud y bienestar.
- Ejercicios para oficina.

Optimización de Contenido y Blog

Crear contenido en formato de blog con artículos optimizados para SEO.

Ejemplos de temas de blog:

- Estrategias efectivas para mejorar el bienestar laboral con gamificación.
- Cómo la tecnología está transformando la salud en las empresas.
- Gamificación en el trabajo: ¿Cómo motiva a los empleados a ser más saludables?

Implementar una estrategia de contenido perenne (Evergreen) para que los artículos sigan generando tráfico con el tiempo.

SEO Local

- Crear y optimizar el perfil de Google My Business con información detallada sobre la app.
- Incluir Salud GO+ en directorios de startups y bienestar corporativo.
- Generar contenido con menciones a "San Salvador" y "La Libertad" para atraer búsquedas locales.

Estrategia de SEO Off-Page (Optimización Externa)

El SEO Off-Page mejora la autoridad del sitio mediante enlaces y menciones en otras páginas.

Estrategia de Linkbuilding

- Conseguir backlinks de sitios web de autoridad en el sector salud, bienestar y tecnología.
- Publicar artículos en blogs sobre innovación y gamificación.
- Colaboraciones con influencers en LinkedIn y expertos en recursos humanos.

Redes Sociales y SEO

- Usar redes como LinkedIn, Instagram, Facebook y TikTok para compartir contenido optimizado.
- Incluir enlaces a la web en todas las publicaciones.

Estrategia de PR Digital

- Aparecer en noticias y entrevistas en medios digitales.
- Colaborar con universidades y asociaciones empresariales que promuevan el bienestar laboral.

SEM (Search Engine Marketing) - Publicidad Pagada en Motores de Búsqueda

El SEM permite atraer usuarios de manera inmediata a través de campañas pagadas en Google Ads.

Estrategia de Google Ads

Campañas de Búsqueda (Search Ads)

Crear anuncios en Google Ads para palabras clave estratégicas:

- Mejor plataforma de bienestar para empresas
- App de salud para empleados
- Cómo mejorar la productividad con bienestar
- Redactar títulos llamativos:

Bienestar del equipo con Salud GO+

- Reduce el estrés con Salud GO+
- Bienestar corporativo Salud GO+

Campañas de Display

- Mostrar banners en sitios web relacionados con salud, recursos humanos y productividad.
- Dirigir tráfico hacia una landing page optimizada.

Campañas de Retargeting

- Segmentar anuncios para usuarios que visitaron la web, pero no descargaron la app.
- Estrategia de Social Ads (Publicidad en Redes Sociales)

Anuncios en Facebook e Instagram

- Crear anuncios visuales con llamados a la acción como: “Regístrate ahora”, “Prueba la app”, “Descarga Salud GO+”.
- Segmentar anuncios a gerentes de RRHH, CEOs y empleados interesados en bienestar.

Anuncios en LinkedIn

- Publicidad dirigida a empresas interesadas en bienestar laboral.
- Contenido enfocado en los beneficios de Salud GO+ para empresas.

TikTok Ads

- Crear videos cortos con desafíos de bienestar.
- Utilizar hashtags como #BienestarCorporativo, #Gamificación, #SaludGOPlus.

Resumen de Costos Totales Estimados de SEM y SEO

Tabla 9 Resumen de Costos Totales Estimados de SEM y SEO

Tipo de Campaña	Costo Mensual
SEM (Google Ads)	\$60 - \$500
Social Ads (Facebook, TikTok, LinkedIn, Instagram)	\$65 - \$300
SEO (Optimización, Contenido y Linkbuilding)	\$70 - \$700
Total, Estimado (SEO + SEM + Social Ads)	\$850

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 17 Pagina de Facebook de Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 18 Perfil de LinkedIn de Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 19 Perfil de Instagram de Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 20 Costos estimados para Google Ads

Seleccionar una opción de presupuesto Moneda: dólar estadounidense (USD) ▼

USD0.60 promedio diario · Máximo mensual: USD18
Obtenga aproximadamente de 60 a 190 clics en el anuncio por mes

Recomendaciones para usted [?](#)

USD2.20 promedio diario · Máximo mensual: USD67 ✓
Obtenga aproximadamente de 250 a 690 clics en el anuncio por mes

USD6.00 promedio diario · Máximo mensual: USD182
Obtenga aproximadamente de 680 a 1,890 clics en el anuncio por mes

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 21 Presupuesto propio establecido (Estimado)

Establezca un presupuesto para obtener los resultados deseados

Seleccionar una opción de presupuesto

Establecer mi propio presupuesto Moneda: dólar estadounidense (USD) ▼

USD1.50








promedio diario · Máximo mensual: USD46
Obtenga aproximadamente de 170 a 480 clics en el anuncio por mes

Solo paga por los clics en su anuncio. Algunos días, puede invertir menos que su promedio diario y, otros días, puede invertir más. Sin embargo, en todo el mes, no pagará más que su máximo mensual. [Obtén más información sobre los costos y los detalles del pago.](#)

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 22 Lanzamiento campaña 1

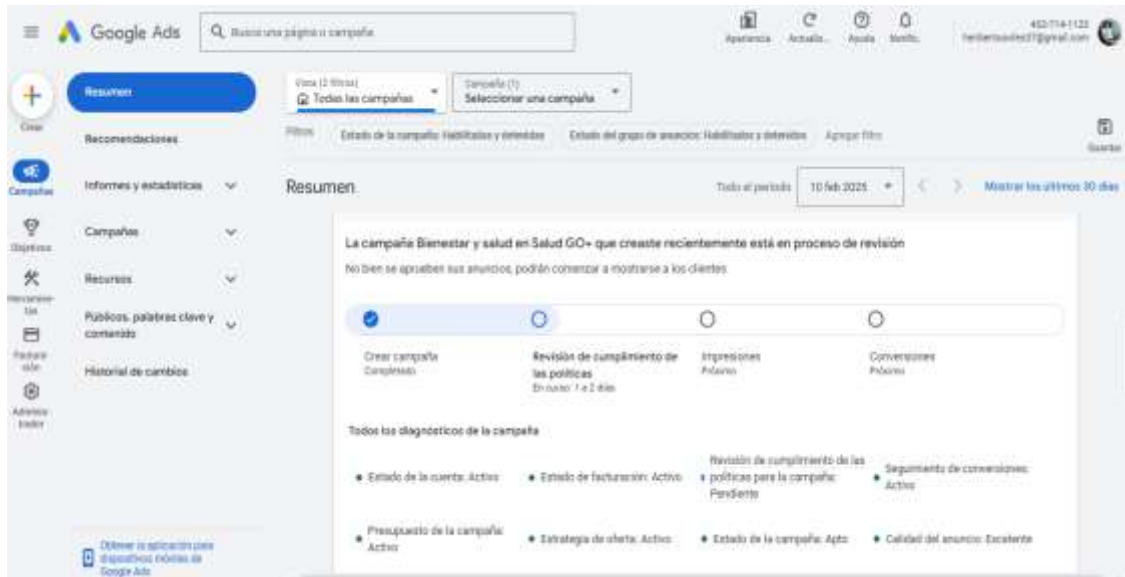
Revise su campaña para asegurarse de que sea adecuada

Nombre de la campaña Bienestar y salud en Salud GO+		Vista previa del anuncio 
Objetivo de la campaña Tráfico del sitio web		
Su sitio web Su Perfil de Negocio (optimizado para sus anuncios)		
Nombre de la empresa Salud GO+		
Texto del anuncio 		
Titulos Bienestar y salud en Salud GO+ Reduce el estrés con Salud GO+ Salud y bienestar corporativo		
Descripciones Mejora el bienestar de tu equipo con Salud GO+ Promueve hábitos saludables en tu empresa. Reduce el estrés y aumenta la productividad		
Ubicaciones San Salvador y La Libertad		
Temas de palabras clave Plataforma de bienestar corporativo, Gamificación para empresas, Cómo reducir el estrés laboral, App de salud y bienestar, Ejercicios para oficina		
Presupuesto USD1.50 promedio diario · USD46 al mes como máximo		

Los recursos pueden mostrarse en cualquier orden, así que asegúrate de que tengan sentido de forma individual o combinada y de que no incumplan nuestras políticas o las leyes locales. Puedes verificar que aparezca cierto texto en tu anuncio.

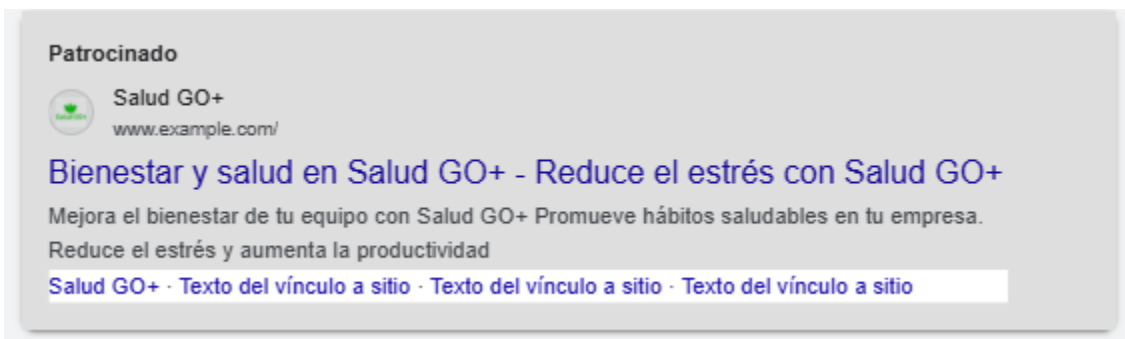
Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 23 Lanzamiento campaña 2



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 24 Lanzamiento campaña 3



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 25 Lanzamiento de campaña vista modo móvil



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 26 Plataforma web Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 27 Plataforma web vista modo móvil



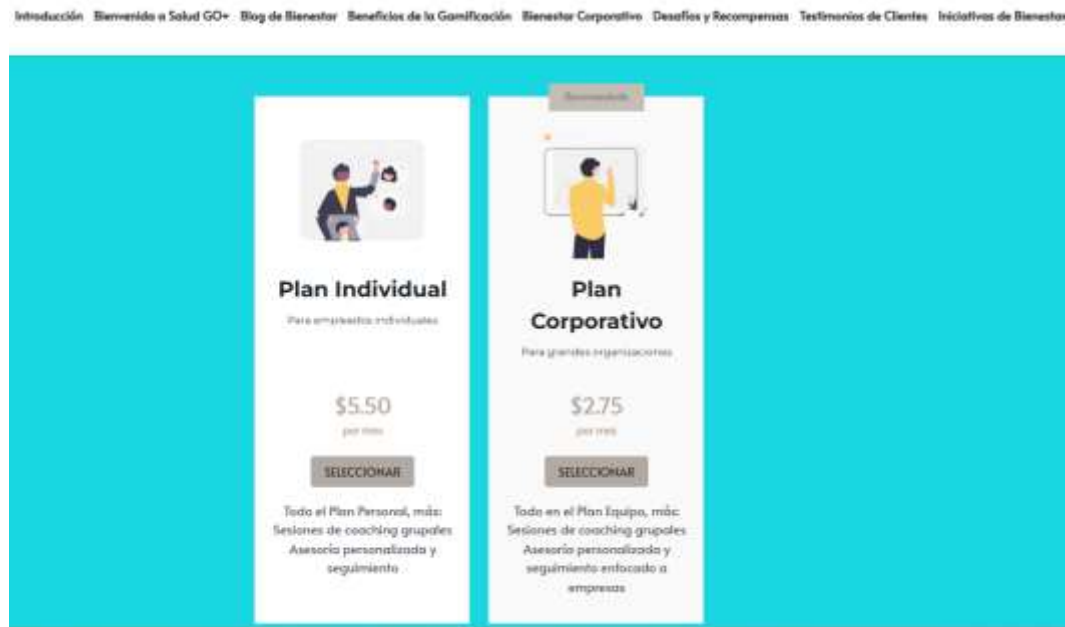
Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 28 Plataforma web Salud GO+ 2



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 29 Plataforma web plan de pago



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 30 Plataforma web descarga de aplicación Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Ilustración 31 Dirección plataforma web Salud GO+



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

LINK DE PAGINA SALUD GO+: <http://bit.ly/4aYgUIC>

3.7 PLAN DE VENTAS

(a) Objetivos del plan de ventas

Objetivo general

Formular un plan de ventas que muestre las proyecciones de ingresos a corto, mediano y largo plazo para el modelo de negocio digital Salud GO+.

Objetivos específicos

- Identificar las etapas del ciclo de ventas en los servicios de suscripción que brindara la App Salud GO+ a organizaciones que quieran dar beneficios a sus empleados, para mejorar la salud de los mimos.
- Establecer los precios de las suscripciones de personas y negocios o emprendimientos que quieren ser parte de la App para realizar las proyecciones de ventas de Salud GO+.
- Definir el porcentaje del incremento de ventas por año en los diferentes servicios de suscripción que tienen la App Salud GO+ para las proyecciones de ingresos a corto, mediano y largo plazo.

(b) Proyección de ventas (1 año)

La sumatoria de las poblaciones en área urbana con empleo de los departamentos de San salvador y La libertad es de 1,305,694 personas.

Población total laboral, es el objetivo: 1,305,694 personas empleadas en áreas urbanas de San Salvador y La Libertad.

Estimación de adopción inicial del mercado: Se proyecta que el 0.5% de esta población será captada en el primer año, lo que representa 6,529 usuarios.

Unidades de ventas proyectadas: Basadas en esta meta inicial, se esperan 193,840 suscripciones durante el año de lanzamiento, con un crecimiento proyectado del 23% anual en adopción.

Justificación económica y rentabilidad del proyecto

Para que una empresa decida invertir en una plataforma de bienestar como Salud GO+, debe existir una justificación financiera sólida que respalde los beneficios económicos de la inversión. A continuación, se presentan tres factores clave que demuestran la viabilidad financiera y el retorno de inversión (ROI) esperado para las empresas que adopten la plataforma.

En la implementación de la plataforma permite a las empresas reducir mucho los costos relacionados con el ausentismo, enfermedades y baja productividad. El fomentar el autocuidado y la atención preventiva, disminuye la necesidad de tratamientos médicos costosos y prolongados. Por otra parte, contar con colaboradores más saludables impacta directamente en su desempeño laboral, generando un entorno más eficiente y comprometido. Estos beneficios se convierten en un retorno de inversión favorable para la empresa, ya que el costo de la plataforma es significativamente menor que las pérdidas económicas derivadas de problemas de salud.

Por otro lado, la plataforma contribuye a fortalecer la imagen institucional de las empresas al dirigir con responsabilidad social. En un mercado laboral competitivo, las organizaciones que invierten en el bienestar de sus empleados no solo atraen y retienen talento, sino que también mejoran su reputación a la vista del cliente, proveedores y la comunidad.

Reducción de costos por ausentismo y baja productividad

Las empresas que implementan programas de bienestar efectivos pueden reducir significativamente los costos relacionados con el ausentismo laboral y la baja productividad. Según (Vorecol, 2024) en su informe de la Organización Mundial de la Salud indica que, por cada dólar invertido en salud mental en el lugar de trabajo, se puede esperar un retorno de cuatro dólares en términos de productividad.

Impacto esperado con Salud GO+:

- Reducción del ausentismo laboral en un 15% - 20% en el primer año.
- Mejora en la productividad de los empleados en al menos un 12%-18%.
- Disminución del burnout y la rotación de personal, reduciendo costos de reclutamiento y formación.

Disposición a pagar de las empresas y modelo de ingresos

Para validar la rentabilidad del modelo de negocio de Salud GO+, es crucial analizar el mercado objetivo y la disposición a pagar. Según (Vorecol, 2024) Las empresas como Google, Microsoft y Salesforce han sido pioneras en abordar el bienestar desde múltiples ángulos, ofreciendo desde espacios de trabajo saludables y flexibles hasta programas de salud mental y desarrollo personal. Estas iniciativas evidencian que invertir en el bienestar de los empleados no solo es una responsabilidad social, sino también una estrategia fundamental para fomentar un ambiente laboral positivo y retener el talento.

Propuesta de Salud GO+:

Ofrecer una alternativa más efectiva y accesible mediante gamificación, optimizando la inversión en bienestar. Planes diferenciados según el tamaño de la empresa, garantizando flexibilidad de costos.

Comparación de costos frente a programas tradicionales

Los programas tradicionales de bienestar, como membresías de gimnasio o capacitaciones presenciales, suelen representar un gasto significativo para las empresas sin garantizar una alta participación de los empleados. A continuación, se presenta una comparación de costos:

Tabla 10 Comparación de costos anuales por empleado

Tipo de programa	Costo promedio anual por persona / empleado
Seguro Médico con Beneficios de Bienestar	\$396 - \$500
Membresía de Gimnasio Pagada por la Empresa	\$250 - \$500
Programas de Coaching y Salud Mental	\$200 - \$500
Salud GO+ (Propuesta de suscripción empresarial)	\$33 - \$66

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Beneficio clave:

- Menor costo por empleado en comparación con alternativas tradicionales.
- Mayor tasa de participación debido al enfoque interactivo de la gamificación.

Tabla 11 Proyecciones de ventas en unidades año 2025

N°	Producto o servicio	Unidad de medida	Base Objetivo	Año 2025												TOTAL 2025
				Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
1	Suscripción Personas en corporativo	Unidad	6,000	1800	1800	1800	3000	3000	3000	4200	4200	4200	5400	5400	5400	43200
2	Suscripción personal	Unidad	653	98	98	490	360	425	523	588	457	523	588	555	555	5260
3	Publicidad para socios estratégicos	Unidad		5694	5694	6870	10080	10275	10569	14364	13971	14169	17964	17865	17865	145380
Total, de unidades mensuales			6,653	7,592	7,592	9,160	13,440	13,700	14,092	19,152	18,628	18,892	23,952	23,820	23,820	193840

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 12 Proyecciones de ventas en dólares año 2025

			Año 2025												
N°	Producto o servicio	Precio Unitario	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total 2025
1	Suscripción Personas en corporativo	\$2.75	\$4,950	\$4,950	\$4,950	\$8,250	\$8,250	\$8,250	\$11,550	\$11,550	\$11,550	\$14,850	\$14,850	\$14,850	\$118,800
2	Suscripción personal	\$5.50	\$539	\$539	\$2,695	\$1,980	\$2,338	\$2,877	\$3,234	\$2,514	\$2,877	\$3,234	\$3,053	\$3,053	\$28,930
3	Publicidad para socios estratégicos	\$0.14	\$797	\$797	\$962	\$1,411	\$1,439	\$1,480	\$2,011	\$1,956	\$1,984	\$2,515	\$2,501	\$2,501	\$20,353
Total, de dólares \$ mensuales			\$6,286	\$6,286	\$8,607	\$11,641	\$12,026	\$12,606	\$16,795	\$16,019	\$16,410	\$20,599	\$20,404	\$20,404	\$168,083

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 13 Proyecciones de ventas en unidades 2026, 2027, 2028 y 2029

N°	Producto o servicio	Unidad de medida	Base Objetivo	Año 2026					Año 2027					2028	2029
				Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2026	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2027		
1	Suscripción Personas en corporativo	Unidad	30%	7020	11700	16380	21060	56160	9126	15210	21294	27378	73008	94911	123385
2	Suscripción personal	Unidad	30%	892	1701	2039	2208	6840	1160	2212	2651	2871	8894	11563	15032
3	Publicidad para socios estratégicos	Unidad	30%	23736	40202	55256	69803	188997	30857	52263	71833	90744	245697	319407	415230
Total, en unidades								251997					327599	425881	553647

Fuente: Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 14 Proyecciones de ventas en dólares 2026, 2027, 2028 y 2029

N°	Producto o servicio	Precio Unitario	Año 2026					Año 2027					Precio Unitario	Año 2028	Año 2029
			Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2026	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2026	Para 2028 y 2029		
1	Suscripción corporativa	\$2.75	\$19,305	\$32,175	\$45,045	\$57,915	\$154,440	\$25,097	\$41,828	\$58,559	\$75,290	\$200,772	\$3.16	\$300,156	\$390,205
2	Suscripción personal	\$5.50	\$4,906	\$9,356	\$11,215	\$12,144	\$37,620	\$6,380	\$12,166	\$14,581	\$15,791	\$48,917	\$6.33	\$73,136	\$95,077
3	Publicidad para socios estratégicos	\$0.14	\$3,323	\$5,628	\$7,736	\$9,772	\$26,459	\$4,320	\$7,317	\$10,057	\$12,704	\$34,397	\$0.16	\$51,425	\$66,852
Total, en dólares							\$218,519					\$284,086		\$424,716	\$552,134

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

3.8 PLAN FINANCIERO

(a) Objetivos del plan financiero

Objetivo general

Formular un plan financiero que refleje la rentabilidad y sostenibilidad del modelo de negocio digital Salud GO+ a corto, mediano y largo plazo.

Objetivos específicos

Estimar los costos y gastos de inversión y financiamiento necesarios para llevar a cabo el modelo de negocio digital Salud GO+.

Calcular el punto de equilibrio del modelo de negocio digital Salud GO+ y el análisis de rentabilidad a corto, mediano y largo plazo.

Realizar las proyecciones de flujos de efectivo, estados de resultados desde año 1 hasta el año 5 de Salud GO+.

(b) Plan de inversión

La inversión inicial de Salud GO+ será de \$64,929.99 dólares de los Estados Unidos de América, dividido de la siguiente forma:

- **Fondos propios:** \$44,629.98 aporte financiero de las integrantes del equipo (\$14,876.66 c/uno).
- **Financiamiento:** \$23,000 por medio de un préstamo adquirido por la propietaria de Salud GO+ con el Banco Hipotecario de El Salvador.

La información del “crédito para empleados sector privado es la siguiente:

Beneficios del crédito:

- Sin fiador.
- 90 días plazo para pagar la primera cuota
- Tasa de Interés anual del 8.50%

Condiciones del crédito:

- El monto máximo es hasta 20 veces tu salario.
- El plazo es de 105 meses.

Requisitos para acceder al crédito:

- Empleado de empresa privada.
- Tener al menos un año de estar laborando en la misma empresa.
- Tener ingresos mínimos de \$350.00.

Tabla 15 Supuesto de inversión y financiamiento

Inversión y Financiamiento			
Concepto	Monto	Fondos Propios	Prestamos Financieros
Locales	\$8,475.00	\$8,475.00	\$ -
Garage	\$ -	\$ -	
Agua	\$ -	\$ -	
Electricidad	\$ -	\$ -	
Internet	\$ -	\$ -	
Equipo	\$1,800.00	\$1,800.00	\$ -
Sillas de oficina	\$ -	\$ -	
Escritorios de oficina	\$ -	\$ -	
Laptops	\$1,200.00	\$1,200.00	
Útiles de oficina	\$600.00	\$600.00	
Herramientas de trabajo	\$249.99	\$249.99	\$ -
Software antivirus	\$49.99	\$ 49.99	
Cuenta desarrolladora	\$ -	\$ -	
Servidor	\$200.00	\$200.00	
Dominio web	\$ -	\$ -	

Vehículos	\$49.99	\$49.99	\$ -
Viajes estimados UBER	\$49.99	\$49.99	
Otros			
Capital de trabajo	\$54,405.00	\$32,405.00	\$22,000.00
Efectivo	\$18,135.00	\$11,135.00	\$7,000.00
Salario	\$36,270.00	\$21,270.00	\$15,000.00
Otros	\$2,650.00	\$1,650.00	\$1,000.00
Registro de marca	\$350.00	\$350.00	
Diseño y desarrollo de la APP Salud Go+	\$2,300.00	\$1,300.00	\$1,000.00
Totales	\$ 67,629.98	\$ 44,629.98	\$ 23,000.00

Cálculo Cuota de préstamo	
Monto	\$23,000.00
Interés Anual	8.50%
Plazo en meses	36
Cuota	\$726.05
Seguros	1.00%
Cuota total	\$733.31
Cálculo de Depreciación	
Depreciación anual	\$ 450

Inversión fija	\$ 10,524.99
Capital de trabajo	\$ 54,405.00
Total	\$ 64,929.99

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 16 Amortización del préstamo en dólares

Período	Cuota	Interés	Capital	Saldo
				23000.00
1	726.05	162.92	563.14	22436.86
2	726.05	158.93	567.13	21869.74
3	726.05	154.91	571.14	21298.60
4	726.05	150.87	575.19	20723.41
5	726.05	146.79	579.26	20144.14
6	726.05	142.69	583.37	19560.78
7	726.05	138.56	587.50	18973.28
8	726.05	134.39	591.66	18381.62
9	726.05	130.20	595.85	17785.77
10	726.05	125.98	600.07	17185.70
11	726.05	121.73	604.32	16581.38
12	726.05	117.45	608.60	15972.78
13	726.05	113.14	612.91	15359.86
14	726.05	108.80	617.25	14742.61
15	726.05	104.43	621.63	14120.98
16	726.05	100.02	626.03	13494.95
17	726.05	95.59	630.46	12864.49
18	726.05	91.12	634.93	12229.56
19	726.05	86.63	639.43	11590.13
20	726.05	82.10	643.96	10946.18
21	726.05	77.54	648.52	10297.66
22	726.05	72.94	653.11	9644.55
23	726.05	68.32	657.74	8986.81
24	726.05	63.66	662.40	8324.41
25	726.05	58.96	667.09	7657.32
26	726.05	54.24	671.81	6985.51
27	726.05	49.48	676.57	6308.94
28	726.05	44.69	681.37	5627.57
29	726.05	39.86	686.19	4941.38
30	726.05	35.00	691.05	4250.33
31	726.05	30.11	695.95	3554.38
32	726.05	25.18	700.88	2853.50
33	726.05	20.21	705.84	2147.66
34	726.05	15.21	710.84	1436.82
35	726.05	10.18	715.88	720.95
36	726.05	5.11	720.95	0.00

Fuente: Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

(c) Estructura de costos

Tabla 17 Detalle de costos brutos por servicio

Detalle costo Bruto	Suscripción Personas en corporativo			Suscripción personal			Publicidad para socios estratégicos		
	PVP	Costo	%	PVP	Costo	%	PVP	Costo	%
Costo aproximado por categoría	\$ 2.75	\$ 1.15	134%	\$ 5.50	\$ 1.15	56%	\$ 0.14	\$ 0.05	50%
Costo aproximado por inducción		\$ 0.45	268%		\$ 0.45	22%		\$ 0.03	25%
Personalización de usuarios		\$ 0.45	7%		\$ 0.45	22%		\$ 0.03	25%
Otros		\$ -	0%		\$ -	0%		\$ -	0%
Total		\$ 2.05	409%		\$ 2.05	100%		\$ 0.10	100%

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 18 Costos totales proyectados para 5 años

Detalle costo Bruto	Años 2025			Años 2026			Años 2027			Años 2028			Años 2029		
	Unidades	Costo Unitario	Total	Unidades	Costo Unitario	Total	Unidades	Costo Unitario	Total	Unidades	Costo Unitario	Total	Unidades	Costo Unitario	Total
Suscripción Personas en corporativo	43200	\$ 2.05	\$ 88,560	56160	\$ 2.087	\$ 117,200	73008	\$ 2.124	\$ 155,102	94911	\$ 2.163	\$ 205,264	123385	\$ 2.202	\$ 271,648
Suscripción personal	5260	\$ 2.05	\$ 10,783	6840	\$ 2.087	\$ 14,274	8894	\$ 2.124	\$ 18,894	11563	\$ 2.163	\$ 25,007	15032	\$ 2.202	\$ 33,094
Publicidad para socios estratégicos	145380	\$ 0.10	\$ 14,538	188997	\$ 0.102	\$ 19,239	245697	\$ 0.104	\$ 25,462	319407	\$ 0.105	\$ 33,696	415230	\$ 0.107	\$ 44,594

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 19 Costo en dólares, salario del personal proyectado

Sueldo	Total, devengado	AFP	AFP Patrono	ISSS	ISSS Patrono	Salario (-AFP)	Salario (Patrono)	Renta		Descuento total	Salario	Prestaciones de ley	Prestaciones	Vacaciones	Prestaciones totales
		7%	9%	3%	8%			10% + 17.67	20% + 60						
1,800	1,800	131	158	30	135	1,639.5	2,092.5		209	369	1,431	266	1,800	78	2,066
1,200	1,200	87	105	30	90	1,083	1,395.00		98	215	985	177	1,200	52	1,377
1,000	1,000	73	88	30	75	897.5	1,162.50		60	163	837	148	1,000	43	1,148
850	850	62	74	30	64	758.3	988.13	60		92	698	125	850	37	975
600	600	44	53	18	45	538.5	697.50	60		62	479	89	600	26	689

Personal	Años 2025	Años 2026	Años 2027	Años 2028	Años 2029
Meses por año	13	13	13	13	13
# Empleados (1800)					
# Empleados (1200)					4
# Empleados (1000)					
# Empleados (850)			4	4	
# Empleados (600)	4	4			
\$ Empleados (1800)	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
\$ Empleados (1200)	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 72,540
\$ Empleados (1000)	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
\$ Empleados (850)	\$ -	\$ -	\$ 51,382.50	\$ 51,382.50	\$ -
\$ Empleados (600)	\$ 36,270.00	\$ 36,270.00	\$ -	\$ -	\$ -
	\$ 36,270	\$ 36,270	\$ 51,383	\$ 51,383	\$ 72,540
% respecto a ventas	22%	17%	18%	12%	13%
% respecto a costo	32%	24%	26%	19%	21%

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 20 Otros costos y gastos

Inversión y Financiamiento					
Concepto	Año 2025	Año 2026	Año 2027	Año 2028	Año 2029
Locales (Agua, Energía Eléctrica, Internet)	\$ 8,475	\$ 8,475	\$ 8,475	\$ 8,475	\$ 8,475
Útiles de oficina	\$ 900	\$ 900	\$ 900	\$ 900	\$ 900
Software antivirus	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50
Cuenta de desarrollador	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Servidor	\$ 200	\$ 200	\$ 200	\$ 200	\$ 200
Dominio web	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Viajes estimados UBER	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50
Otros					
	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Flujo de efectivo

Tabla 21 Flujo de efectivo proyectado para el primer año

ENERO 2025	
Inversión	\$ 64,930
fija	\$ 10,525
Diferida	
Capital de trabajo	\$ 54,405
Valor de rescate	
Inversión fija	\$ -

Meses	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total 2025
Ingresos	\$6,286	\$6,286	\$8,607	\$11,641	\$12,026	\$12,606	\$16,795	\$16,019	\$16,410	\$20,599	\$20,404	\$20,404	\$168,083
Ventas	\$6,286	\$6,286	\$8,607	\$11,641	\$12,026	\$12,606	\$16,795	\$16,019	\$16,410	\$20,599	\$20,404	\$20,404	\$168,083
Egresos (Costos)	\$5,573	\$5,573	\$5,875	\$6,270	\$6,320	\$6,395	\$6,939	\$6,839	\$6,889	\$7,434	\$7,408	\$7,408	\$78,924
Costos de producción	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$744	\$8,931
Costos Administrativos	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$2,790	\$33,480
Costos de venta	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$50	\$600
Depreciación	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$450	\$5,400
Impuestos	\$817	\$817	\$1,119	\$1,513	\$1,563	\$1,639	\$2,183	\$2,083	\$2,133	\$2,678	\$2,652	\$2,652	\$21,851
Amortización del préstamo	\$563	\$567	\$571	\$575	\$579	\$583	\$587	\$592	\$596	\$600	\$604	\$609	\$7,027
Intereses	\$159	\$155	\$151	\$147	\$143	\$139	\$134	\$130	\$126	\$122	\$117	\$113	\$1,636
Otros	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Flujo Neto	\$713	\$713	\$2,732	\$5,372	\$5,706	\$6,211	\$9,856	\$9,181	\$9,521	\$13,165	\$12,995	\$12,995	\$89,159

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Tabla 22 Flujo de efectivo proyectado para los siguientes 5 años

Meses	2025	2026	2027	2028	2029
Ingresos	\$ 168,083	\$ 218,520	\$ 284,087	\$ 424,717	\$ 552,134
Ventas	\$ 168,083	\$ 218,520	\$ 284,087	\$ 424,717	\$ 552,134
Otros					
Egresos (Costos)	\$ 81,958.43	\$ 88,515.16	\$ 112,151.37	\$ 121,720.62	\$ 159,442.45
Costos de producción	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675	\$ 9,675
Costos Administrativos	\$ 36,270	\$ 36,270	\$ 51,383	\$ 51,383	\$ 72,540
Costos de venta	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50	\$ 50

Otros					
Depreciación	\$ 5,400	\$ 5,400	\$ 5,400	\$ 5,400	\$ 5,400
Impuestos	\$ 21,851	\$ 28,408	\$ 36,931	\$ 55,213	\$ 71,777
Amortización del préstamo	\$ 7,027	\$ 7,648	\$ 8,324		
Intereses	\$ 1,685	\$ 1,064	\$ 388	\$ -	\$ -
Otros	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Flujo Neto	\$ 86,125	\$ 130,004	\$ 171,935	\$ 302,996	\$ 392,692

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

(d) Análisis de rentabilidad y punto de equilibrio

Tabla 23 Análisis de rentabilidad

Concepto	Año 0	Año 2025	Año 2026	Año 2027	Año 2028	Año 2029
Ingreso por Ventas		\$168,083	\$218,520	\$284,087	\$424,717	\$552,134
Costo de Bienes Vendidos		\$113,881	\$150,715	\$199,460	\$263,969	\$349,338
Ganancia Bruta		\$54,202	\$67,805	\$84,627	\$160,748	\$202,797
Salarios		\$36,270	\$36,270	\$51,383	\$51,383	\$72,540
Prestaciones		\$3,328	\$3,328	\$4,705	\$4,705	\$6,885
Locales (Agua, Energía Eléctrica, Internet)		\$8,475	\$8,475	\$8,475	\$8,475	\$8,475
Útiles de Oficina		\$900	\$900	\$900	\$900	\$900
Software Antivirus		\$50	\$50	\$50	\$50	\$50
Cuenta Desarrollador		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Servidor		\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
Dominio Web		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Viajes Estimados UBER		\$50	\$50	\$50	\$50	\$50
Otros		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Depreciación		\$5,400	\$5,400	\$5,400	\$5,400	\$5,400

Total, Gastos Generales y de Administración		\$54,673	\$54,673	\$71,162	\$71,162	\$94,500
Intereses Pagados		\$1,685	\$1,064	\$388	\$0	\$0
Ganancia Gravable (GAI)		-\$2,156	\$12,068	\$13,076	\$89,586	\$108,297
Impuesto sobre Renta (30%)		-\$647	\$3,620	\$3,923	\$26,876	\$32,489
Ganancia Neta		-\$1,509	\$8,448	\$9,153	\$62,710	\$75,808
Más:						
Depreciación		\$5,400	\$5,400	\$5,400	\$5,400	\$5,400
Menos:						
Amortización de Préstamo		\$7,027	\$7,648	\$8,324	\$0	\$0
Inversión Inicial		\$64,929	\$0	\$0	\$0	\$0
Más:						
Valor de Salvamento de Inversión		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Recuperación del Capital de Trabajo		\$0	\$0	\$0	\$0	\$0
Flujo de Caja Neto (FCN)	\$64,929	-\$3,136	\$6,199	\$6,228	\$68,110	\$81,207

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

Punto de equilibrio

Tabla 24 Punto de equilibrio operativo

Lista de productos	Unidad de medida	Ventas del primer año	Porcentaje de participación	Precio de venta unitario	Costo variable unitario	Margen de contribución	Total, de Costos Operativos Fijos	Unidades de equilibrio	Ingreso de equilibrio
Suscripción Personas en corporativo	Unidad	43,200	22%	\$2.75	\$2.05	\$ 0.70	\$12,185	17407	\$47,868
Suscripción personal	Unidad	5,260	3%	\$5.50	\$2.05	\$3.45	\$1,484	430	\$2,365
Publicidad para socios estratégicos	Unidad	145,380	75%	\$0.14	\$0.10	\$0.04	\$ 41,005	1025114	\$143,516
		193,840	100%	Margen de contribución combinado		\$ 4.19	\$54,673	13048	\$193,749

$$\text{Punto de Equilibrio} = \frac{\text{Total, de Costos Operativos Fijos}}{\text{Margen de contribución}} = \frac{\$ 54,672.73}{\$ 4.19} = 13,048.38 \text{ Unidades}$$

Concepto	Valor
Ventas del primer año	193,840 unidades
Margen de contribución combinado	\$4.19 por unidad
Costos operativos fijos	\$54,672.73
Unidades necesarias para el equilibrio	13,048 unidades
Ingreso total proyectado del primer año	\$193,749

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

El punto de equilibrio se alcanza en 13,048 unidades, lo que implica que se cubren todos los costos operativos fijos con estas ventas.

Dado que el volumen de ventas anual es de 193,840 unidades, la empresa genera ingresos muy superiores al punto de equilibrio, lo que la convierte en un negocio rentable desde el inicio.

Las alianzas estratégicas representan un componente clave en la sostenibilidad financiera del modelo de negocio Salud GO+. Estas alianzas permiten diversificar las fuentes de ingresos y reducir los costos operativos mediante colaboraciones con negocios relacionados con la salud y el bienestar. Por ejemplo, acuerdos con gimnasios, tiendas saludables o empresas de catering pueden generar beneficios como comisiones por transacciones, descuentos en servicios para usuarios de la plataforma y programas de fidelización.

El impacto de estas alianzas se refleja directamente en la mejora de las proyecciones de rentabilidad, al aumentar el valor percibido por los clientes corporativos y fomentar una mayor adopción de la plataforma. Según las proyecciones actuales, se espera que las alianzas contribuyan con un incremento del 15% en la tasa de adopción durante el primer año de operación, lo que facilitará superar las métricas del punto de equilibrio en el plazo estimado.

De esta manera el resultado del crecimiento proyectado no solo fortalece la viabilidad financiera del modelo, sino que también posiciona a la plataforma como una solución integral en el mercado del bienestar corporativo. Al superar ampliamente el punto de equilibrio, se genera un margen de utilidad que permite reinvertir en mejoras tecnológicas, expansión de funcionalidades y estrategias de fidelización. Es así la plataforma asegura un crecimiento sostenible y atractivo para un futuro a largo plazo.

Métricas de evaluación financiera

Inversión inicial

La inversión inicial se obtiene del "Plan de Inversión".

Inversión Fija: \$10,524.99

Capital de Trabajo: \$54,405.00

Sumando estos valores:

Inversión Inicial = \$10,524.99 + \$54,405.00 = \$64,929.99

Este valor representa la cantidad total que se ha invertido al inicio del proyecto.

Retorno sobre la inversión (ROI)

El Retorno sobre la Inversión (ROI) se calcula con la siguiente fórmula:

$$\text{ROI} = \frac{\sum \text{Flujos de Efectivo Netos}}{\text{Inversión Inicial}}$$

Los flujos de efectivo netos se extrajeron de la tabla "Flujo de Efectivo".

Tabla 25 Flujo de efectivo para ROI (Return on Investment)

Año	2025	2026	2027	2028	2029	Total
Flujo Neto	\$86,125	\$130,004	\$171,935	\$302,996	\$392,692	\$1,083,752

$$\text{ROI} = \frac{\$1,083,752.37}{\$64,929.99} = 16.69$$

Este valor significa que la inversión inicial se ha multiplicado 16.69 veces en términos de beneficios generados.

Período de recuperación de la inversión (Payback Period)

El Payback Period es el tiempo que tarda el proyecto en recuperar la inversión inicial con los flujos de caja positivos. Se calcula acumulando los flujos de efectivo hasta que igualen o superen la inversión inicial.

Tabla 26 Periodo de recuperación de la inversión

Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total 2025
Ingresos	6,286	6,286	8,607	11,641	12,026	12,606	16,795	16,019	16,410	20,599	20,404	20,404	168,083
Ventas	6,286	6,286	8,607	11,641	12,026	12,606	16,795	16,019	16,410	20,599	20,404	20,404	168,083
Ingresos Acumulado	6,286	12,572	21,179	32,820	44,846	57,452	74,247	90,266	106,676	127,275	147,679	168,083	336,166

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E

El monto acumulado supera los \$64,929.99 en el mes de julio 2025.

Por lo tanto, el período de recuperación de la inversión es de 7 meses.

Tasa Interna de Retorno (TIR)

La Tasa Interna de Retorno (TIR) es la tasa de descuento que hace que el Valor Presente Neto (VPN) sea igual a cero. Se obtiene resolviendo la siguiente ecuación:

$$0 = \frac{\text{Flujo de caja}}{(1+TIR)^t}$$

Al aplicar la función TIR en Excel obtenemos:

TIR=14.58%

14.58% de TIR mensual indica que, en promedio, el proyecto tiene una rentabilidad del 14.58% cada mes sobre la inversión inicial.

Estado de resultados proyectado

Tabla 27 Tramos aplicables para ISR (Impuesto Sobre la Renta)

NUMERO DE TRAMO	RENTA NETA O IMPONIBLE		% A APLICAR	SOBRE EL EXESO DE:	MAS CUOTA FIJA DE:
	DESDE	HASTA			
I TRAMO	\$0.01	\$4,064.00			
II TRAMO	\$4,064.00	\$9,142.86	10%	\$4,064.00	\$212.12
III TRAMO	\$9,142.86	\$22,857.14	20%	\$9,142.86	\$720.00
IV TRAMO	\$22,857.14	EN ADELANTE	30%	\$22,857.14	\$3,462.86

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65E basado en información Tablas de JMB Auditores y Consultores (JMB Auditores y Consultores, 2024)

Tabla 28 Estado de resultados proyectado para el primer año en dólares

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	TOTAL 2025
Ingreso por Ventas	6,286	6,286	8,607	11,641	12,026	12,606	16,795	16,019	16,410	20,599	20,404	20,404	-
Ingresos Cantidades													
Suscripción Personas en corporativo	1,800	1,800	1,800	3,000	3,000	3,000	4,200	4,200	4,200	5,400	5,400	5,400	43,200
Suscripción personal	98	98	490	360	425	523	588	457	523	588	555	555	5,260
Publicidad para socios estratégicos	5,694	5,694	6,870	10,080	10,275	10,569	14,364	13,971	14,169	17,964	17,865	17,865	145,380
Precio de venta													
Suscripción Personas en corporativo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Suscripción personal	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
Publicidad para socios estratégicos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Costo de Bienes Vendidos	4,460	4,460	5,382	7,896	8,049	8,279	11,252	10,944	11,099	14,072	13,994	13,994	-
Cantidades													
Suscripción Personas en corporativo	1,800	1,800	1,800	3,000	3,000	3,000	4,200	4,200	4,200	5,400	5,400	5,400	43,200
Suscripción personal	98	98	490	360	425	523	588	457	523	588	555	555	5,260
Publicidad para socios estratégicos	5,694	5,694	6,870	10,080	10,275	10,569	14,364	13,971	14,169	17,964	17,865	17,865	145,380
Costo													
Suscripción Personas en corporativo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Suscripción personal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Publicidad para socios estratégicos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Ganancia Bruta	1,826	1,826	3,225	3,745	3,977	4,327	5,543	5,075	5,311	6,527	6,409	6,409	54,202
Salarios	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	3,023	36,270
Prestaciones	277	277	277	277	277	277	277	277	277	277	277	277	3,328

Locales (Agua, Energía Eléctrica, Internet)	706	706	706	706	706	706	706	706	706	706	706	706	706	8,475
Útiles de oficina	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	900
Software antivirus	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
Cuenta desarrolladora	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Servidor	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	200
Dominio web	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Viajes estimados UBER	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
Otros	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Depreciación	450	450	450	450	450	450	450	450	450	450	450	450	450	5,400

Total, Gastos Generales y de Admón.	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	4,556	54,673
Intereses Pagados	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	1,685
Ganancia Gravable (GAI)	-	-	-	-	-	-	847	379	615	1,831	1,713	1,713	-	2,156
Impuesto sobre Renta	-	-	-	-	-	-	254	114	184	549	514	514	-	647
Ganancia Neta	-	-	-	-	-	-	593	265	430	1,281	1,199	1,199	-	1,509

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65

Tabla 29 Estado de resultados proyectado para los 4 siguientes años

Proyección de ventas Unidades \$ dólares	Año 2026					Año 2027					Año 2028	Año 2029
	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2026	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4	Total 2027		
Ingreso por Ventas	27534	47159	63995	79831	218520	35796	61310	83196	103784	284087	424717	552134
Ingresos Cantidades												
Suscripción Personas en corporativo	7020	11700	16380	21060	56160	9126	15210	21294	27378	73008	94911	123385
Suscripción personal	892	1701	2039	2208	6840	1160	2212	2651	2871	8894	11563	15032
Publicidad para socios estratégicos	23736	40202	55256	69803	188997	30857	52263	71833	90744	245697	319407	415230
Precio de venta					0					0		
Suscripción Personas en corporativo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Suscripción personal	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Publicidad para socios estratégicos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Costo de Bienes Vendidos	18928	32059	44064	55664	150715	25050	42429	58315	73667	199460	263969	349338
Cantidades												
Suscripción Personas en corporativo	7020	11700	16380	21060	56160	9126	15210	21294	27378	73008	94911	123385
Suscripción personal	892	1701	2039	2208	6840	1160	2212	2651	2871	8894	11563	15032
Publicidad para socios estratégicos	23736	40202	55256	69803	188997	30857	52263	71833	90744	245697	319407	415230
Costo												
Suscripción Personas en corporativo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Suscripción personal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Publicidad para socios estratégicos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ganancia Bruta	8606	15100	19932	24167	67805	10746	18882	24881	30117	84627	160748	202797
Salarios	9068	9068	9068	9068	36270	12846	12846	12846	12846	51383	51383	72540
Prestaciones	832	832	832	832	3328	1176	1176	1176	1176	4705	4705	6885
Locales (Agua, Energía Eléctrica, Internet)	2119	2119	2119	2119	8475	2119	2119	2119	2119	8475	8475	8475
Útiles de oficina	225	225	225	225	900	225	225	225	225	900	900	900
Software antivirus	12	12	12	12	50	12	12	12	12	50	50	50
Cuenta desarrolladora	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Servidor	50	50	50	50	200	50	50	50	50	200	200	200
Dominio web	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Viajes estimados UBER	12	12	12	12	50	12	12	12	12	50	50	50
Otros	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Depreciación	1350	1350	1350	1350	5400	1350	1350	1350	1350	5400	5400	5400
Total, Gastos Generales y de Admón.	13668	13668	13668	13668	54673	17791	17791	17791	17791	71162	71162	94500
Intereses Pagados	266	266	266	266	1064	97	97	97	97	388		
Ganancia Gravable (GAI)	-5328	1165	5997	10233	12068	-7141	994	6993	12230	13076	89586	108297
Impuesto sobre Renta	-1598	350	1799	3070	3620	-2142	298	2098	3669	3923	26876	32489
Ganancia Neta	-3730	816	4198	7163	8448	-4999	696	4895	8561	9153	62710	75808

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65

3.9 PLAN DE TRABAJO

(a) Objetivos del plan de trabajo

Objetivo general

Establecer las acciones para llevar a cabo la creación, lanzamiento y mantenimiento de la App móvil Salud GO+, orientada a turistas nacionales y extranjeros en la zona occidental del país.

Objetivos específicos

Conformar la estructura organizativa del modelo de negocio digital, así como el equipo de trabajo que maneja la Aplicación móvil Salud GO+.

Gestionar el talento humano idóneo de Salud GO+ para la selección de los usuarios, programador, encargado de mantenimiento y diseño de App.

Diseñar una entrevista de satisfacción como mecanismo de control para la correcta implementación del plan de contenidos.

Plan de Implementación por Fases

Para garantizar una adopción efectiva de Salud GO+, se propone un plan de implementación por fases, permitiendo validar la propuesta en diferentes etapas y minimizar riesgos financieros y operativos.

Fase 1: Desarrollo y Prueba Piloto (primeros 4 meses)

Objetivo: Validar el funcionamiento de la plataforma en un entorno controlado antes de su lanzamiento al mercado.

Actividades clave:

Finalización del desarrollo de la versión MVP (Producto Mínimo Viable) de Salud GO+.

Pruebas con un grupo de empleados voluntarios de empresas aliadas.

Recopilación de retroalimentación y mejoras basadas en la experiencia de los usuarios.

Creación de contenido promocional inicial para redes sociales y presentaciones corporativas.

Fase 2: Lanzamiento en Empresas Pioneras (4 meses)

Objetivo: Implementar Salud GO+ en al menos 5 empresas aliadas para medir su impacto real en el bienestar laboral.

Actividades clave:

Firma de acuerdos con empresas en San Salvador y La Libertad.

Capacitación a equipos de recursos humanos sobre la integración de la plataforma.

Implementación de los primeros programas de bienestar basados en gamificación.

Evaluación de métricas iniciales: participación, impacto en el bienestar y feedback empresarial.

Fase 3: Expansión Regional y Alianzas Estratégicas (7 meses)

Objetivo: Escalar la plataforma a más empresas en El Salvador y establecer alianzas con instituciones del sector salud y tecnología.

Actividades clave:

Incorporación de nuevas empresas en sectores clave.

Alianza con proveedores de salud y gimnasios para integrar servicios adicionales en la plataforma.

Optimización de la plataforma con nuevas funcionalidades basadas en la retroalimentación de usuarios.

Campaññas de marketing digital y eventos corporativos para atraer nuevos clientes.

Salud Go + puede replicarse en otros departamentos del país, comenzando por zonas con alta concentración de empresas como San Miguel y Santa Ana. Además, puede adaptarse a instituciones educativas y gubernamentales. Mediante adaptación de contenidos y métricas específicas.

Fase 4: Crecimiento Nacional y Preparación para Escalabilidad (7 meses)

Objetivo: Convertir a Salud GO+ en la plataforma líder de bienestar corporativo en El Salvador y evaluar la posibilidad de expandirse a otros países de Centroamérica.

Actividades clave:

Incorporación de empresas adicionales.

Lanzamiento de una versión mejorada con inteligencia artificial para personalización de programas de bienestar.

Expansión de la red de aliados estratégicos (instituciones de salud y bienestar).

Evaluación de oportunidades de expansión a otros departamentos de El Salvador.

(b) Cronograma de actividades

Tabla 30 Cronograma de actividades

Acciones	Responsables	Meses																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Fase 1 - Desarrollo y Prueba Piloto	Gerente Marketing y ventas Colaborador 1																		
Finalización del desarrollo de la versión MVP (Producto Mínimo Viable) de Salud GO+.																			
Pruebas con un grupo de 50 empleados voluntarios de empresas aliadas.																			
Recopilación de retroalimentación y mejoras basadas en la experiencia de los usuarios.																			
Creación de contenido promocional inicial para redes sociales y presentaciones corporativas.																			
Fase 2: Lanzamiento en Empresas	Gerente Marketing y ventas Colaborador 1																		
Firma de acuerdos con empresas en San Salvador y La Libertad.																			
Capacitación a equipos de recursos humanos sobre la integración de la plataforma.																			
Implementación de los primeros programas de bienestar basados en gamificación.																			
Evaluación de métricas iniciales: participación, impacto en el bienestar y feedback empresarial.																			
Fase 3: Expansión Regional y Alianzas Estratégicas	Gerente General Gerente Marketing y ventas																		
Incorporación de nuevas empresas en sectores clave.																			
Alianza con proveedores de salud y gimnasios para integrar servicios adicionales en la plataforma.																			
Optimización de la plataforma con nuevas funcionalidades basadas en la retroalimentación de usuarios.																			
Campañas de marketing digital y eventos corporativos para atraer nuevos clientes.																			
Fase 4: Crecimiento Nacional y Preparación para Escalabilidad	Gerente General Gerente Marketing y ventas																		
Incorporación de empresas adicionales.																			
Lanzamiento de una versión mejorada con inteligencia artificial para personalización de programas de bienestar.																			
Expansión de la red de aliados estratégicos (instituciones de salud y bienestar).																			
Evaluación de oportunidades de internacionalización en Guatemala y Honduras.																			

Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización N.65

3.10 INDICADORES DE MEDICIÓN

Indicadores de engagement y uso de la APP

Tasa de adopción de la App

Descripción: Porcentaje de empleados que descargan y utilizan la App.

Objetivo numérico: Lograr que el 85% de los empleados descarguen y utilicen la App en los primeros 3 meses.

Cómo se logrará:

- Realizar una campaña de lanzamiento interna con incentivos, como puntos o recompensas por descargar y registrarse.
- Capacitar a los empleados sobre los beneficios y funcionalidades de la App mediante talleres y materiales de apoyo.
- Usar correos electrónicos, carteles y reuniones para promover la App y generar expectativa.

Frecuencia de uso

Descripción: Número promedio de veces que los empleados interactúan con la App por día o semana.

Objetivo numérico: Alcanzar un promedio de 5 interacciones por usuario por semana.

Cómo se logrará:

- Implementar notificaciones push diarias o semanales con recordatorios y desafíos atractivos.
- Crear un sistema de recompensas por uso constante, como puntos por abrir la App diariamente.

- Diseñar contenido dinámico y actualizado semanalmente para mantener el interés de los usuarios.

Tiempo de sesión promedio

Descripción: Duración promedio de cada sesión de uso de la App.

Objetivo numérico: Lograr un tiempo de sesión promedio de 8-10 minutos por uso.

Cómo se logrará:

- Ofrecer actividades interactivas y atractivas, como juegos, quizzes o misiones cortas.
- Incluir contenido multimedia (videos, infografías) para mantener el engagement.

Tasa de retención de usuarios

Descripción: Porcentaje de empleados que continúan usando la App después de un período determinado.

Objetivo numérico: Mantener una tasa de retención del 70% después de 6 meses.

Cómo se logrará:

- Crear un programa de onboarding que guíe a los nuevos usuarios en sus primeras interacciones.
- Ofrecer recompensas por logros a largo plazo, como insignias por usar la App durante 30 días seguidos.
- Realizar encuestas para identificar y resolver problemas que causen abandono.

Nivel de participación en desafíos o misiones

Descripción: Porcentaje de empleados que completan desafíos o misiones dentro de la App.

Objetivo numérico: Lograr que el 60% de los empleados completen al menos un desafío semanal.

Cómo se logrará:

- Diseñar desafíos semanales con recompensas atractivas, como premios tangibles o reconocimiento público.
- Fomentar la competencia amistosa mediante tablas de clasificación.
- Permitir que los empleados propongan sus propios desafíos para aumentar el interés.

Indicadores de desempeño laboral

Incremento en la productividad

Descripción: Medición del aumento en la productividad de los empleados después de implementar la App.

Objetivo numérico: Aumentar la productividad en un 10-15% en los primeros 6 meses.

Cómo se logrará:

- Vincular los desafíos de la App con objetivos laborales específicos, como completar tareas más rápido.
- Ofrecer recompensas por alcanzar metas de productividad.
- Proporcionar feedback en tiempo real sobre el desempeño a través de la App.

Tasa de cumplimiento de objetivos

Descripción: Porcentaje de empleados que alcanzan sus metas laborales gracias a la gamificación.

Objetivo numérico: Lograr que el 75% de los empleados alcancen sus metas laborales trimestrales.

Cómo se logrará:

- Establecer metas claras y medibles dentro de la App.

- Enviar recordatorios y motivación a los empleados cuando estén cerca de alcanzar sus objetivos.
- Recompensar el cumplimiento de objetivos con puntos, insignias o premios.

Reducción en el tiempo de tareas

Descripción: Disminución en el tiempo que los empleados tardan en completar tareas específicas.

Objetivo numérico: Reducir el tiempo de tareas clave en un 20% en los primeros 3 meses.

Cómo se logrará:

- Implementar desafíos que incentiven la eficiencia, como "Completa esta tarea en menos de X minutos".
- Proporcionar herramientas de gestión del tiempo dentro de la App, como temporizadores o listas de tareas.
- Ofrecer capacitación gamificada sobre técnicas de productividad.

Mejora en la calidad del trabajo

Descripción: Evaluación de la calidad del trabajo realizado (por ejemplo, menos errores o mayor precisión).

Objetivo numérico: Reducir los errores en un 30% en los primeros 6 meses.

Cómo se logrará:

- Crear desafíos que premien la precisión y la atención al detalle.
- Implementar un sistema de feedback entre compañeros para mejorar la calidad del trabajo.
- Ofrecer recompensas por reducir errores o mejorar métricas de calidad.

Indicadores de satisfacción y experiencia del usuario

Net Promoter Score (NPS)

Descripción: Mide la lealtad de los empleados y su disposición a recomendar la App.

Objetivo numérico: Alcanzar un NPS de 8 o superior en los primeros 6 meses.

Cómo se logrará:

- Realizar encuestas periódicas para medir la satisfacción y recoger feedback.
- Implementar mejoras basadas en las sugerencias de los usuarios.
- Crear un sistema de reconocimiento público para los empleados que recomienden la App.

Indicadores de competitividad y colaboración

Número de interacciones sociales

Descripción: Cantidad de interacciones entre empleados dentro de la App (por ejemplo, comentarios, likes, desafíos compartidos).

Objetivo numérico: Lograr un promedio de 10 interacciones sociales por usuario por semana.

Cómo se logrará:

- Crear espacios virtuales para que los empleados interactúen, como foros o grupos de interés.
- Ofrecer recompensas por interacciones sociales, como puntos por comentar o compartir.
- Implementar desafíos que requieran colaboración entre empleados.

Ranking de líderes

Descripción: Posición de los empleados en tablas de clasificación basadas en puntos o logros.

Objetivo numérico: Lograr que el 30% de los empleados estén en el top 10% de la tabla de clasificación.

Cómo se logrará:

- Crear tablas de clasificación visibles para todos los empleados.
- Ofrecer recompensas especiales para los empleados que lideren los rankings.
- Rotar los desafíos para dar oportunidades a todos de destacarse.

Indicadores financieros y de ROI

Retorno de la inversión (ROI)

Descripción: Rentabilidad de la App en términos de mejora de productividad y reducción de costos.

Objetivo numérico: Alcanzar un ROI del 16.69 % en el primer año.

Cómo se logrará:

- Medir el impacto de la App en métricas clave como productividad y reducción de costos.
- Ajustar las estrategias de gamificación basándose en los resultados obtenidos.
- Comunicar los beneficios financieros de la App a los stakeholders.

Indicadores técnicos de la App

Tasa de errores o bugs reportados

Descripción: Número de errores técnicos reportados por los usuarios.

Objetivo numérico: Mantener una tasa de errores inferior al 1% de las sesiones.

Cómo se logrará:

- Realizar pruebas exhaustivas antes de cada actualización.
- Implementar un sistema de reporte de errores fácil de usar.
- Resolver rápidamente los problemas técnicos reportados.

Tiempo de respuesta del soporte técnico

Descripción: Tiempo promedio que tarda el equipo de soporte en resolver problemas técnicos.

Objetivo numérico: Responder a problemas técnicos en menos de 24 horas.

Cómo se logrará:

- Contar con un equipo de soporte dedicado y bien capacitado.
- Establecer un SLA (Acuerdo de Nivel de Servicio) para garantizar respuestas rápidas.

Tasa de actualización de la App

Descripción: Porcentaje de usuarios que instalan las actualizaciones de la App.

Objetivo numérico: Lograr que el 90% de los usuarios instalen las actualizaciones en la primera semana.

Cómo se logrará:

- Notificar a los usuarios sobre las actualizaciones y sus beneficios.
- Ofrecer recompensas por instalar actualizaciones, como puntos o insignias.

Asegurarse de que las actualizaciones sean rápidas y fáciles de instalar.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto se sustenta en un marco teórico que integra conceptos clave como gamificación, bienestar laboral y salud organizacional. Estos fundamentos teóricos han permitido comprender cómo la implementación de elementos de juego puede incidir positivamente en la motivación y el compromiso de los empleados. Además, el análisis del impacto del estrés, la falta de actividad física y otros problemas de salud en el ámbito laboral destaca la importancia de soluciones innovadoras que promuevan entornos laborales más saludables.

El análisis de mercado y la investigación cualitativa y cuantitativa realizadas en el segundo capítulo han sido fundamentales para identificar las necesidades clave de los empleados y las expectativas de las empresas salvadoreñas. Los resultados evidencian un alto interés por plataformas tecnológicas que no solo mejoren el bienestar físico y mental de los colaboradores, sino que también contribuyan al aumento de la productividad y al fortalecimiento del clima organizacional. Estas necesidades han guiado el diseño de Salud GO+ hacia una solución personalizada, atractiva y efectiva.

La propuesta del modelo de negocio demuestra la viabilidad económica y estratégica de Salud GO+. El plan organizacional, el financiero, de mercadeo y ventas están diseñados para garantizar la sostenibilidad del proyecto, destacando su potencial para generar un impacto significativo en el mercado corporativo salvadoreño. Además, el enfoque en la personalización y las alianzas estratégicas refuerza la competitividad de la plataforma, posicionándola como una herramienta innovadora para transformar el bienestar en el entorno laboral.

RECOMENDACIONES.

- Optimizar la experiencia del usuario:

Realizar pruebas piloto con grupos representativos de empresas es una prioridad, ya que permitirá identificar áreas de mejora en la plataforma antes de su implementación masiva. Esto asegurará que la plataforma esté adaptada a las necesidades reales del mercado y que funcione de manera eficiente, lo cual es crítico para demostrar la viabilidad del proyecto.

- Monitoreo constante:

Implementar un sistema de retroalimentación continua desde las primeras fases es esencial para ajustar estrategias basadas en los comentarios de los usuarios y garantizar la relevancia de Salud GO+. Esto fortalecerá el diseño iterativo del proyecto y su capacidad de evolución.

- Comunicación efectiva:

Diseñar campañas de marketing específicas que resalten los beneficios tangibles de Salud GO+ para empleados y empleadores es clave para atraer la atención del mercado objetivo. Este paso ayudará a posicionar la plataforma de manera efectiva desde el inicio y facilitará la captación de clientes corporativos, un aspecto crucial para validar el modelo de negocio.

- Aumentar alianzas estratégicas:

Establecer colaboraciones con instituciones de salud y tecnología permitirá enriquecer la oferta de servicios, fortaleciendo la credibilidad del proyecto. Estas alianzas garantizarán el respaldo técnico y funcional de la plataforma, aumentando su valor percibido y diferenciación en el mercado.

- Expandir el alcance geográfico:

Aunque la expansión es un paso importante para maximizar el impacto del proyecto, debe considerarse como una etapa posterior, una vez que el modelo haya sido validado y consolidado en San Salvador y La Libertad. Esto permitirá un crecimiento controlado y sostenible, alineado con los recursos iniciales del negocio.

BIBLIOGRAFÍA

- JMB Auditores y Consultores. (2024). *jmbauditores.com*. Obtenido de <https://jmbauditores.com/wp-content/uploads/sv/derecho-tributario/tabla-articulo-37.pdf>
- Aguilar-Barojas, S. (2005). *Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud*. Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud.
- Alvarez, J. (2022). Tendencias en aplicaciones móviles de salud mental. *Revista de Innovación en Salud*, 125-138.
- Arias, E. R. (19 de Marzo de 2024). *economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>
- Asamblea Legislativa de El Salvador. (2020). *Ley de Comercio Electronico de El Salvador*. Obtenido de Ley de Comercio Electronico de El Salvador: <https://www.asamblea.gob.sv/sites/default/files/documents/decretos/BAA0E931-E117-487D-8900-A1D9876D5FBE.pdf>
- Banco Central de Reserva. (2023). *PUBLICACION_EHPM_2023*. Obtenido de <https://www.bcr.gob.sv/documental/Inicio/vista/f568bebf960fc21745da7377b0c75068.pdf>
- BCR Banco Central de Reserva. (2023). *TABULADOS_EHPM_2023*. 11.
- BCR Banco Central de Reserva de El Salvador. (2018). *Boletín Económico* . 8-8.
- Blogrh amedirt. (9 de agosto de 2022). *¿Por qué fallan los programas de bienestar en las empresas?* Obtenido de <https://www.amedirh.com.mx/blogrh/recursos-humanos/por-que-fallan-los-programas-de-bienestar-en-las-empresas/>

Cámara de Comercio de Bogotá. (2023). *Comerciante Afiliado*. Obtenido de <https://www.ccb.org.co/empresarial/circulo-de-afiliados/que-es/diferenciaafiliado-matriculado>

CONAMYPE. (2014). *LEY DE FOMENTO, PROTECCION Y DESARROLLO PARA LA MICRO Y PEQUEÑA EMPRESA*. San Salvador, El Salvador.

Diario El Salvador. (28 de Diciembre de 2022). *Diario El Salvador*. Obtenido de <https://diarioelsalvador.com/el-97-de-las-empresas-de-el-salvador-son-mypes/310815/>

Dictionary Cambridge. (2024). Obtenido de Dictionary Cambridge: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/go>

DIGESTIC . (2007). VI Censo de población y vivienda -2007.

Editorial Etecé. (30 de Septiembre de 2024). *concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/investigacion-exploratoria/>

Editorial Etecé. (30 de Septiembre de 2024). *concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/metodo-cuantitativo/>

Editorial Etecé. (30 de Septiembre de 2024). *concepto.de*. Obtenido de Método cuantitativo: <https://concepto.de/metodo-cuantitativo/>

Fernández, M. (2015). Desarrollo de aplicaciones móviles de salud en El Salvador. *Salud Publica de El Salvador*, 321-336.

García, L. (2010). Primeros pasos de la tecnología móvil en la salud. *Tecnología y Salud*, 321-336.

Gutierrez, R. (2020). Impacto de la pandemia de COVID-19 en el uso de mHealth. *Salud Digital*, 201-215.

- Innovia Life LATAM & Spain-LinkedIn. (11 de agosto de 2023). *Desafíos de salud mental y bienestar en empresas españolas y de habla hispana*. Obtenido de <https://www.linkedin.com/pulse/dos-de-salud-mental-y-bienestar/>
- Joma, S. (17 de Abril de 2022). *www.elsalvador.com*. Obtenido de Noticias: <https://www.elsalvador.com/noticias/nacional/prevencion-de-enfermedades-y-habitos-salud-mental-glasswing-international/947398/2022/>
- La Prensa Grafica. (26 de Mayo de 2023). Obtenido de <https://www.laprensagrafica.com/economia/Presentan-estudio-nacional-sobre-micros-y-pequenas-empresas-20230526-0044.html>
- López, A. (2019). Integración de tecnologías avanzadas en aplicaciones de salud. *Revista de Tecnología en Salud*, 65-80.
- Martinez, S. (2021). Adopción de aplicaciones móviles en la salud pública durante la pandemia. *Salud y Sociedad*, 152-166.
- Ministerio de Salud. (2015). *Informe sobre la expansión de la telefonía móvil en El Salvador*. San Salvador, El Salvador.
- Ministerio de Salud de Argentina. (S.F.). *Argentina.gob.ar*. Obtenido de <https://www.argentina.gob.ar/salud/ocupacional#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20Organizaci%C3%B3n,en%20peligro%20la%20salud%20y>
- Organización Panamericana de la Salud. . (2009). *Iniciativas globales de salud móvil*. Washington, DC.
- Real Academia Española. (2024). Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/salud>

- Rodriguez, D. (2018). Evolución de las aplicaciones móviles de salud en El Salvador. *Salud y Tecnología*, 98-112.
- Silvia, P. (2023). Futuro de los ecosistemas de salud conectada. *Tecnología en la Salud*, 88-101.
- Suarez, M. (06 de Mayo de 2024). *quillbot.com*. Obtenido de <https://quillbot.com/es/blog/logica-y-argumentacion/razonamiento-deductivo/>
- Universidad Central de Colombia. (2021 de 03 de 25). *Noticentral*. Obtenido de <https://www.ucentral.edu.co/noticentral/bienestar-laboral-su-importancia-organizaciones>
- Universidad Politécnica de Madrid. (01 de 07 de 2020). Gamificación en el aula. *Servicio de Innovación Educativa - UPM*, 4-4. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Verecol. (14 de Septiembre de 2024). *El impacto de la gamificación en el compromiso de los empleados en plataformas LMS: más allá de los números*. Obtenido de <https://vocol.com/es/articulos/articulo-el-impacto-de-la-gamificacion-en-el-compromiso-de-los-empleados-en-plataformas-lms-mas-alla-de-los-numeros-192057>
- Vorecol. (28 de agosto de 2024). *¿Cómo afectan las políticas de bienestar emocional a la satisfacción y productividad de los empleados?* Obtenido de <https://humansmart.com.mx/articulos/articulo-como-afectan-las-politicas-de-bienestar-emocional-a-la-satisfaccion-y-productividad-de-los-empleados-77578#:~:text=Un%20informe%20de%20la%20Organizaci%C3%B3n,en%20el%20entorno%20laboral%20actual.>



Vorecol. (5 de Noviembre de 2024). *¿Qué empresas en EE.UU. están liderando la implementación de programas de bienestar y qué lecciones se pueden aprender de ellas?* Obtenido de

[https://vorecol.com/es/articulos/articulo-que-empresas-en-eeuu-estan-liderando-la-implementacion-de-programas-de-bienestar-y-que-lecciones-se-pueden-aprender-de-ellas-](https://vorecol.com/es/articulos/articulo-que-empresas-en-eeuu-estan-liderando-la-implementacion-de-programas-de-bienestar-y-que-lecciones-se-pueden-aprender-de-ellas-209699#:~:text=Empresas%20como%20Google%2C%20Microsoft%20y,sentido%20de%20pertenencia%20)

209699#:~:text=Empresas%20como%20Google%2C%20Microsoft%20y,sentido%20de%20pertenencia%20


ANEXOS

Solicitud de registro presentada en el Centro Nacional de Registros, para verificar la disponibilidad del nombre de la empresa

 Centro Nacional de Registros 

SOLICITUD DE REGISTRO

NOMBRE COMERCIAL O EMBLEMA - PERSONA NATURAL
(Formulario FSP102)

Hora / fecha de presentación y sello		 Salud GO+ Bienestar en movimiento
REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL		
DATOS DEL SOLICITANTE		
NOMBRE COMPLETO: Ever Francisco Hernández Funes Víctor Manuel Lara Estrada Heriberto Eliseo Avilés González		DUI: 04297898-0 01942481-3 05087605-3
EDAD: 33 años 43 años 29 años	PROFESION: Estudiante Ingeniero Industrial Estudiante	
DIRECCIÓN O DOMICILIO COMPLETO: 1) Col. Las margaritas 2. Pjs 11 oriente, poligono G, Casa 363, Soyapango. 2) La sabana 2 PG 5ª senda 8 casa 22, Santa Tecla La libertad 3) Col. Joyas de Cerén, San Juan Opico, calle A, casa 1.		
NACIONALIDAD: Salvadoreños los 3		
CALIDAD EN QUE ACTUA: <input checked="" type="checkbox"/> Personal <input type="checkbox"/> Apoderado <input type="checkbox"/> Gestor Oficioso		
Si es Apoderado , datos de inscripción de Poder en el Registro de Comercio:		
Número	Libro	De Otros Contratos Mercantiles
Si actúa como Gestor Oficioso , justificar gravedad y urgencia con base a la cual comparece en tal carácter:		
DATOS DEL TITULAR		
NOMBRE COMPLETO: Ever Francisco Hernández Funes con titularidad de: 33.33% Víctor Manuel Lara Estrada con titularidad de: 33.33% Heriberto Eliseo Avilés González con titularidad de: 33.33%		DUI: 04297898-0 01942481-3 05087605-3

Costo por derecho de búsqueda de la marca Salud GO+


19/09/2024

CENTRO NACIONAL DE REGISTRO

Servicio : Búsqueda Fonética o de Anterioridades

Recibo : 153980180 **Fecha :** 19/09/2024 **Hora :** 10:30:49
Solicitante : HERIBERTO GONZALEZ
Busqueda : SALUD GO+
Clase: 98 **Derechos cancelados :** \$ 20.00
Más recibos:

Presentación: 20240273391 **Oficina:** San Salvador
GUILLERMO ALBERTO MOLINA MUÑOZ
Tiempo no mayor de 10.5 minutos.



20010011867	06/03/2001	ST41	00156 00009	26/10/2001	SALVADOREÑA	MIRANDA RAMIREZ, JORGE ERNESTO	T0	63
Distintivo:		FUENTE DE SALUD						
20190289946	26/07/2019	STPNO	00191 00027	16/03/2020		RIVERA GALVEZ, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - RIGAL, S.A. DE C.V.	MC	62
Distintivo:		SALUD Y VIDA						
20030044881	20/11/2003	ST94	00242 00001	18/06/2004	SALVADOREÑA	SERVICIOS INTEGRADOS DE SALUD, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - SERVICIOS INTEGRADOS DE SALUD, S.A. DE C.V.	T0	59
Distintivo:		SUSALUD						
20210328966	22/10/2021	ST000				FUENTES FLORES, ANGEL CUPERTINO	T0	55
Distintivo:		FARMACIA LA SALUD						
20130186491	24/06/2013	ST94	00239 00018	20/08/2015		MOLIAC, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - MOLIAC, S.A. DE C.V.	MC	53
Distintivo:		BIO SALUD BELLEZA						
19970005330	04/09/1997	ST41	00116 00006	15/01/1999	SALVADOREÑA	POLIAGROCOMERCIAL, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - POLIAGROCOMERCIAL, S.A. DE C.V.	MC	53
Distintivo:		SALUD INTEGRAL						
20010013310	19/04/2001	ST41	00014 00010	04/02/2002	SALVADOREÑA	FERNANDEZ MIRANDA, ANTONIO	T0	52
Distintivo:		NEUROSALUD						
20220347295	25/10/2022	ST94	00198 00034	20/01/2023		CHAVEZ DE PACHECO, JACQUELINE STEPHANIE	MC	52
Distintivo:		SALUDABLE MENTE						
20050066322	11/07/2005	ST94	00138 00004	16/11/2005		CROMEYER GALVEZ, MAURICIO ERNESTO	MC	52
Distintivo:		SALUD DIGESTIVA						

IMP O R T A N T E: SIN PERJUICIO QUE APAREZCAN OTROS PRODUCTOS QUE TENGAN RELACION CON LOS PRODUCTOS SOLICITADOS Y QUE APAREZCAN EN OTRA CLASE DIFERENTE.

FOUR1002

Comprobante de pago del derecho de búsqueda más el resultado de la búsqueda, los cuales

muestran que no son iguales a Salud GO+



CENTRO NACIONAL DE REGISTROS

COMPROBANTE DE PAGO No. 153980180

1	DA	MES	AÑO
	19	09	2024

19/09/2024
10:31:37

BANCO _____ **CUENTA No.** _____

SOLICITANTE
Heriberto Eliscá Avilés González

ACTO O CONTRATO
Salud GO+ clase 98

DERECHOS
19 SEP. 2024

VALOR A PAGAR EN LETRAS

UBICACIÓN DEL REGISTRO

Santa Ana	La Paz
Abascochupán	San Vicente
Sonsonate	Usulután
La Libertad	Chalatenango
Cuscatlán	San Salvador
Chalatenango	La Unión
San Salvador	<input checked="" type="checkbox"/>
La Unión	

REGISTROS

RPI

19 SEP 2024

CANCELADO

ESPACIO PARA CERTIFICACION DE BANCO

REGISTRO DE LA PROPIEDAD

19 SEP. 2024

Centro Nacional de Registros
El Salvador, C.S.

[Firma]

FIRMA DEL DEPOSITANTE



153980180

ORIGINAL-CLIENTE

[Firma]

FIRMA Y SELLO DEL COLECTOR

Distintivo	Saludent	Distintivo	Salus	Distintivo	Salud Total	Distintivo	Fuente de Salud	Distintivo	Salud y Vida	Distintivo	Susalud	Distintivo	Farmacia La Salud	Distintivo	Bio Salud Belleza	Distintivo	Salud Integral	Distintivo	Neurosalud	Distintivo	Saludable Mente	Distintivo	Salud Digestiva
20170257745	26/09/2017	ST200																					
19980000835	10/02/1998	STMO 00063 00006 04/11/1998	SALVADOREÑA	SALUD TOTAL, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - SALUD TOTAL, S.A. DE C.V.																			
20090119423	05/02/2009	ST32		INVERSIONES SALUD TOTAL, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - INSALT, S.A. DE C.V.																			
20010011897	06/03/2001	ST41 00186 00009 26/10/2001	SALVADOREÑA	MIRANDA RAMIREZ, JORGE ERNESTO																			
20190286946	26/07/2019	STPNO 00191 00027 16/03/2020		RIVERA GALVEZ, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - RIGAL, S.A. DE C.V.																			
20030044881	20/11/2003	ST94 00242 00001 18/06/2004	SALVADOREÑA	SERVICIOS INTEGRADOS DE SALUD, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - SERVICIOS INTEGRADOS DE SALUD, S.A. DE C.V.																			
20210328966	22/10/2021	ST000		FUENTES FLORES, ANGEL CUPERTINO																			
20130186491	24/06/2013	ST94 00239 00018 20/08/2015		MOLIAC, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - MOLIAC, S.A. DE C.V.																			
19970005330	04/09/1997	ST41 00116 00006 15/01/1999	SALVADOREÑA	POLIAGROCOMERCIAL, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - POLIAGROCOMERCIAL, S.A. DE C.V.																			
20010013310	19/04/2001	ST41 00014 00010 04/02/2002	SALVADOREÑA	FERNANDEZ MIRANDA, ANTONIO																			
20220347295	25/10/2022	ST94 00198 00034 20/01/2023		CHAVEZ DE PACHECO, JACQUELINE STEPHANIE																			
20050086322	11/07/2005	ST94 00138 00004 16/11/2005		CRÖMEYER GALVEZ, MAURICIO ERNESTO																			

I M P O R T A N T E: SIN PERJUICIO QUE APAREZCAN OTROS PRODUCTOS QUE TENGAN RELACION CON LOS PRODUCTOS SOLICITADOS Y QUE APAREZCAN EN OTRA CLASE DIFERENTE.

FONR1002

Firma y sello de los antecedentes de la búsqueda de la marca, que hace constar que la marca puede ser utilizada para fines comerciales.



DIRECCION DE PROPIEDAD INTELECTUAL

ANTECEDENTES FONETICOS DE UNA MARCA

FECHA: 10/03/2024

HORA: 10:31:31

ANTERIORIDAD DE SEMEJANZA EN LA CLASE SOLICITADA

DISTINTIVO: SALUD GO+

PRESENTACION: 20240273391 **PETICIONARIO: HERIBERTO GONZALEZ**


CLASE: 98 **CLASES RELACIONADAS:**

PARA:

NOTA:

Clase: 98

Presentación	Fecha sol.	Ultimo Estado	No. Ins.	Libro ins.	Fecha. ins.	Nacionalidad	PETICIONARIO	Tip/SP
20150219906	10/07/2015	ST94	00203	00019	18/01/2016		RODRIGUEZ AGUIRRE, ALEJANDRO ALBERTO	MC 26
Distintivo:		EL SALAMAR						
20240375432	18/03/2024	STNIP					SEVILLANO OSORIO, NAPOLEON	TD 26
Distintivo:		RENEW BEAUTY SALON						
20170245438	17/01/2017	ST94	00067	00022	01/05/2017		MEJIA DE GONZALEZ, CLAUDIA CAROLINA	26
Distintivo:		WIGOZ AUTO SALES						
20170256841	05/09/2017	ST000					BOLAÑOS RODRIGUEZ, GLORIA CAROLINA	MC 26
Distintivo:		CHE BOLUDO						
20210317584	12/03/2021	ST23	00080	00030	12/08/2021		SANCHEZ MURGAS, DORIS MARISOL	MC 26
Distintivo:		SOL SANMUR						
20220340811	08/08/2022	ST77					HERNANDEZ ORELLANA, FANNY ELIZABETH	MC 26
Distintivo:		ELY SALON						
19760046145	16/09/1997	ST41	00192	00002	18/08/1977	SALVADOREÑA	POMA HERMANOS, SOCIEDAD ANONIMA DE CAPITAL VARIABLE - POMA HERMANOS S.A. DE C.V.	TD 26
Distintivo:		SERVI - ALUMINIO						



IMP O R T A N T E: SIN PERJUICIO QUE APAREZCAN OTROS PRODUCTOS QUE TENGAN RELACION CON LOS PRODUCTOS SOLICITADOS Y QUE APAREZCAN EN OTRA CLASE DIFERENTE.

FONR1002

ENCUESTA DIRIGIDA A EMPLEADOS DE EMPRESAS QUE PODRIAN
UTILIZAR LA PLATAFORMA SALUD GO+

DISEÑO DE MODELO DE NEGOCIO DIGITAL: SALUD GO+

Estimado(a) colaborador(a),

Somos egresados de la carrera de Mercadeo Internacional, en proceso de graduación de la Universidad de El Salvador.

Por medio de esta encuesta, se le solicita su valiosa colaboración a fin de proporcionar información clave para el estudio titulado:

“DISEÑO DE MODELO DE NEGOCIO DIGITAL: SALUD GO+”

Objetivo: Obtener datos sobre la experiencia de los empleados que podrían utilizar la plataforma Salud GO+, con el fin de mejorar los programas de bienestar corporativo y contribuir a la salud y productividad en el entorno laboral.

Instrucción: Hacer clic en la opción que considere más conveniente. Marcar solo una opción, a menos que se indique lo contrario.

Pregunta 1. ¿Trabajas actualmente?

Si No

Pregunta 2. ¿Trabajas en uno de estos departamentos?

San Salvador La Libertad Otro departamento

Pregunta 3. ¿En qué sector trabajas?

Publico Privado

Pregunta 4. ¿En qué industria trabajas?

Tecnología Servicios Manufactura Finanzas Administrativo Otros

Pregunta 5. Edad

18 a 39 años 40 a 59 años 60 años o mas

Pregunta 6. Genero

Masculino Femenino Otro

Pregunta 7. ¿Con qué frecuencia realizas actividad física?

Diariamente 3-5 Veces por semana 1-2 Veces por semana Nunca

Pregunta 8. ¿Cómo describirías tu estado de salud general?

Excelente Bueno Regular

Pregunta 9. ¿Sientes que tu nivel de estrés es elevado en el trabajo?

Siempre La mayoría de tiempo A veces Nunca

Pregunta 10. ¿Te resulta fácil mantener hábitos saludables (ejercicio, alimentación balanceada, descanso)?

Muy fácil Difícil

Pregunta 11. ¿Con qué frecuencia comes alimentos saludables?

Diariamente 3-5 Veces por semana 1-2 Veces por semana Nunca

Pregunta 12. ¿Cuántas horas de sueño duermes, en promedio, cada noche?

Menos de 5 horas 5-6 horas 7-8 horas Más de 8 horas

Pregunta 13. ¿Qué tipo de recompensas te motivarían a participar en un programa de bienestar y salud en tu empresa?

Días libres o permisos adicionales Recompensas tangibles (productos o servicios gratuitos, regalos) Reconocimiento público (premios, menciones en la empresa) Acceso a actividades exclusivas de bienestar (clases especiales, talleres)

Pregunta 14. ¿Cómo prefieres recibir información sobre los programas de bienestar y salud?

Correo electrónico Notificaciones en mi teléfono móvil o en la aplicación de la empresa
Publicaciones en la intranet o sitio web de la empresa

Pregunta 15. ¿Cuáles son los dispositivos que más utilizas para tu día a día, donde podría interactuar con un programa de salud y bienestar?

Smartphone Smartwatch Tablet Dispositivos Fitness Laptops o Computadoras de Escritorio

Pregunta 16. ¿Qué tan importante consideras el registro mediante Google o Facebook?

Muy Importante Importante Nada Importante

Pregunta 17. En programas de salud y bienestar. ¿Qué tan importante consideras los desafíos interactivos?

Muy Importante Importante Nada Importante

Pregunta 18. En programas de salud y bienestar. ¿Qué tan importante consideras las tablas de clasificaciones?

Muy Importante Importante Nada Importante

Pregunta 19. En programas de salud y bienestar. ¿Qué tan importante consideras los días de racha?

Muy Importante Importante Nada Importante

Pregunta 20. Pregunta 19. En programas de salud y bienestar. ¿Qué tan importante consideras los días de racha?

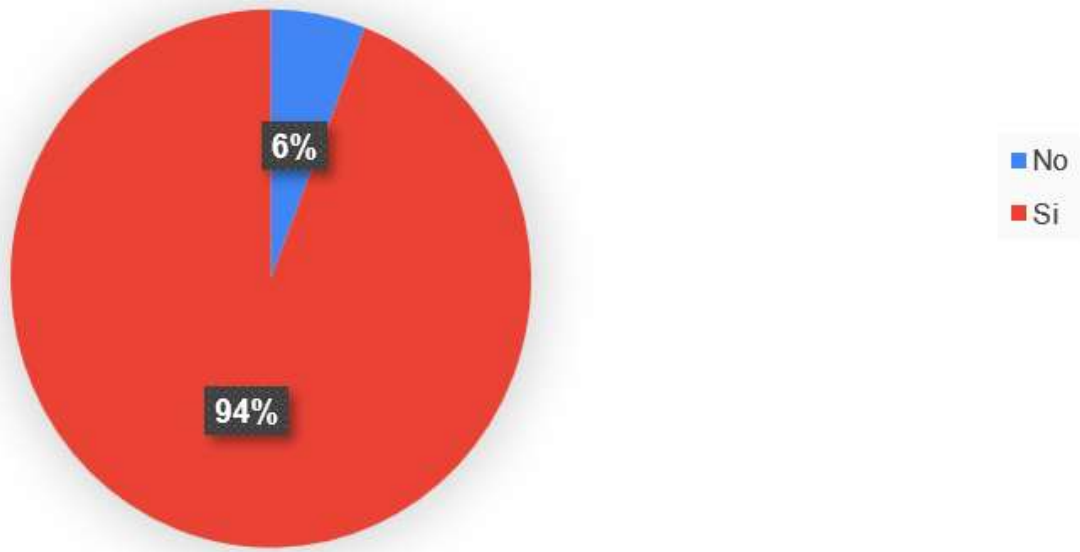
Sí, me interesaría mucho participar de manera continua Sí, pero solo en algunas actividades que me interesen Tal vez, depende de cuán fáciles y accesibles sean las actividades No creo que participaría, no suelo usar este tipo de programas Laptops o Computadoras de Escritorio

Procesamiento de resultados cuantitativos

La encuesta se realizó de manera virtual por medio de un formulario de Google a 384 personas y se obtuvo los siguientes datos:

Pregunta 1. ¿Trabajas actualmente?

Objetivo: Identificar si las personas encuestadas laboran actualmente.

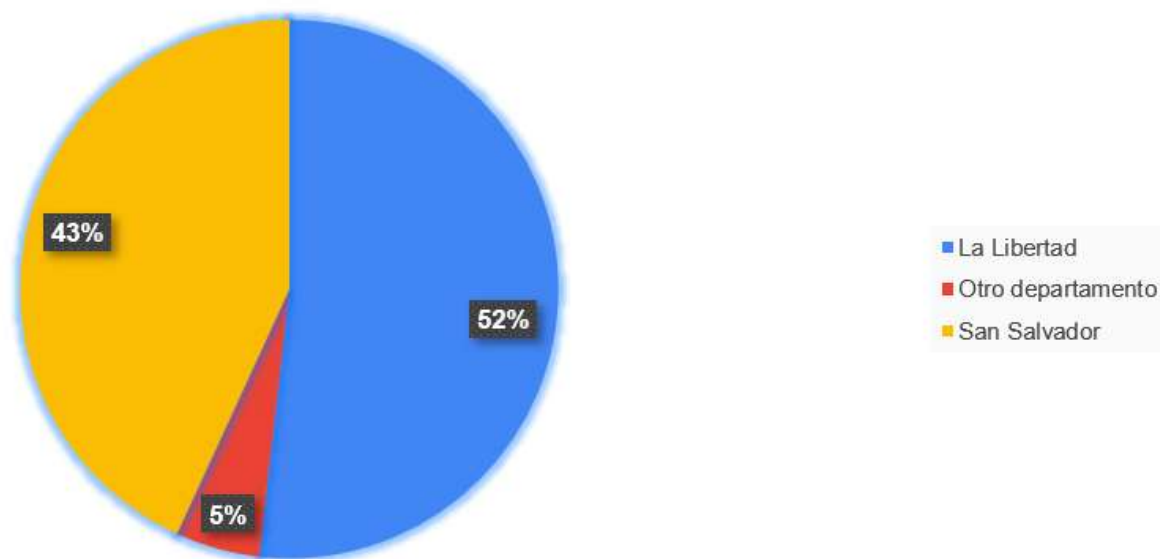


Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E

Análisis: El 94% de los encuestados actualmente trabajan y son activos en el mercado laboral salvadoreño.

Pregunta 2. ¿Trabajas en uno de estos departamentos?

Objetivo: Identificar el departamento donde laboran las personas encuestadas.

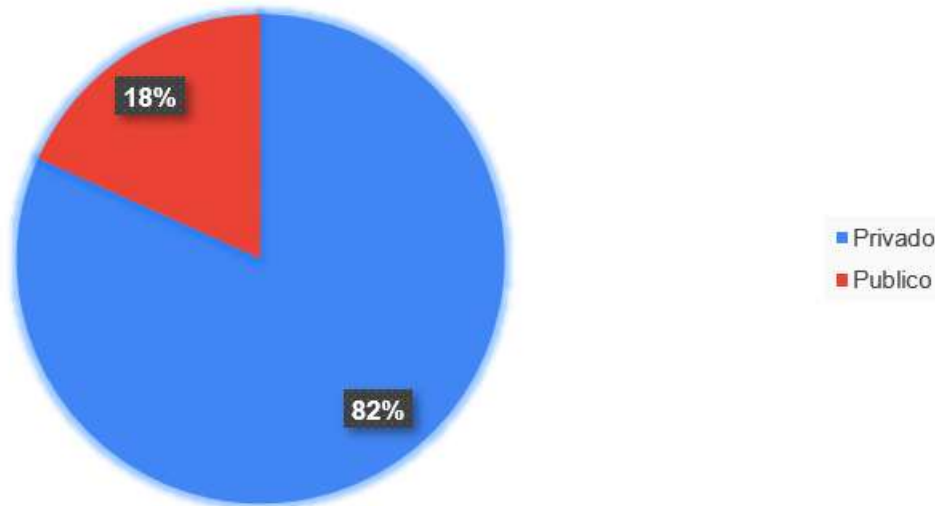


Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E

Análisis: Se logró identificar que el 52 % de los encuestados trabaja actualmente en el departamento de la libertad y el 43% en San Salvador, también un pequeño grupo trabaja en otros departamentos que no están considerados en esta herramienta para ser elegibles a ella.

Pregunta 3. ¿En qué sector trabajas?

Objetivo: Identificar en qué tipo de sector del mercado salvadoreño laboran las personas encuestadas.

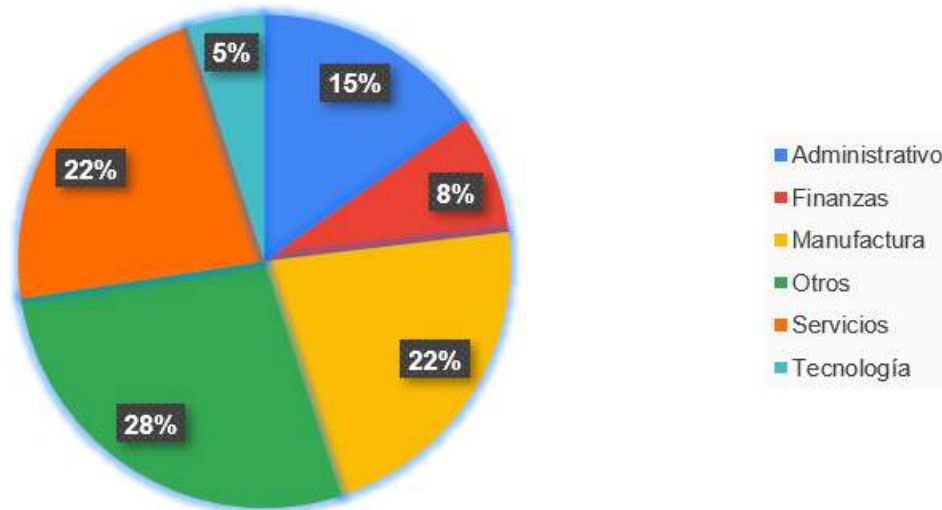


Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: El 82% de los encuestados indicaron que actualmente trabajan en la empresa privada mientras que el 18% restante en el sector público.

Pregunta 4. ¿En qué industria trabajas?

Objetivo: Identificar en qué tipo de industria del mercado salvadoreño laboran las personas encuestadas.

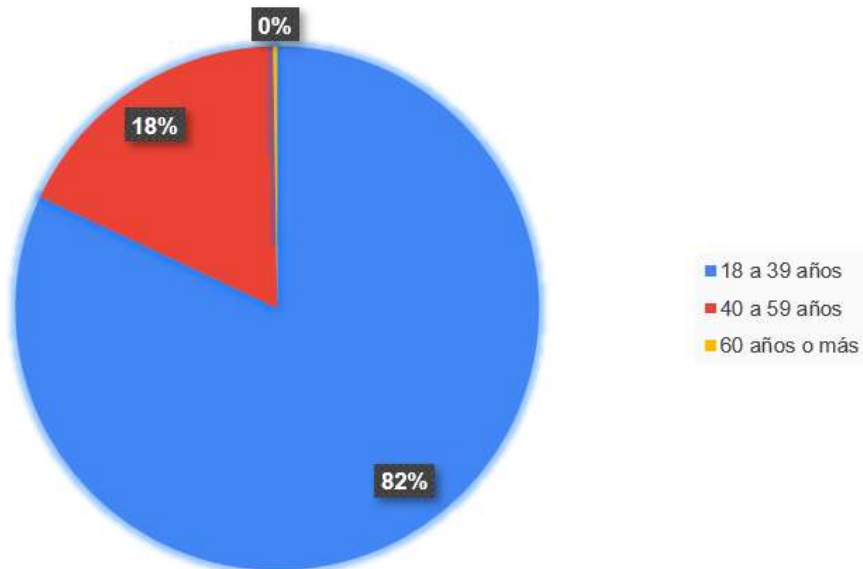


Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Se identificó que existe una mezcla importante ya que el 22% se identificó como trabajadores de la industria de servicios, el 22% en la industria de Manufactura y otro 28% con industrias no definidas en la encuesta.

Pregunta 5. Edad

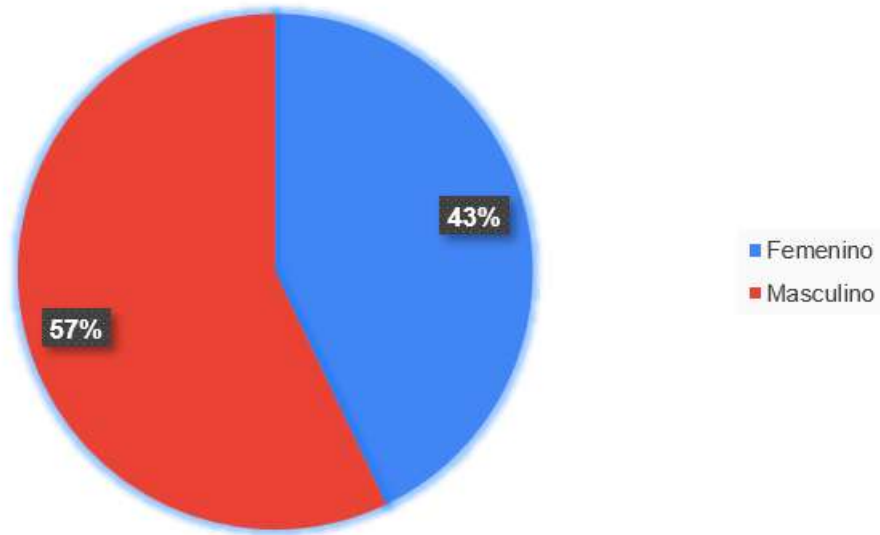
Objetivo: Identificar los rangos de edad de los encuestados.



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Se identificó que el 82% de los encuestados se encuentran en el rango de 18 a 39 años, el 18% en el rango de 40 a 59 y un porcentaje mínimo de 60 años o más.

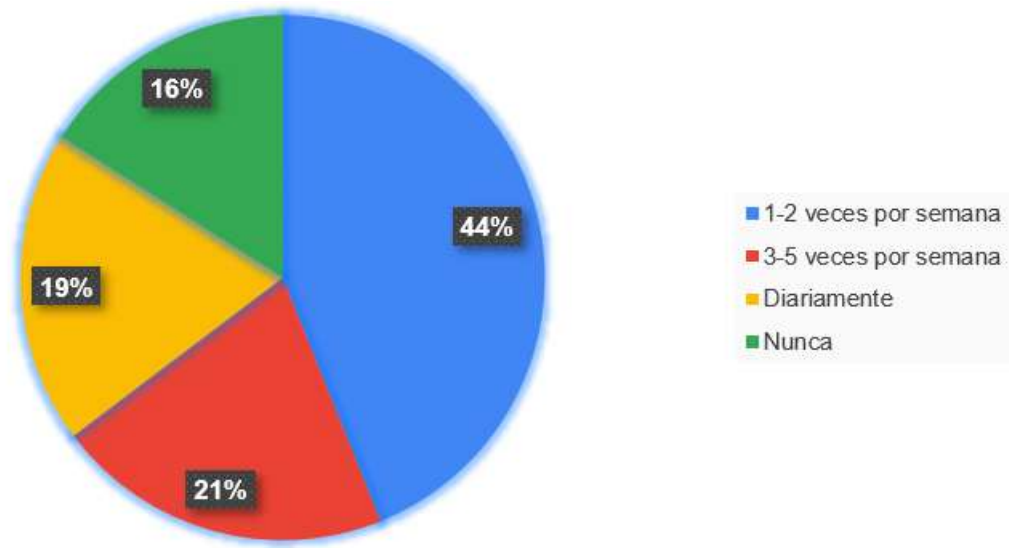
Pregunta 6. Identificar el género de los encuestados.



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Se identificó que el 57% de los encuestados son género masculino y el 43% son género femenino.

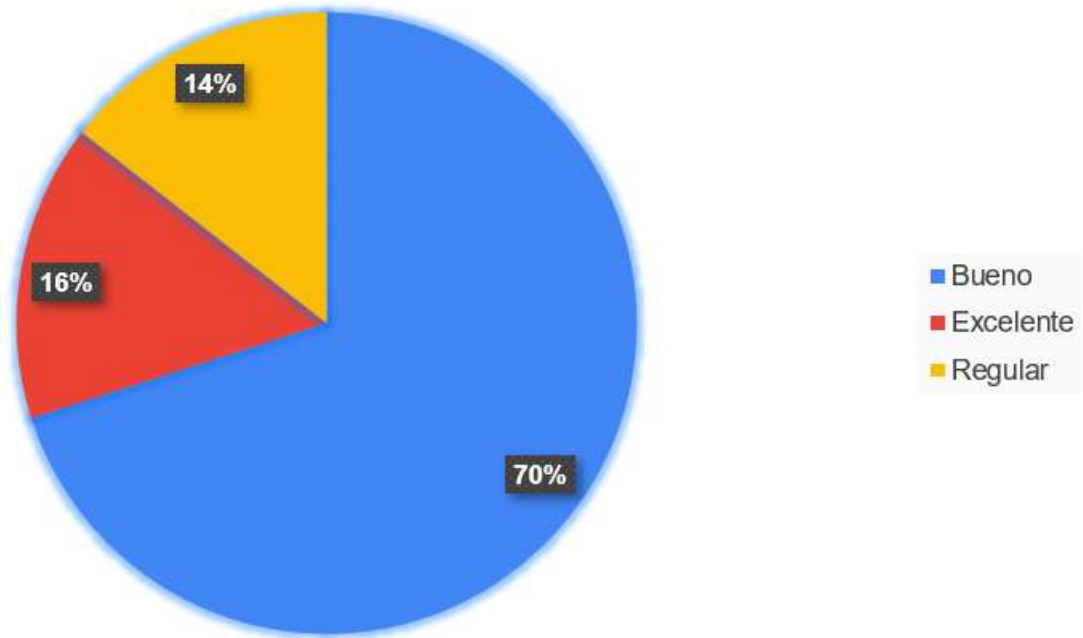
Pregunta 7. ¿Con qué frecuencia realizas actividad física?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Dentro del análisis de esta pregunta hay una tendencia sobre un 44% en el cual dice tener de 1 a 2 veces de actividad física semanal, el resto no hace actividad física o lo realiza muy pocas veces.

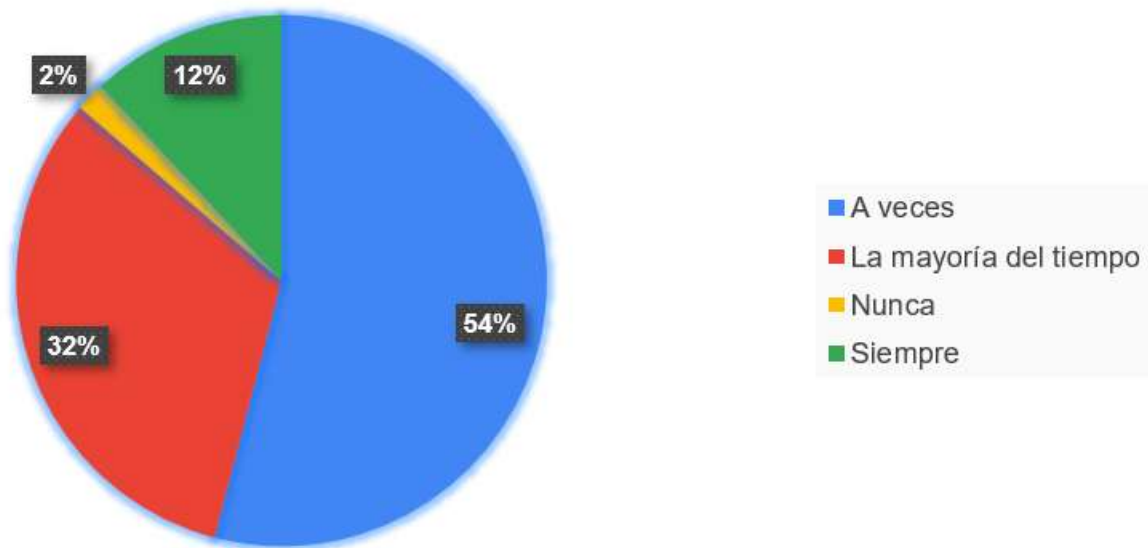
Pregunta 8. ¿Cómo describirías tu estado de salud general?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Según el 70% de los encuestado, validan tener un estado de salud bueno mientras un 16% piensa que su salud es buena y un 14% regular.

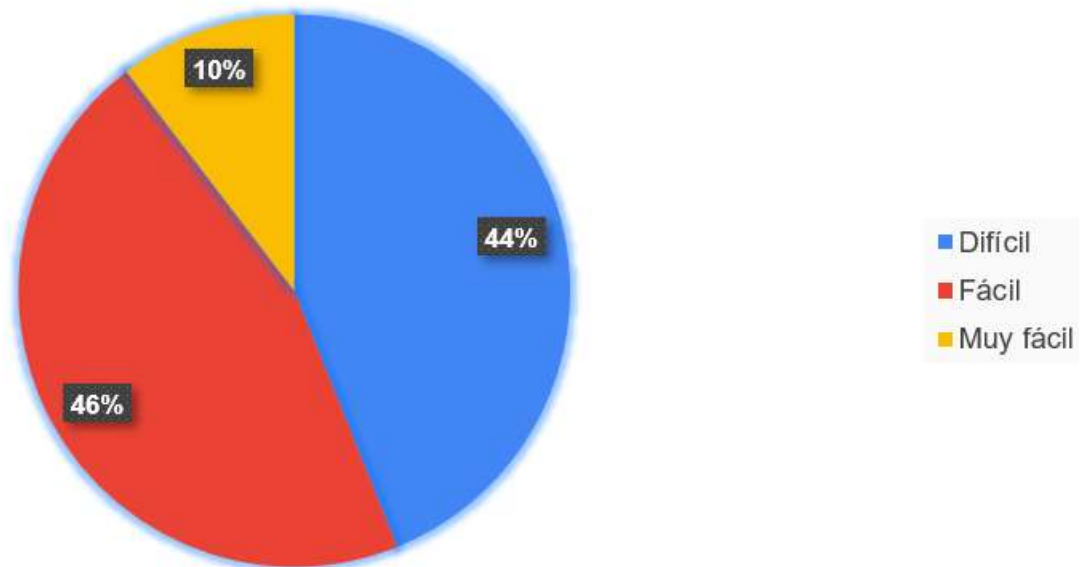
Pregunta 9. ¿Sientes que tu nivel de estrés es elevado en el trabajo?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Según el 54% de los encuestados a veces perciben estrés en sus trabajos, mientras que un 32% comenta que siempre tienen esa sensación de estrés, el 12% siempre y un 2% manifiestan no tener estrés en sus trabajos.

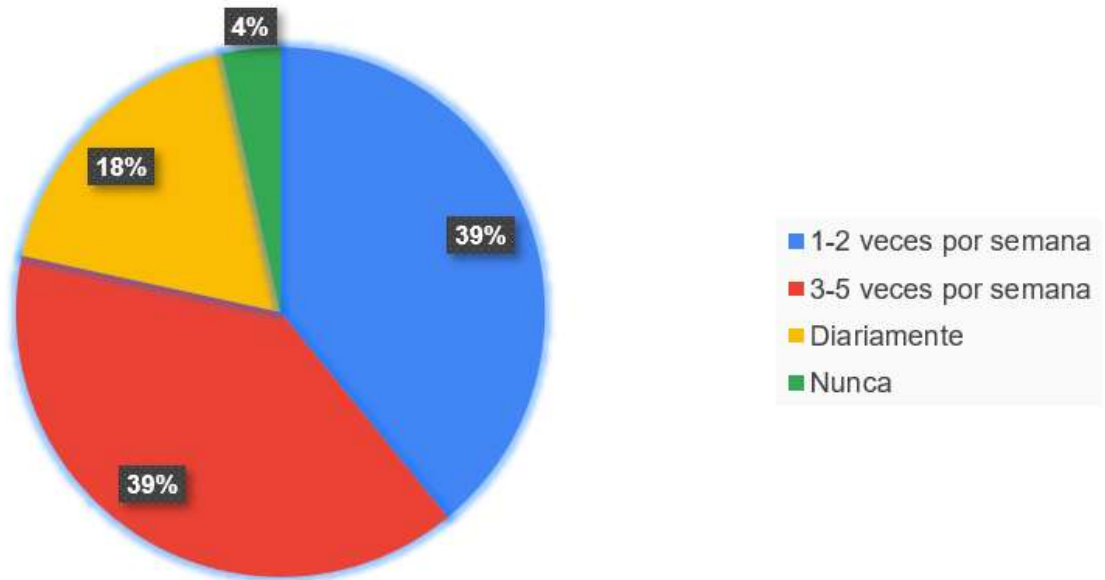
Pregunta 10. ¿Te resulta fácil mantener hábitos saludables (ejercicio, alimentación balanceada, descanso)?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: En esta pregunta el 46% de los encuestados manifiestan tener hábitos saludables mientras un 44% indica que le resulta difícil y un 10% muy fácil.

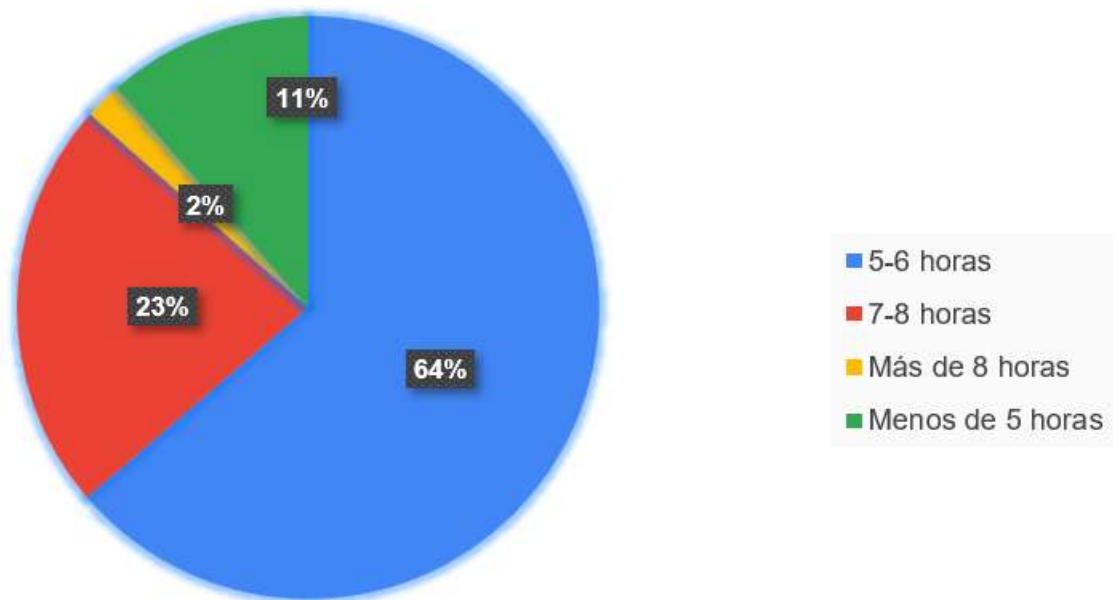
Pregunta 11. ¿Con qué frecuencia comes alimentos saludables?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Los alimentos saludables son difícil de consumir por la falta de desconocimiento de que tipo de comida saludable comer, por lo tanto, el 39% de la población, de 3 a 5 veces come saludable a la semana y el otro 39% come de 1 a 2 veces por semana.

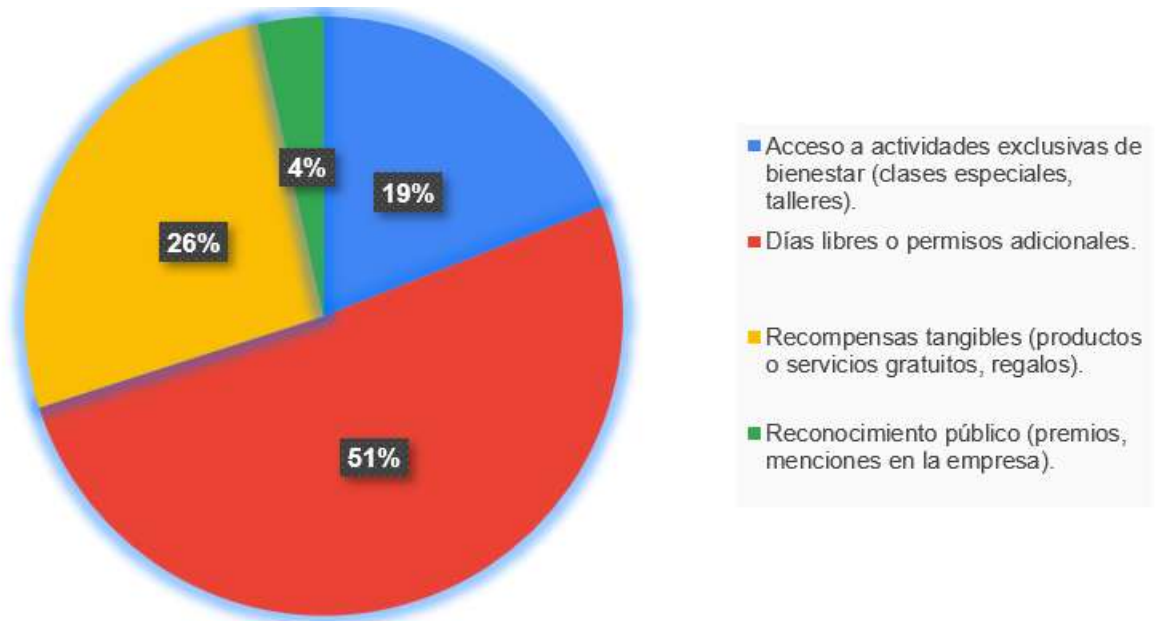
Pregunta 12. ¿Cuántas horas de sueño duermes, en promedio, cada noche?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Salud GO+ viene a interactuar con el usuario para que tenga un bienestar y salud mental estable por eso la falta de sueño es un problema por resolver, durante la encuesta se obtuvo el 64% que solo duerme de 5 a 6 horas y solo el 23% duerme de 7 a 8 horas, por lo tanto, es necesario poder aplicar una estrategia de gamificación en Salud GO+ para evitar esa pérdida de sueño.

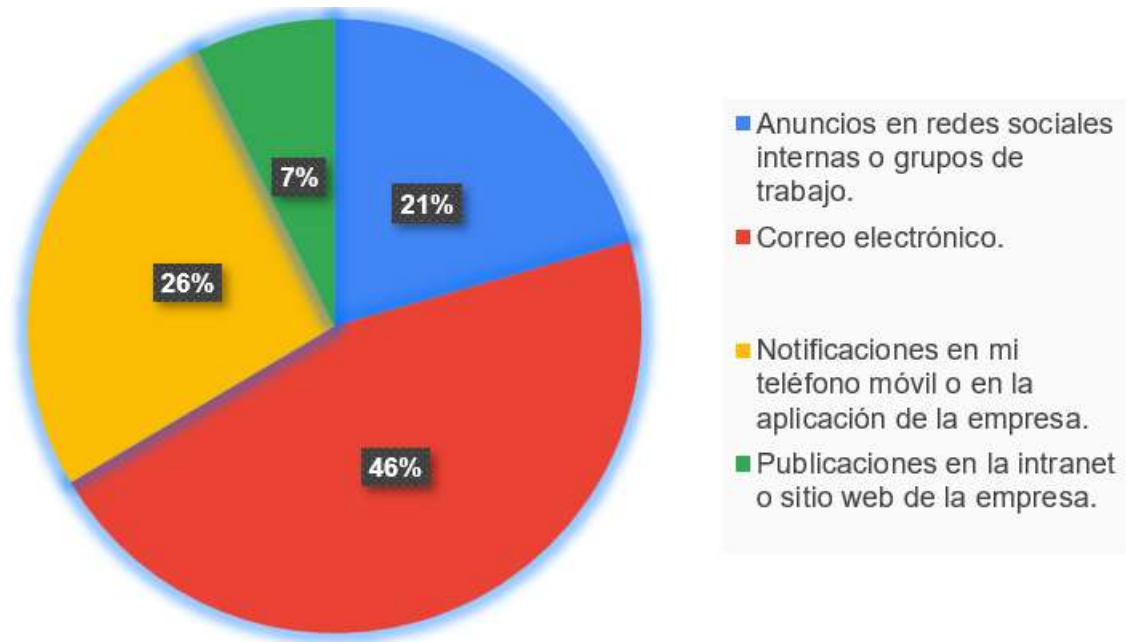
Pregunta 13. ¿Qué tipo de recompensas te motivarían a participar en un programa de bienestar y salud en tu empresa?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Al considerar algunas recompensas que podrían ser decisión por parte de la empresa que adquiera a Salud GO+ para sus empleados dependerá de ellos dar la clase de recompensa, pero por lo tanto las que se consideraron el 51% opinó que le gustaría tener días libres y el 26, regalos o productos.

Pregunta 14. ¿Cómo prefieres recibir información sobre los programas de bienestar y salud?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Recibir las notificaciones de acuerdo con las encuestas el 46% la población dijo que sería por medio de correo electrónico y el 26% por una notificación a sus smartphones.

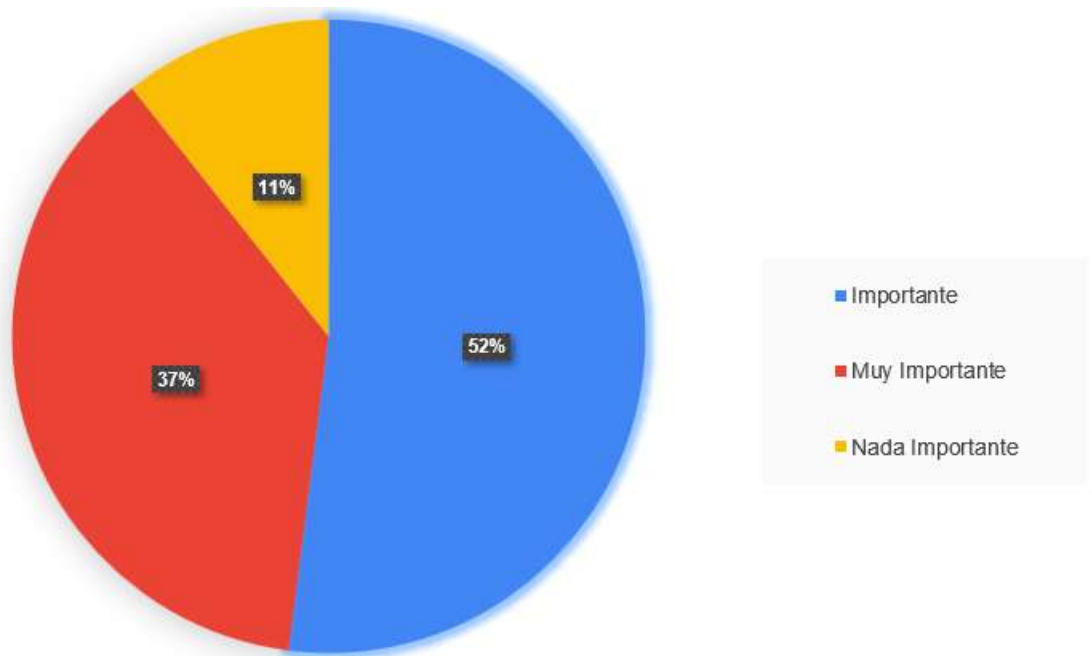
Pregunta 15. ¿Cuáles son los dispositivos que más utilizas para tu día a día, donde podría interactuar con un programa de salud y bienestar?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: El dispositivo más utilizado por los empleados es un Celular el cual llamamos en ingles smartphone lo que lo considera un dispositivo inteligente tecnológicamente y es con el cual una mayoría de usuarios utilizarían más para iniciar con la plataforma.

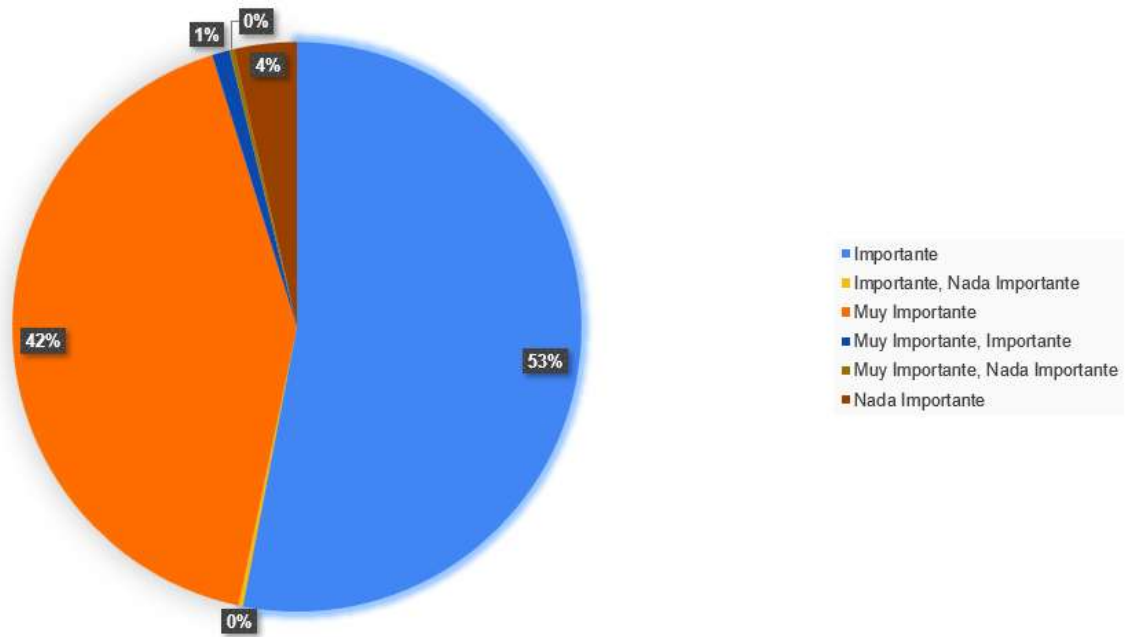
Pregunta 16. ¿Qué tan importante consideras el registro mediante Google o Facebook?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Registrarse para ingresar a la plataforma es una forma que mantener a cada usuario registrado, por lo tanto, un 52% opina que es importan iniciar sesión con Google y Facebook y el 37% considera que es muy importante. Con el resto dijo que no era importante.

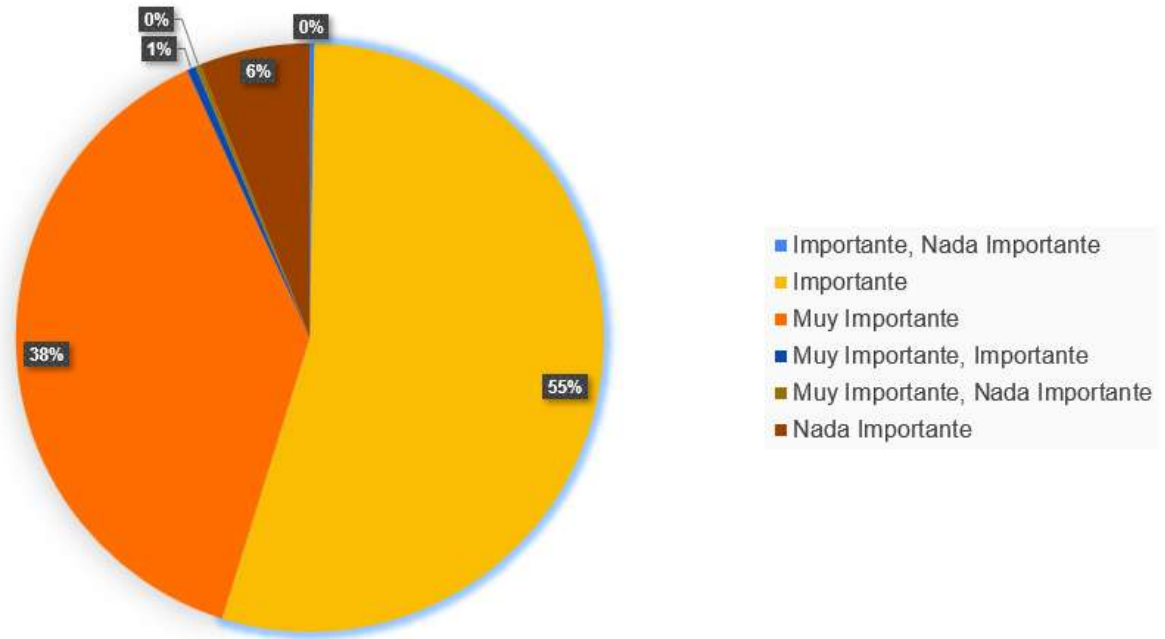
Pregunta 17. ¿Qué tan importante consideras los desafíos interactivos?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Al considerar el tema de los desafíos se obtiene que el 53% cree que si es importante que sea interactivo ya que esto ayudara al usuario tener una mejor perspectiva de los juegos y ejercicios dentro de la plataforma, por lo tanto, el 42% considera que es muy importante, los desafíos son de interés propio, por lo tanto, estos usuarios tendrán que observar primero el proceso de los desafíos para tenerlos en cuenta. En cuanto el 1% y el 4% tendría que observar la plataforma y probarla para saber si le gusta o no.

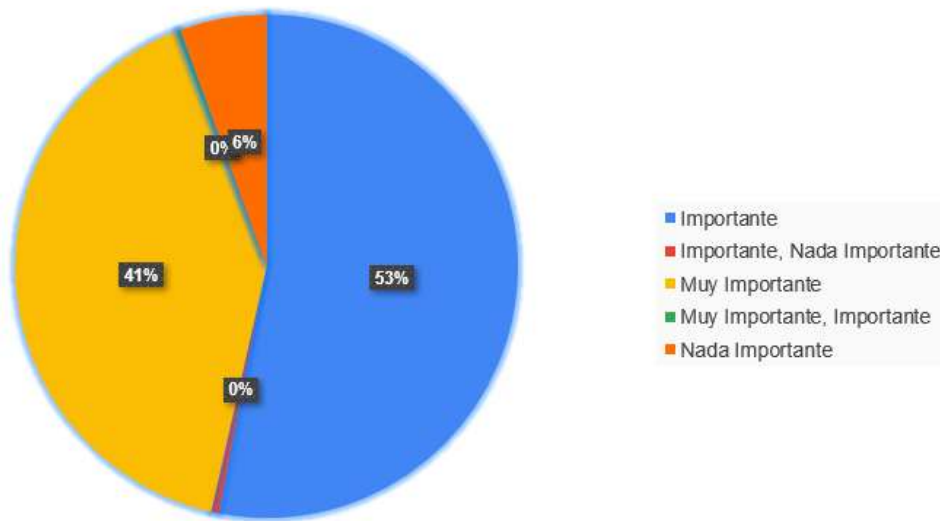
Pregunta 18. ¿Qué tan importante consideras las tablas de clasificaciones?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: La clasificación por usuario dentro de la plataforma se obtuvo el 55% que considera que es importante y un 38% que es muy importante, de esta manera se establece que Salud GO+ tendrá el desafío como tal para mantener al usuario entretenido en sus ejercicios dentro de la plataforma.

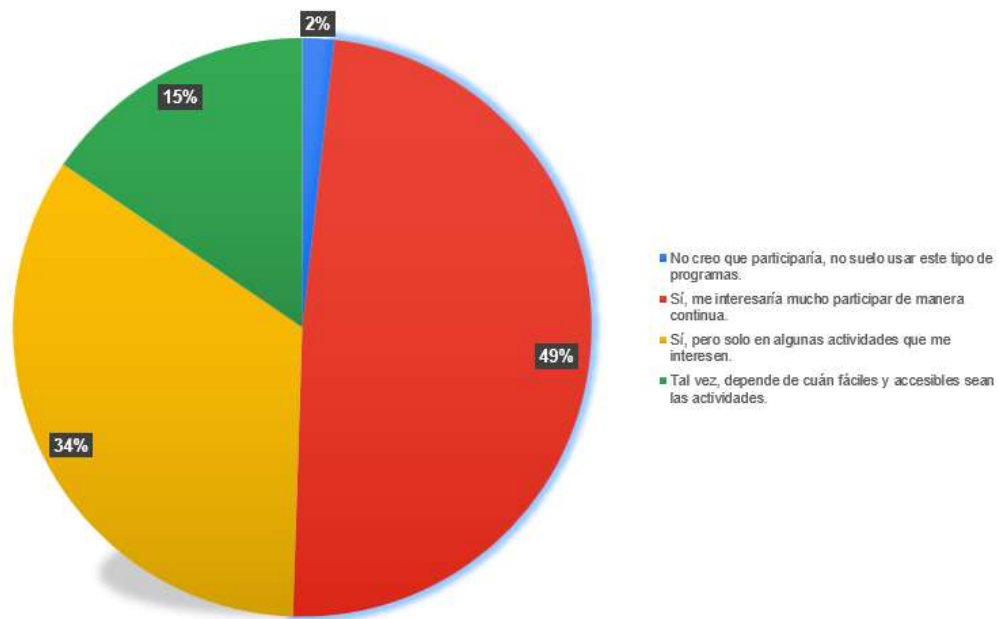
Pregunta 19. ¿Qué tan importante consideras los días de racha?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: Los días de racha, son una parte esencial para Salud GO+, mantener al usuario activo, por lo cual se obtuvo que el 53% considera que es importante y el 41% que es muy importante, esto para el desarrollo de cada ejercicio. Y el 6% considera que no es necesario.

Pregunta 20. ¿Crees que participarías regularmente?



Fuente: Elaboración propia del grupo de especialización 65E.

Análisis: La participación de los usuarios con la plataforma son la clave para Salud GO+, por lo tanto, se obtuvo de los encuestado que el 49% les interesaría directamente participar de manera continua y el 34% optan por hacerlo con algunas actividades de interés, con el 17% dependería del interés de las actividades a realizar dentro de la plataforma.