



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

ETSIIT  
Escuela Técnica Superior  
de Ingenierías Informática  
y de Telecomunicación



# JaranApp

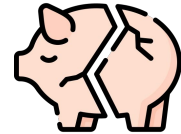
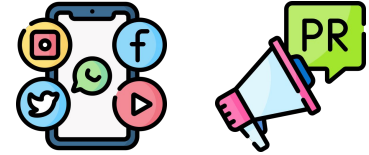


Aplicación para la gestión del ocio

Grupo 2.3

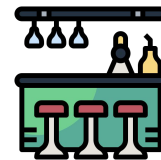
# Problema a resolver

- Sobreexposición a ofertas de ocio por diferentes medios (RRSS, RRPP,... etc)
- Desconocimiento de los eventos y ofertas de ocio por parte de los usuarios
- No todos los locales y organizadores tienen medios para darse a conocer



# Usuarios y propuesta de valor

- Usuarios clientes: que buscan alternativas de ocio que se adapten a sus intereses
- Usuarios organizadores: que buscan un espacio para promocionar sus actividades y negocios



“Ocio para todos”

# Motivación

- Acercar a los usuarios los eventos de ocio que hay en su entorno cercano
- Dar un espacio de promoción y organización para pequeños locales y organizadores
- Luchar contra el spam y la publicidad agresiva



# Alternativas



# DAFO

## FORTALEZAS

- Centralización de la información
- Enfoque interacción social
- “Por y para el pueblo”

## DEBILIDADES

- Dependencia tecnológica
- Fiabilidad reseñas
- Adaptabilidad diferentes mercados

## OPORTUNIDADES

- Mercado turístico
- Adopción nuevas tecnologías
- Capacidad de expansión

## AMENAZAS

- Resistencia al cambio
- Competencia



# JaranApp



Gracias por su atención

Enrique Camacho García

Alejandro Rodger Marín

Alexander Collado Rojas