

Plan de negocios **VERSUSME**

Integrantes: Leonel Andreoli, Sergio Rocha

Propuesta de Valor

Aclaración de términos:

Usuario ≠ Cliente: El es aquel que promociona sus actividades dentro de la app, mientras que el usuario es la persona que mira, visita y consume esas actividades.

Propuesta de valor:

- Facilidad para encontrar usuarios nuevos que quieran practicar deportes.
- Una gran variedad de organizar tus actividades deportistas favoritas.
- Bajo costo para poder acceder a permisos Premium.
- Geolocalización para poder ubicar con más exactitud a tus futuros encuentros deportivos.

Encontra tu compañero deportista:

Actualmente, no podemos encontrar aplicación óptima que nos brinde el servicio para poder realizar deporte en compañía.

Al día de hoy, hay algunas app de búsqueda de deporte, pero en su gran mayoría, están obsoletas o están muy enfocadas en fútbol. Versusme busca ocupar la mayor cantidad de deportes, para poder practicar los deportes poco usuales.

Marketing (clases, info club)

Precio: el precio será muy accesible, por ser una app en crecimiento, se otorgará periodos de prueba gratis para tu perfil Premium, y descuentos en caso de abonar meses por adelantado.

Producto: Una aplicación sencilla y fácil de usar, para todas las edades, que te ubicará en tiempo real para ubicar tus actividades deportivas preferidas

Además ofrece un servicio de clases deportivas, si eres profesor, o publicidad de tu club deportivo.

Plaza: Nuestro producto lo podrás encontrar mediante las plataformas de descarga de aplicaciones Mobile, Appstore (IOS) y PlayStore (Android). Además podrás encontrar información en nuestra web y links para tu descarga.

Promoción: La estrategia para el crecimiento de nuestra aplicación constará principalmente del boca en boca y propaganda en diferentes redes sociales donde circule la temática deportiva.

También se dará notificación a clubes deportivos vía email o impresión de folletos para dar información a su público.

Cliente

Dada la naturaleza de nuestro proyecto, abordaremos cualquier sector deportivo el cual podremos encontrar futuros clientes.

Al ser una aplicación móvil y una plataforma web, estos 2 serian los canales de llega al cliente/usuario.

Las segmentaciones para nuestro proyecto son:

- **Distancia:** se dará prioridad para búsqueda a usuarios de 1km a la redonda
- **Edad:** no tenemos límite de uso de edad, pero sabemos que mayormente nuestro público abordaría de edades de 15 a 50 años. Nuestro factor de crecimiento recaerá, sobre el público joven y una vez establecido una cierta cantidad de usuarios, esperamos que se puedan integrar personas de más edad.
- **Clase:** tratamos de que sea lo más accesible posible para todos, pero dado el marco económico para solventar gastos, se buscara a personas de clase media, que puedan cubrir nuestros gastos primarios como 1er objetivo
- **Etapas de inserción:** buscaremos dar conocimiento sobre nuestro producto a todo publico en el ámbito del deporte principalmente

Relación con el cliente/usuario

La relación cliente/usuario será communities y de autoservicio. Buscamos crear un entorno que permita al usuario usar lo que necesite de nuestra aplicación. Nuestra propuesta constara de un buscador de usuario según proximidad, y de chat en línea para poder coordinar un posible encuentro deportivo.

VersusMe busca conectar esas personas en busca de pasar un buen rato, realizando ese deportivo favorito en compañía de algún rival/compañero. O si los usuarios desean buscar clases para mejorar en la disciplina que gusten.

Canales

Nuestros canales de comunicación siempre serán nuestra web, y nuestra app principalmente

Se darán informes comunicativos vía redes sociales.

El boca en boca y dejar folletos, como también publicación vía redes sociales, serán nuestros principales canales en los cuales daremos a conocer nuestro proyecto.

Actividades clave

- Búsqueda compañero deportista
- Ubicación por Geolocalización
- Chat en línea con usuarios
- Buscar clases en el deporte deseado
- Publicidad clubes deportivos
- Publicidad de torneos

Recursos Clave

- Software de calidad
- Servidor estables
- Base de datos de usuarios
- Aplicación y web registradas
- Equipo de desarrolladores
- Seguridad informática
- Estadística

Socios Claves

- Servidor hosting
- Base de datos
- Diseñadores
- Marketing(publicidad)

Ingresos

- Nuestros ingresos serán principalmente de los usuarios que busquen un servicio Premium.
- Profesores que publiquen búsqueda de alumnos
- Clubes deportivos que hagan uso de publicidad en nuestra app
- Publicidades externas

Costes

Modelo Cost Driven disminución de costos

Variable:

- Publicitación

Fijos:

- Alquiler hosting
- Patente (pago único)
- Dominio
- Certificado SSL

Funcionalidades

- En **Web** se soportara la siguiente funcionalidad
- Descargar la aplicación para mobile android o ios
- En **Mobile** se soportarán las siguientes funcionalidades:
- Anotarse a una clase como alumno
- Anotarse a un deporte como jugador
- Registrarse como profesor
- Registrarse como alumno
- Registrarse como jugador
- Crear una actividad
- Efectuar un pago
- Ver historial de partidos
- Ver actividades Inscriptas
- Log in
- Registrarse
- Ver los datos del perfil

Metodología ágil

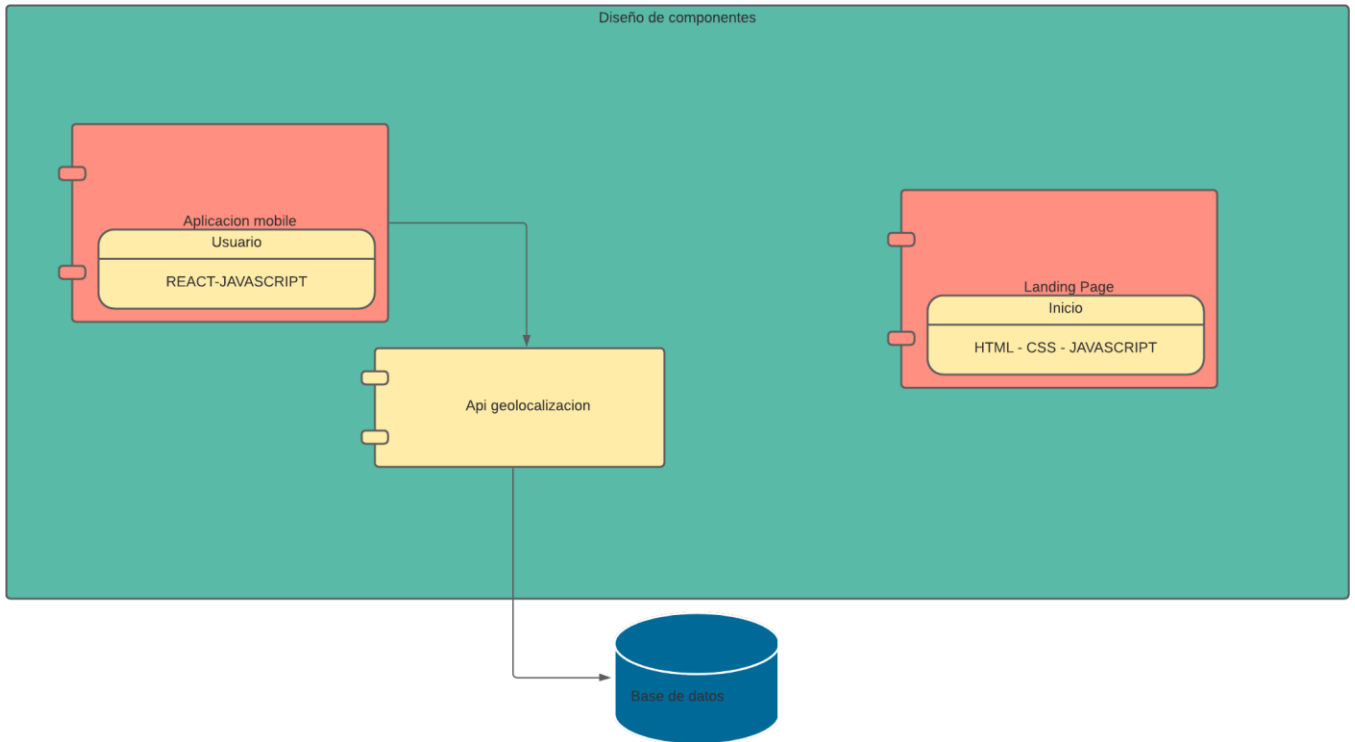
Utilizaremos la metodología Scrum para hacer un desarrollo incremental para poder dividir el proyecto en pequeños entregables para su debido análisis desarrollo y testing de cada entregable permitiéndonos una rapidez y una normalización de errores correctamente

Además incluiremos la de kanban conocida como “tarjeta visual” la cual nos permitirá elaborar un diagrama el cual marquemos las que están pendientes las que están en proceso y las que ya están culminadas. Nos ayudara de gran manera ya que evitaremos hacer tareas repetidas o olvidadas

Y por ultimo utilizaremos agile inception la cual nos permitirá como grupo clarificar cuestiones como el tipo de cliente objetivo, las propuestas de valor añadido, las formas de venta. Permitiendo un negocio mas rentable

Tecnología

Diagrama de componentes



- **APLICACIÓN MOBILE**
REACT – JAVASCRIPT

WEB
HTML-CSS-JAVASCRIPT

Diagrama entidad relación

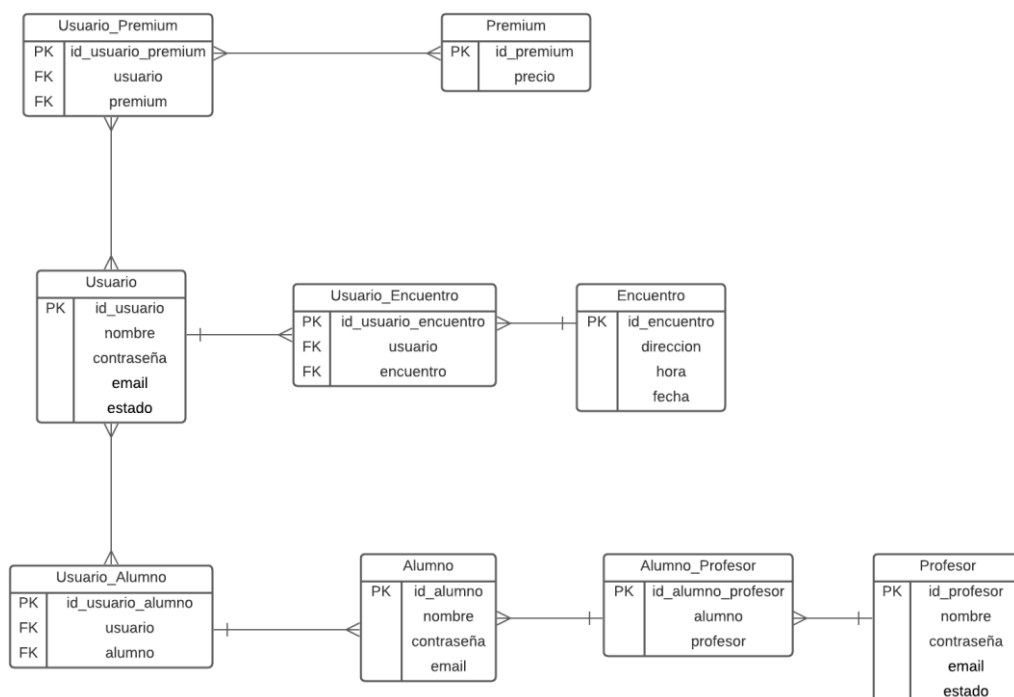


Diagrama de clases

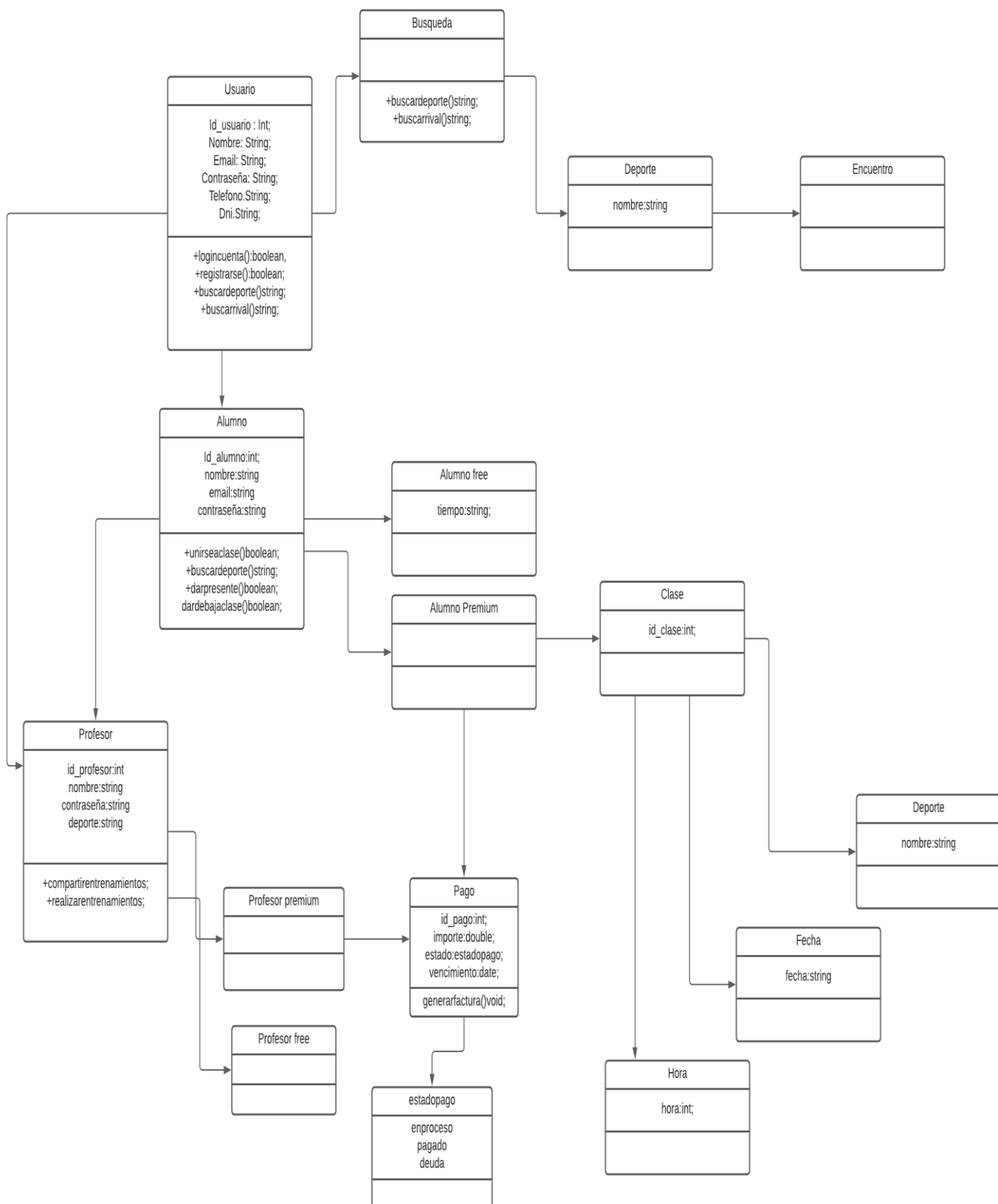


Diagrama casos de uso

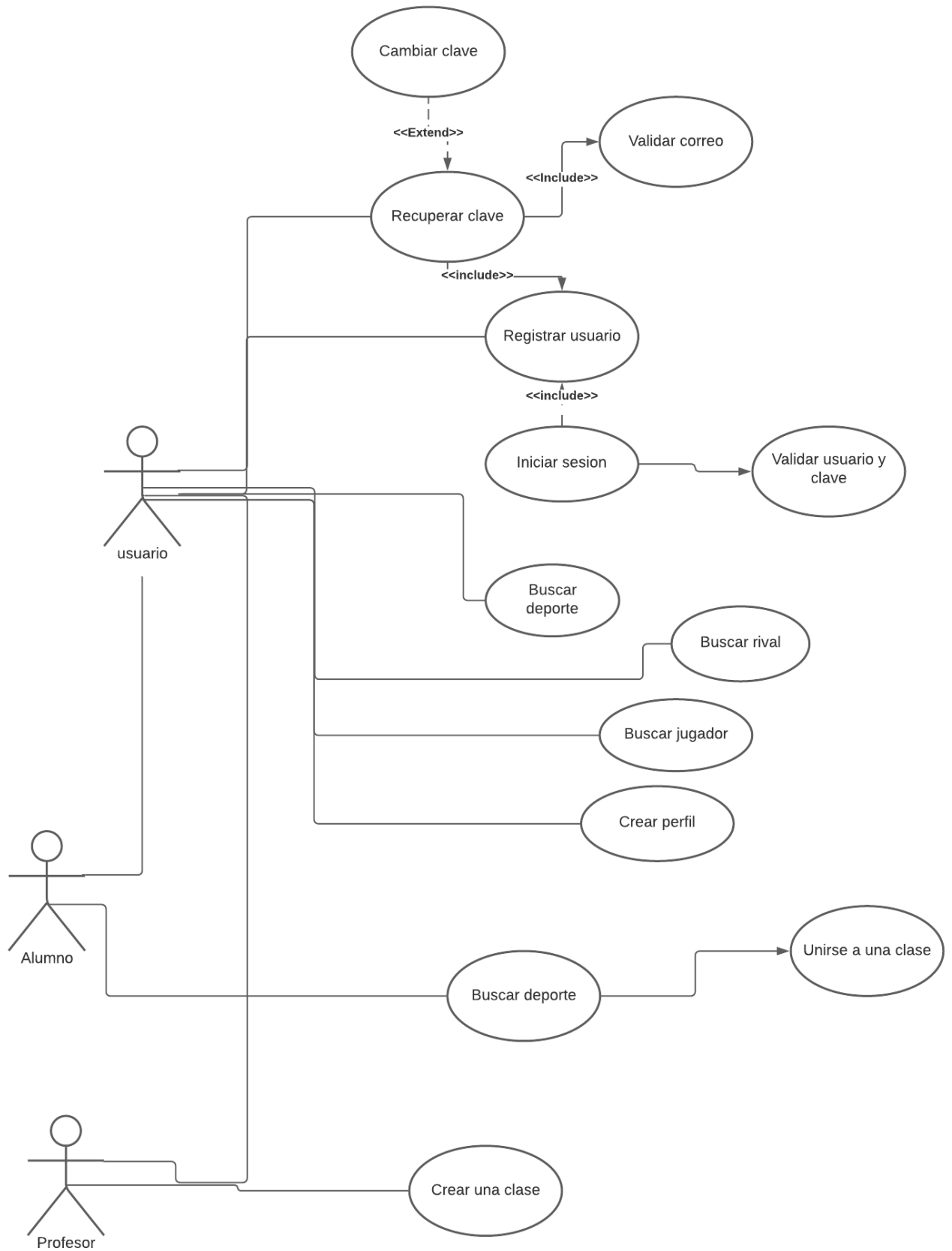


Diagrama de arquitectura

Diagrama de arquitectura

