Proyecto: app para encontrar compañeros para actividades.

Plataforma tanto web como móvil en la que determinadas personas pueden formar desde parejas hasta grupos para la realización de cualquier tipo de actividad. Pensada para todo margen de edades. Las familias de los críos pueden conectar con el perfil de otra familia para buscar compañeros para apuntar a actividades extraescolares, gente joven, estudiante, migrante que necesite un apoyo en desenvolverse por nuevos territorios puede encontrar gente con la que tomar café, ir al cine, dar paseos. Interesados en cualquier forma de arte pude encontrar un grupo mediante la web o app que comparta los mismos intereses y compren conjuntamente los billetes de bus hacia un pueblo donde haya una exposición de su fotógrafo favorito. La gente de la tercera edad puede gestionar planes en parejas o grupos.

**Viabilidad**: Técnicamente es posible realizar el producto? Sí, ya que sólo son necesarios conocimientos de programación y perfiles en la plataforma. A su vez, existen dos tipos de perfiles. Los perfiles de las personas, que buscan establecer una pareja/grupo para realizar un plan y el perfil del organizador (otras empresas, instituciones) que propone el plan.

**Comercial**: cómo satisface necesidad y cómo crea valor. Suple la necesidad de entablar relaciones sociales con gente con gustos afines a los tuyos. El nicho de mercado está en la gente con mayor problema para entablar este tipo de relaciones, como las personas mayores y gente migrante. A su vez, compartes experiencias con gente desconocida, puede ser enriquecedor como vivencia personal y puedes compartir tu experiencia con alguien apasionado en la misma. A su vez, los perfiles que proporcionan el plan, pueden verse económicamente favorecidos al exponerse en nuestra web y llamar la atención de estos grupos.

**Producto central:** Una app web y móvil (red social) para concertar planes en grupos.

**Valor aumentado:** aumentar tu capital social con gente con gustos similares.

**Valor añadido:** las limitaciones las pone el cliente/organizador. Impulso para pymes alternativas.

**Utilidad**: fomento de actividades en compañía, comodidad.

**Objetivos SMART (en un año):**

**Específicos:** concretos, claros y definidos: (1.Realizar platofarma 1. conseguir usuarios 2.Facilitar encuentros sociales).

**Medibles:** cuantificables, susceptibles: Tener web y app móvil.

**Alcanzables:** cierto desafío. Llegar a diez mil usuarios, implementar funciones y llegar a empresas privada. Pro.

**Realistas:** Crear cuentas en otras redes sociales. Contactar con influencers. 2.500

**ORGANIGRAMA: FUNCIONES Y TAREAS DE CADA ÁREA**

Primer organigrama de la primera sección de la empresa: la creación de la página web.

División de trabajo en dos equipos en una primera fase: un equipo se encarga del diseño y maquetación de la página web donde se van a prestar los servicios, el otro equipo se encarga de dar funcionalidad a la web, hacerla segura y todo lo que implique la interacción con los futuros usuarios. Todo esto bajo una coordinación. Objetivo principal obtener una web operativa, sin clientes ni usuarios de momento, pero que responda de manera eficaz, con un mantenimiento de fondo por si surgieran errores.

**Diagrama

Descripción generada automáticamente**

**ANÁLISIS DAFO.**

**🡪** Variables externas

1. Amenazas:

-Competencia

- Complejidad de uso

2. Oportunidades:

-Auge de aplicaciones móviles

-El sector olvidado de la 3º edad.

-Oportunidad de expandirse.

-Escalabilidad.

-Recoleccion de datos.

🡪Variables internas:

1. Debilidades:

* Falta de capital inversor.
* Falta de personal
* Limitaciones tecnológicas

1. Fuerzas:

* Gente joven, con ideas.
* Gente formada en tecnología
* Idea atractiva
* Necesitamos poco capital para empezar.