

2º Grado Superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

TRILLIUM

La nueva APP de arte

Jorge Miguel Tenorio Rodríguez



INTRODUCCIÓN

Esto es Trillium, la nueva aplicación de arte con la que podrás mantenerte al día de las obras de arte que la comunidad comparta, además de conectar con los diferentes artistas e incluso publicar tus propias piezas.

PLAN DE EMPRESA

Justificación

Se ha optado por este tipo de negocio ante la necesidad de dar visibilidad a los artistas, sobre todo a los Freelance, de que compartan sus obras y tengan una retroactividad por parte de la comunidad.

Los artistas Freelance lo tienen cada vez más difícil debido a la situación en la que se encuentran su industria, algunos simplemente no son valorados lo suficiente por no ser conocidos, o por carecer de cierto “prestigio” o incluso por no tener un Portfolio unificado.

Esta nueva app se desarrolla como una ayuda de cara a solucionar estos problemas. Gracias a ella, los artistas pueden publicar sus obras y así compartirlas con el resto de la comunidad. Las Redes Sociales son un sistema de comunicación muy rápido y efectivo en el que la gente puede ver rápidamente qué está ocurriendo en el mundo, por lo tanto, ese va a ser el formato que va a tener esta app: los artistas y usuarios van a poder darle a Me Gusta a una publicación, comentarla y seguir a los artistas para que estén al tanto de sus nuevos trabajos.

Los artistas y usuarios van a tener un perfil donde podrán ver cuántos seguidores tienen y comprobar cuántos Me Gusta tiene una publicación en concreto. Este clásico sistema que utilizan muchas de las redes sociales conocidas ayudará a que los artistas obtengan una cierta “fama”, fomentando así su visibilidad e importancia de calidad en la comunidad.

Nombre y Logo



Trillium

La aplicación tiene como nombre 'Trillium', se ha llamado con la intención de fusionar con estilos las palabras 'Triana' (barrio de Sevilla donde se ha desarrollado la aplicación) e 'Illumination'.

Se ha optado por esta última palabra (del inglés, iluminación) porque es apropiado para una aplicación como esta: se puede relacionar

Producto, objetivos y necesidades

La aplicación de arte tiene como objetivo proporcionar a los usuarios una plataforma interactiva y creativa para compartir, explorar y disfrutar de obras de arte. A través de esta aplicación, los usuarios podrán:

1. **Publicar sus obras de arte:** Los usuarios podrán compartir sus creaciones artísticas, ya sean pinturas, ilustraciones, fotografías u otras formas de expresión artística. Podrán subir imágenes de alta calidad, agregar descripciones y etiquetas relevantes para ayudar a categorizar sus obras.
2. **Explorar obras de otros usuarios:** La aplicación permitirá a los usuarios descubrir una amplia variedad de obras de arte creadas por otros miembros de la comunidad. Podrán navegar por categorías, buscar por etiquetas o explorar las obras más populares y recientes. Esto les brindará la oportunidad de inspirarse y descubrir nuevos artistas y estilos.
3. **Interactuar y conectar con otros usuarios:** Los usuarios podrán dejar comentarios y expresar su aprecio por las obras de otros artistas. También podrán seguir a sus artistas favoritos y recibir actualizaciones sobre sus nuevas creaciones. Además, podrán participar en conversaciones y debates relacionados con el arte, promoviendo una comunidad activa y colaborativa.
4. **Desarrollar su perfil artístico:** Cada usuario tendrá su propio perfil personalizado donde podrán mostrar su portfolio de obras, agregar una biografía y enlaces a sus redes sociales o página web. Esto les permitirá establecer su identidad artística y promover su trabajo a través de la plataforma.

La aplicación de arte cubre varias necesidades de los usuarios:

1. **Exhibición y promoción:** Proporciona a los artistas una plataforma para mostrar y promover sus obras de arte a una audiencia global. Les brinda visibilidad y la oportunidad de llegar a un público más amplio, lo que puede ser especialmente beneficioso para artistas emergentes o independientes.
2. **Inspiración y descubrimiento:** Permite a los usuarios explorar una amplia gama de estilos artísticos y descubrir nuevas obras y artistas. Esto fomenta la

inspiración y el intercambio de ideas, impulsando la creatividad y el crecimiento artístico.

3. Comunidad y conexión: Facilita la interacción entre artistas y aficionados al arte, creando una comunidad en la que se pueden compartir experiencias, recibir retroalimentación y establecer conexiones significativas con personas que comparten el mismo interés por el arte.

En resumen, la aplicación de arte se enfoca en brindar una plataforma inclusiva y accesible donde los usuarios pueden expresarse, explorar y conectar a través del arte, satisfaciendo así las necesidades de exhibición, inspiración y comunidad en el mundo artístico.

Modelo de negocio

1. Propuesta de Valor:

- Plataforma para artistas: Proporcionar a los artistas un espacio en línea donde puedan exhibir, promocionar y vender sus obras de arte.
- Comunidad artística: Crear una comunidad de artistas donde puedan interactuar, compartir ideas y recibir retroalimentación sobre su trabajo.
- Descubrimiento de arte: Permitir a los usuarios descubrir nuevas obras de arte de diversos estilos y géneros, y explorar el talento de artistas emergentes.
- Interacción social: Facilitar la interacción entre los usuarios a través de comentarios, likes y compartiendo obras de arte favoritas.

2. Segmento de Clientes:

- Artistas: Tanto artistas profesionales como aficionados que deseen exhibir y promocionar su trabajo.

- Entusiastas del arte: Personas apasionadas por el arte que deseen descubrir y explorar nuevas obras de artistas de diferentes estilos.

3. Canales de Distribución:

- Aplicación móvil: Ofrecer la aplicación móvil en tiendas de aplicaciones para dispositivos iOS y Android.
- Sitio web: Proporcionar un sitio web donde los usuarios puedan acceder a la plataforma desde sus computadoras.

4. Relación con los Clientes:

- Interacción en línea: Facilitar la interacción en línea entre los usuarios a través de comentarios, likes y compartiendo obras de arte favoritas.
- Soporte al cliente: Proporcionar soporte al cliente a través de canales de comunicación como correo electrónico o chat en vivo.

5. Fuentes de Ingresos:

- Comisiones por ventas: Cobrar una comisión sobre las ventas realizadas a través de la plataforma.
- Publicidad: Ofrecer espacios publicitarios para artistas, galerías u otras empresas relacionadas con el arte.
- Suscripciones premium: Ofrecer opciones de suscripción premium con características adicionales para los artistas.

6. Recursos Clave:

- Plataforma tecnológica: Desarrollo y mantenimiento de la aplicación móvil y el sitio web.
- Base de datos de obras de arte: Almacenamiento y gestión de las obras de arte compartidas por los usuarios.
- Equipo de soporte: Personal encargado de brindar soporte al cliente y gestionar la comunidad.

7. Actividades Clave:

- Desarrollo y mejora continua de la plataforma.
- Promoción y marketing de la aplicación para atraer a artistas y entusiastas del arte.

- Moderación de contenido: Revisión y supervisión de las obras de arte compartidas para mantener un ambiente seguro y apropiado.

8. Alianzas Clave:

- Galerías y museos: Establecer colaboraciones con galerías y museos para promocionar exposiciones y eventos.
- Proveedores de servicios de pago: Integrar soluciones de pago seguras para procesar transacciones en la plataforma.
- Artistas influyentes: Colaborar con artistas destacados para promover la plataforma y atraer a más usuarios.

Este modelo de negocio proporciona una plataforma digital para artistas y entusiastas del arte, fomentando la creatividad, la interacción social y el descubrimiento de nuevas obras de arte. A través de comisiones por ventas, publicidad y suscripciones premium, la aplicación puede generar ingresos mientras apoya a los artistas y promueve su trabajo.

Consumidores y posibles clientes

1. Artistas:

- Características: Los artistas son creadores de obras de arte en diferentes disciplinas como pintura, escultura, fotografía, ilustración, etc. Pueden ser tanto profesionales establecidos como artistas emergentes.
- Necesidades y Motivaciones: Los artistas buscan una plataforma donde puedan exhibir y promocionar su trabajo, obtener visibilidad, recibir comentarios y retroalimentación de la comunidad, y potencialmente vender sus obras.
- Interacción con la Aplicación: Los artistas utilizarán la aplicación para cargar imágenes de sus obras, proporcionar detalles y descripciones, establecer precios, interactuar con otros artistas y entusiastas del arte, y administrar su perfil y galería personal.

2. Entusiastas del Arte:

- **Características:** Los entusiastas del arte son personas apasionadas por el arte en todas sus formas, ya sea que tengan experiencia en el campo o simplemente disfruten apreciando y descubriendo nuevas obras.
- **Necesidades y Motivaciones:** Los entusiastas del arte buscan una plataforma donde puedan descubrir y explorar obras de arte de diferentes estilos, géneros y artistas. Desean conectarse con la comunidad artística, aprender sobre nuevas tendencias y movimientos artísticos, y adquirir obras para su colección personal.
- **Interacción con la Aplicación:** Los entusiastas del arte utilizarán la aplicación para explorar galerías de arte virtuales, buscar obras por categorías, artistas o temas, interactuar con artistas a través de comentarios y likes, y, en algunos casos, comprar obras de arte.

3. Galerías y Museos:

- **Características:** Las galerías y museos son instituciones dedicadas a la exhibición y promoción del arte. Pueden tener una colección propia o albergar exposiciones temporales de artistas.
- **Necesidades y Motivaciones:** Las galerías y museos buscan colaboraciones con la plataforma de arte para promocionar sus exposiciones, ampliar su alcance a una audiencia digital y fomentar la interacción con los artistas y los entusiastas del arte.
- **Interacción con la Aplicación:** Las galerías y museos pueden utilizar la aplicación para compartir información sobre exposiciones, promocionar eventos y establecer asociaciones con artistas y entusiastas del arte. Pueden utilizar la plataforma como un medio para descubrir nuevos talentos y establecer contactos en la industria artística.

4. Empresas y Marcas Relacionadas con el Arte:

- Características: Empresas y marcas que se dedican a la producción, venta o promoción de productos y servicios relacionados con el arte, como materiales de arte, mobiliario, servicios de enmarcado, cursos y talleres, entre otros.
- Necesidades y Motivaciones: Estas empresas buscan oportunidades para promocionar y vender sus productos y servicios a una audiencia interesada en el arte. Buscan asociaciones estratégicas con la plataforma de arte para llegar a su público objetivo.
- Interacción con la Aplicación: Estas empresas pueden utilizar la aplicación para publicitar sus productos y servicios, patrocinar eventos y colaborar con artistas y entusiastas del arte en actividades promocionales.

Es importante tener en cuenta que estos perfiles de consumidores y clientes son generales y pueden variar según la naturaleza y enfoque específico de la aplicación de arte.

Competencia

En el espacio de las aplicaciones de arte, existen diversas plataformas y servicios que ofrecen funcionalidades similares y compiten por atraer a artistas y entusiastas del arte. Algunos de los competidores potenciales incluyen:

1. Instagram: Instagram es una plataforma de redes sociales ampliamente utilizada que permite a los usuarios compartir imágenes y videos. Muchos artistas utilizan Instagram como una forma de exhibir y promocionar su trabajo, interactuar con seguidores y potenciales compradores de arte.
2. Behance: Behance es una plataforma en línea de Adobe que se centra en la presentación y promoción de proyectos creativos en diferentes disciplinas, incluyendo el arte. Los artistas pueden crear perfiles, subir sus obras y recibir retroalimentación de una comunidad creativa.

3. ArtStation: ArtStation se enfoca principalmente en el arte digital y visual, y es utilizado por artistas profesionales y aspirantes. Proporciona una plataforma para exhibir, vender y promocionar trabajos en áreas como ilustración, concept art, animación y diseño de personajes.
4. Saatchi Art: Saatchi Art es una plataforma en línea que permite a los artistas vender sus obras directamente a los compradores. Proporciona una amplia selección de arte de diversos estilos y géneros, y brinda a los artistas la oportunidad de ser descubiertos y vender sus obras a nivel internacional.
5. ArtFinder: ArtFinder es otra plataforma de venta de arte en línea que conecta a los artistas con los compradores. Ofrece una amplia gama de obras de arte, desde pinturas y esculturas hasta fotografía y arte digital, y proporciona herramientas de búsqueda y recomendaciones personalizadas.
6. Artsy: Artsy es una plataforma en línea que conecta a coleccionistas, galerías y artistas. Ofrece una amplia gama de obras de arte, exposiciones virtuales, subastas y contenido relacionado con el arte, con el objetivo de hacer que el arte sea accesible y descubrible para una audiencia global.

Análisis DAFO

Debilidades:

1. Falta de reconocimiento de marca: Si la aplicación es nueva, puede enfrentar el desafío de establecer su marca en un mercado competitivo donde existen plataformas establecidas y reconocidas.
2. Dependencia de la participación de usuarios: La aplicación necesita una base sólida de artistas y entusiastas del arte para crear una comunidad activa. Si no logra atraer y retener a estos usuarios, puede afectar la calidad y diversidad del contenido disponible en la plataforma.

3. Posible falta de recursos: La aplicación puede enfrentar limitaciones de recursos, tanto financieros como de personal, lo que puede dificultar el desarrollo y mejora continua de la plataforma.

Amenazas:

1. Competencia fuerte: Existen otras plataformas bien establecidas en el mercado que ofrecen características similares y ya cuentan con una base de usuarios consolidada. La competencia puede dificultar la adquisición de nuevos usuarios y la retención de los existentes.
2. Cambios en las tendencias artísticas: Las preferencias y tendencias artísticas pueden cambiar con el tiempo, lo que puede afectar la demanda de ciertos tipos de obras de arte. La aplicación debe adaptarse a estos cambios y garantizar una oferta relevante para los usuarios.
3. Protección de derechos de autor: La publicación de obras de arte en línea puede plantear desafíos relacionados con la protección de los derechos de autor. La aplicación debe implementar medidas adecuadas para proteger los derechos de los artistas y evitar el uso no autorizado de sus obras.

Fortalezas:

1. Experiencia de usuario atractiva: La aplicación puede diferenciarse al ofrecer una interfaz intuitiva, diseño visual atractivo y una experiencia de usuario fluida que facilite la navegación y el descubrimiento de obras de arte.
2. Funcionalidades innovadoras: La aplicación puede destacar al ofrecer características únicas, como la capacidad de interactuar directamente con los artistas, acceder a contenido exclusivo o participar en subastas y eventos relacionados con el arte.
3. Comunidad activa: Una comunidad sólida de artistas y entusiastas del arte puede ser una fortaleza clave para la aplicación. La interacción y participación de la comunidad pueden generar un contenido diverso y atractivo, así como fomentar la colaboración y el crecimiento de la plataforma.

Oportunidades:

1. Creciente interés en el arte en línea: El mercado del arte en línea ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. La aplicación puede aprovechar esta tendencia y captar la atención de un público cada vez más interesado en descubrir y adquirir arte en línea.
2. Acceso global: Internet y las aplicaciones móviles permiten llegar a una audiencia global. La aplicación puede aprovechar esta oportunidad para conectar a artistas y entusiastas del arte de diferentes regiones y culturas, fomentando la diversidad y la exposición internacional.
3. Colaboraciones y asociaciones: La aplicación puede buscar oportunidades de colaboración con galerías, instituciones artísticas y otras plataformas para ampliar su alcance y promover la participación de artistas reconocidos. Estas asociaciones pueden ayudar a aumentar la visibilidad de la aplicación y fortalecer su posición en el mercado.

Publicidad y promoción

La publicidad y promoción son componentes clave para dar a conocer la aplicación de arte y atraer a nuevos usuarios. A continuación, se presentan algunas estrategias de publicidad y promoción, así como los posibles soportes y costos asociados:

1. Marketing en redes sociales:
 - Crear perfiles en plataformas populares como Facebook y Twitter.
 - Publicar contenido atractivo relacionado con el arte, incluyendo obras destacadas de la comunidad y noticias relevantes.

- Utilizar anuncios pagados y promociones dirigidas para aumentar la visibilidad y llegar a un público más amplio.
- Costo: El costo de la publicidad en redes sociales puede variar según el alcance y la segmentación del público objetivo. Se puede establecer un presupuesto mensual para este fin.

2. Colaboración con artistas e influenciadores:

- Establecer asociaciones con artistas destacados e influenciadores del mundo del arte para promover la aplicación.
- Solicitar a estos colaboradores que compartan sus experiencias con la aplicación y promocionen su uso entre sus seguidores.
- Costo: El costo de las colaboraciones puede variar según la fama y la influencia del artista o influenciador. Se pueden establecer acuerdos de compensación económica o intercambio de servicios.

3. Participación en eventos y exposiciones de arte:

- Patrocinar eventos y exposiciones de arte para aumentar la visibilidad de la aplicación.
- Establecer stands o espacios dedicados para promocionar la aplicación y permitir a los usuarios interactuar con ella.
- Distribuir materiales promocionales, como folletos y tarjetas de visita, para que los visitantes puedan obtener más información y descargar la aplicación.
- Costo: Los costos de participación en eventos y exposiciones pueden variar según el tamaño y la relevancia del evento. Se debe considerar el costo de la inscripción, la decoración del espacio y la producción de materiales promocionales.

4. Publicidad en línea y medios impresos:

- Utilizar anuncios pagados en sitios web relacionados con el arte, revistas especializadas en arte y periódicos locales.
- Establecer acuerdos de colaboración con medios impresos para publicar artículos y reseñas sobre la aplicación.
- Costo: Los costos de publicidad en línea pueden variar según la plataforma y el alcance deseado. En el caso de la publicidad en medios impresos, se deben considerar los costos de espacio publicitario y diseño gráfico.