

ACTIVIDAD Unidad 2. EL DAFO

Nombre completo: Alberto Bolta Sanmateu

1. Enumera Fortalezas/Debilidades y amenazas/Oportunidades que identifiques en la idea de negocio/proyecto que hab is creado en vuestro equipo de trabajo o has seleccionado individualmente.



El presente an lisis DAFO tiene como objetivo evaluar la viabilidad y el contexto del proyecto desarrollado, consistente en una plataforma gamificada de retos. A trav s de la identificaci n de sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, se pretende analizar tanto los factores internos como externos que influyen en el desarrollo del proyecto, permitiendo una mejor comprensi n de su potencial, limitaciones y posibilidades de crecimiento en un entorno tecnol gico y de mercado actual.

Debilidades	Fortalezas
<p>Complejidad t�cnica elevada para un proyecto individual o de peque�o equipo.</p> <p>Tiempo de desarrollo alto al partir desde 0.</p> <p>Dependencia de conocimientos avanzados en backend, bases de datos y Docker.</p> <p>Falta inicial de validaci�n real con usuarios.</p> <p>Necesidades de dise�ar correctamente la experiencia de usuarios para que la gamificaci�n sea efectiva.</p>	<p>Uso de tecnolog�as modernas y demandadas. Garantiza escalabilidad y mantenibilidad.</p> <p>Arquitectura profesional desde el inicio.</p> <p>La gamificaci�n aumenta la motivaci�n y el engagement de los usuarios.</p> <p>Proyecto flexibley ampliable, permite a�adir rankings, logros, retos colaborativos...</p> <p>Buen potencial como proyecto educativo, corporativo o de productividad personal.</p> <p>Aprendizaje t�cnico profundo durante el desarrollo del proyecto.</p>

Amenazas	Oportunidades
<p>Existencia de plataformas similares ya consolidadas en el mercado.</p> <p>Cambios rápidos en tecnologías y frameworks dificultad para atraer usuarios sin inversión en marketing.</p> <p>Riesgos de seguridad si no se implementan buenas practicas desde el inicio.</p> <p>Dependencia del tiempo y motivación del desarrollador para completar el proyecto.</p>	<p>Creciente interés por plataformas gamificadas en educación, empresas y formación online.</p> <p>Posibilidad de adaptarlo a múltiples nichos: Aprendizaje, fitness, productividad, recursos humanos...</p> <p>Puede evolucionar hacia un producto comercial.</p> <p>Integración futura con apps móviles, API's externas o IA.</p> <p>Buen proyecto como portfolio profesional para el sector.</p>