

## 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 habéis creado en vuestro equipo de trabajo o has seleccionado individualmente.



El presente análisis DAFO tiene como objetivo evaluar la viabilidad y el contexto del proyecto desarrollado, consistente en una plataforma gamificada de retos. A través de la identificación 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 comprensión de su potencial, limitaciones y posibilidades de crecimiento en un entorno tecnológico y de mercado actual.

| Debilidades  | Fortalezas  |
|--|---|
| <p>Complejidad técnica elevada para un proyecto individual o de pequeño 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 validación real con usuarios.</p> <p>Necesidades de diseñar correctamente la experiencia de usuarios para que la gamificación sea efectiva.</p> | <p>Uso de tecnologías modernas y demandadas. Garantiza escalabilidad y mantenibilidad.</p> <p>Arquitectura profesional desde el inicio.</p> <p>La gamificación aumenta la motivación y el engagement de los usuarios.</p> <p>Proyecto flexible y ampliable, permite añadir rankings, logros, retos colaborativos...</p> <p>Buen potencial como proyecto educativo, corporativo o de productividad personal.</p> <p>Aprendizaje técnico 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 prácticas 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> |