

Breve análisis/comparativa con las alternativas del mercado



Sport Planet – TFG DAW 23-24

Manuel Jesús Terrón Girón

ÍNDICE

1. Puntos débiles	3
1.1 Poco reconocimiento	3
2. Puntos fuertes	3
2.1 Interfaz intuitiva	3
2.2 Colaboraciones con marcas	3
2.3 Gestión de la información	3

1. Puntos débiles

1.1 Poco reconocimiento

- Al tener mucha competencia y ser un proyecto recién creado no atraerá tantos clientes como el resto del mercado pero mirando en positivo puede beneficiarse de estrategias adicionales para aumentar el reconocimiento de marca y atraer a nuevos clientes.

2. Puntos fuertes

2.1 Interfaz intuitiva

- La interfaz de usuario estará diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, proporcionando a los usuarios una experiencia de compra agradable.

2.2 Colaboraciones con marcas

- Al colaborar con marcas deportivas reconocidas o influencers podría ser una oportunidad para la aplicación puede ganar nuevos usuarios

2.3 Gestión de la información

- Se guardará la información de los usuarios de forma correcta respetando su privacidad, guardando de forma encriptada su contraseña y sin mover hacia ningún lado su información