

# PLAN DE EMPRESA



*Maylor David Bustamante Mercado*

*Empresa*

*2 DAM*

*Curso 22/23*

## ÍNDICE

*1. Justificación*

*2. Nombre y Logo*

*3. Producto ofrecido*

*4. Modelo de negocio*

*5. Consumidores y posibles clientes*

*6. Competencia*

*7. DAFO*

*8. Publicidad y promoción*

## *1. Justificación*

En la actualidad, el fútbol está ganando aún más popularidad de la que ya tenía. Sin embargo, es difícil encontrar un lugar

*exclusivo donde se pueda hablar únicamente sobre este tema. Es decir, un sitio dedicado completamente a discutir, chatear y debatir acerca del fútbol. Por esta razón, hemos decidido crear una red social exclusiva para publicar y hablar sobre contenido relacionado con el fútbol.*

*En nuestra aplicación, podrás compartir imágenes editadas de tus jugadores favoritos, demostrando tus habilidades de edición. También tendrás la oportunidad de conversar con otros usuarios y debatir temas de interés, como por ejemplo, quién es mejor entre Messi y Cristiano, o cómo aplicar efectos a las publicaciones, entre otros. Todo esto estará centrado en el mundo del fútbol y será exclusivo de nuestra aplicación. Un espacio único para un tema único: el FÚTBOL. Además, si eres un usuario que se dedica a la edición cuentas con nuestro software para almacenar toda tus habilidades para que te sirva te portafolios. "Una red social exclusiva solo para aquellos que aman el fútbol".*

*Además, contamos con datos que señalan que, según estudios obtenidos en el año 2022, la red social Twitter*



experimentó un incremento de más del 45% en el promedio mensual de conversaciones sobre fútbol y fútbol europeo

(Fuente:

<https://business.twitter.com/es/blog/connect-to-the-sports-conversation.html>). Esto nos llevó a imaginar la necesidad de una red social donde se pueda publicar, comentar y hablar exclusivamente sobre contenido futbolístico.

## 2. Nombre y Logo

Hemos elegido llamar a nuestra aplicación "**PlayFutDay**", un nombre significativo y fácil de recordar. La pronunciación del nombre puede resultar adictiva y, además, la combinación de las palabras tiene un significado especial. El término "Play" se enfoca en "usar", "Fut" hace referencia al fútbol y "Day" representa cada día. En conjunto, el nombre transmite el mensaje de "usa el fútbol cada día, únete a nuestra red todos los días".

Respecto al logo, hemos optado por un diseño sencillo que pueda ser reconocido por todos los aficionados al fútbol. A continuación, te presentamos nuestro logo.



En cuanto al logo, hemos creado un diseño que se asemeja al de Instagram. El color exterior es marrón, mientras que el centro es circular y de color blanco. En el interior, se encuentra un ícono que representa un chat, y dentro de ese chat, se encuentra un ícono de un balón de fútbol en color blanco. Este diseño busca ser reconocible y evocar recuerdos y momentos inolvidables asociados al fútbol. Hemos optado por un balón de fútbol simple, similar a los que todos hemos tenido alguna vez en nuestras vidas. Queremos que el logo sea sencillo pero impactante, capturando la esencia del fútbol y atrayendo a nuestro público objetivo, los amantes del fútbol.

### 3. Producto Ofrecido

#### *Descripción / Características*

¿Eres un apasionado del **fútbol** y te encantaría tener acceso frecuente a imágenes de alta calidad de tus futbolistas favoritos, sin tener que lidiar con otros tipos de publicaciones o usuarios? ¿Deseas conectar con personas que comparten la misma pasión que tú? Entonces, esta es la aplicación perfecta para ti. En nuestra plataforma, te acompañaremos en este hermoso deporte, ofreciéndote un servicio que te permite **Contactar**, **Comentar** y **Publicar** contenido relacionado con tus ídolos o jugadores favoritos. Ya sea para mostrar tu habilidad en el diseño, o simplemente para

*expresar tu pasión y fanatismo, nuestra aplicación está diseñada para brindarte un espacio dedicado exclusivamente al fútbol. Aquí, nuestro enfoque principal no es conectar con otros usuarios, sino proporcionar una red social centrada en una única pasión: el fútbol.*

*Usar nuestra app es muy sencillo, fácil y divertido: simplemente presiona el corazón de "like" cuando un post de un usuario te parezca atractivo.*

*En caso de que no te guste podrás seguir bajando para ver el siguiente post de un usuario distinto. ¿Lo mejor de esto?*

*Tendrás la posibilidad de deslizar y contactar con otros usuarios cuantas veces quieras. ¡Sin límites!*

*Pero mejor te explicamos las funcionalidades paso a paso:*

- ★ *Crear cuenta con tu correo electrónico, username, phone, password y verify password.*
- ★ *Mostrar todos los posts existentes en la aplicación*
- ★ *Buscar post por tag, así podrás encontrarte con aquellos que más te llamen la atención.*
- ★ *Visualizar el perfil de un usuario*

*(descripción de sí mismo, datos de contactos, ver todos sus posts. seguidores, seguidos, total de post...).*

- ★ *Eliminar un mensaje con otro usuario*
- ★ *Comentar un post*
- ★ *Eliminar algún post que no queramos en nuestro perfil.*
- ★ *Editar nuestro perfil*
- ★ *Contactar con otro usuario (enviar mensaje)*
- ★ *Crear un post*
- ★ *Consultar seguidores y seguidos, tanto tuyos como de otros usuarios.*
- ★ *Seguir a un usuario o dejar de seguir.*

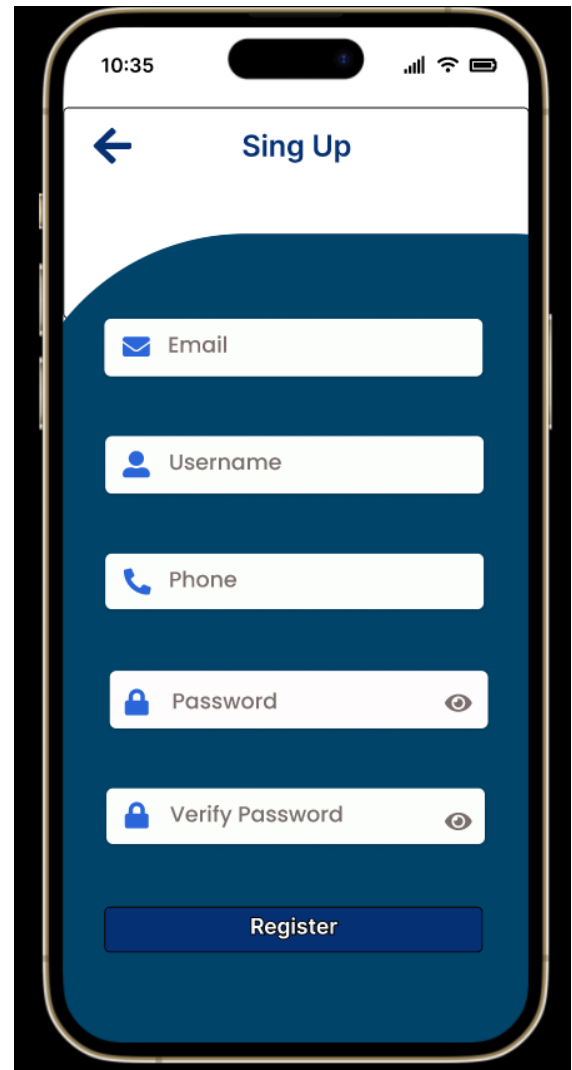
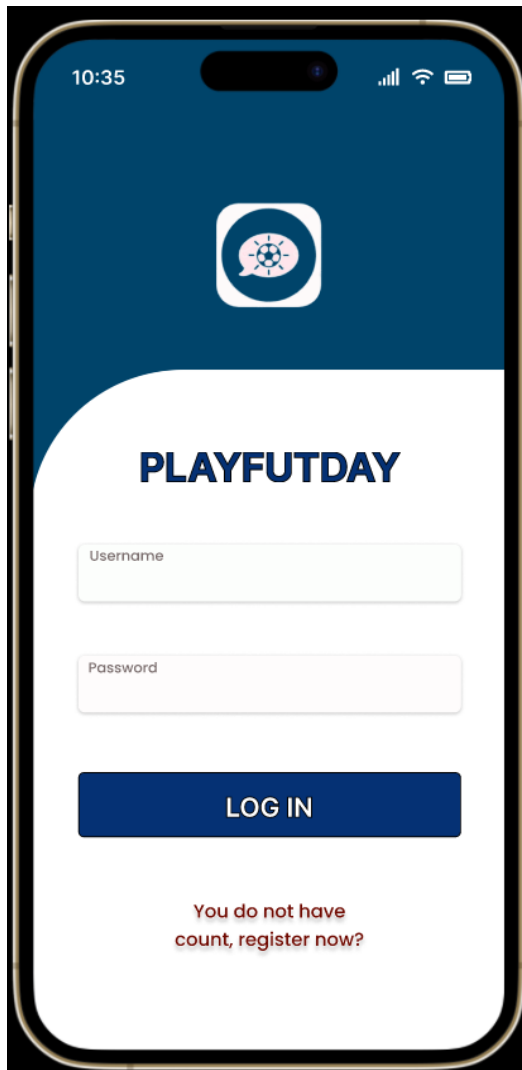
### **Precio:**

*Esta aplicación será totalmente gratuita debido a las competencias que tenemos hoy en día tales como Instagram y Twitter, sin embargo la fuente de obtención de ingreso para poder solventar los gastos que nos conlleva su creación será introduciendo publicidad, pero esto te lo explicaremos más adelante.*

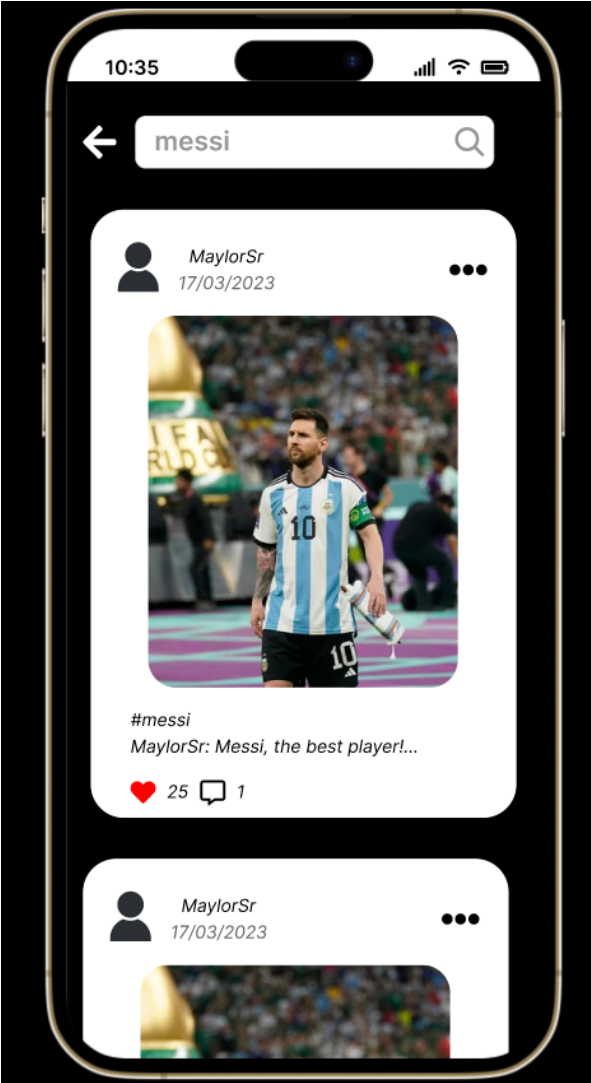
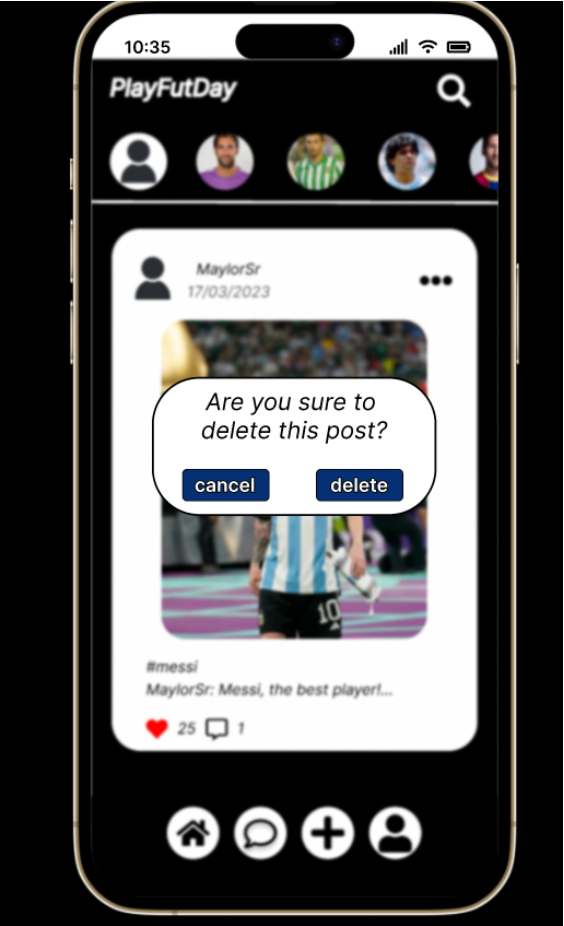
Encontrarás nuestras interfaces en los siguientes enlaces:

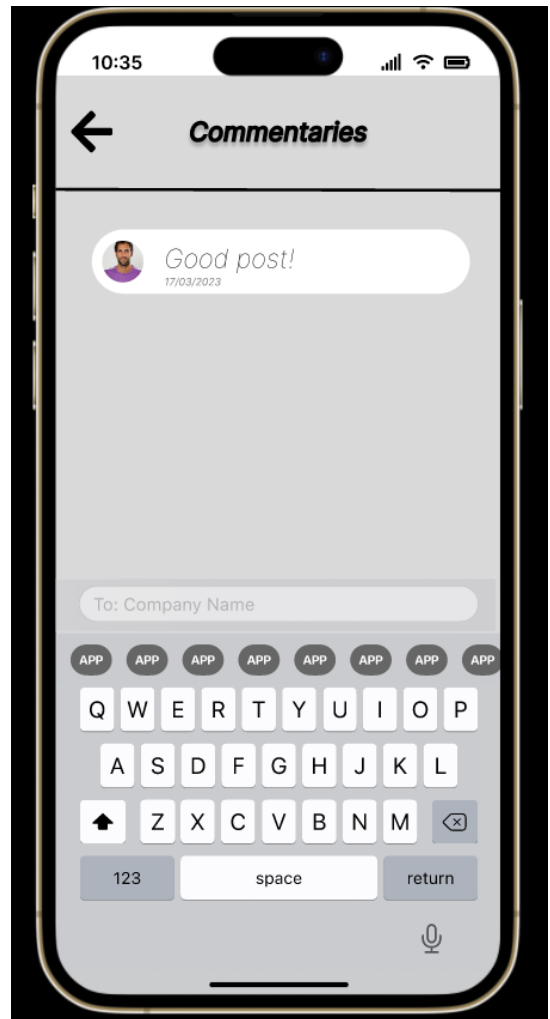
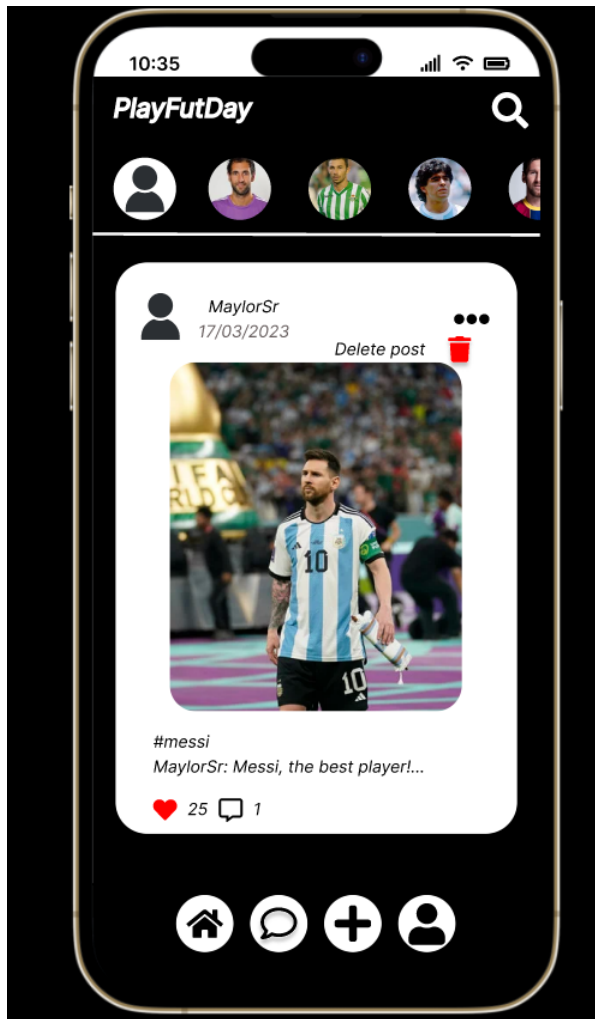
- Web - [PlayFutDay\\_web - Figma](#)
- Móvil - [PlayFutDay\\_Mobile - Figma](#)

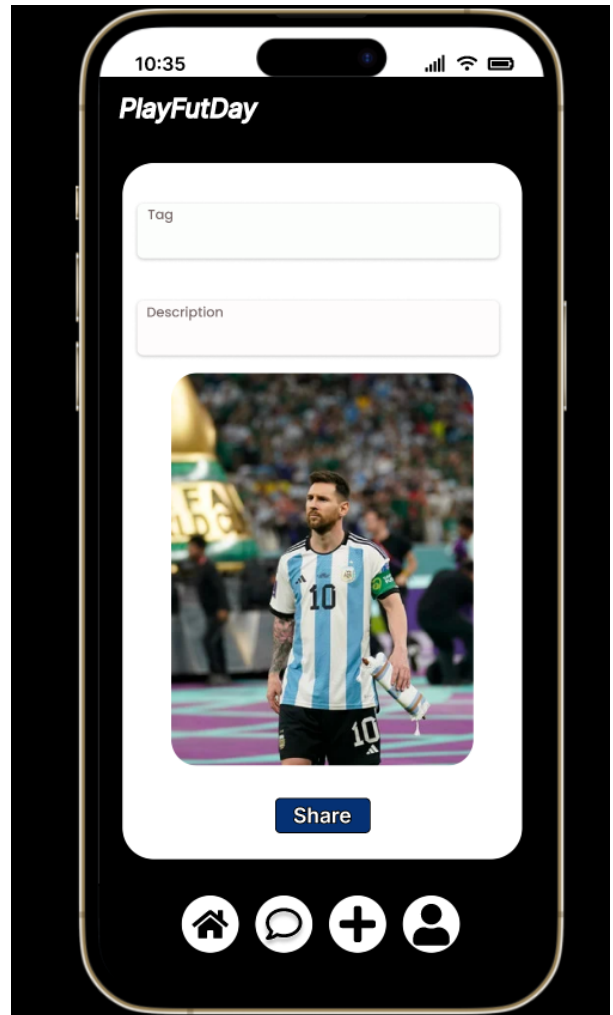
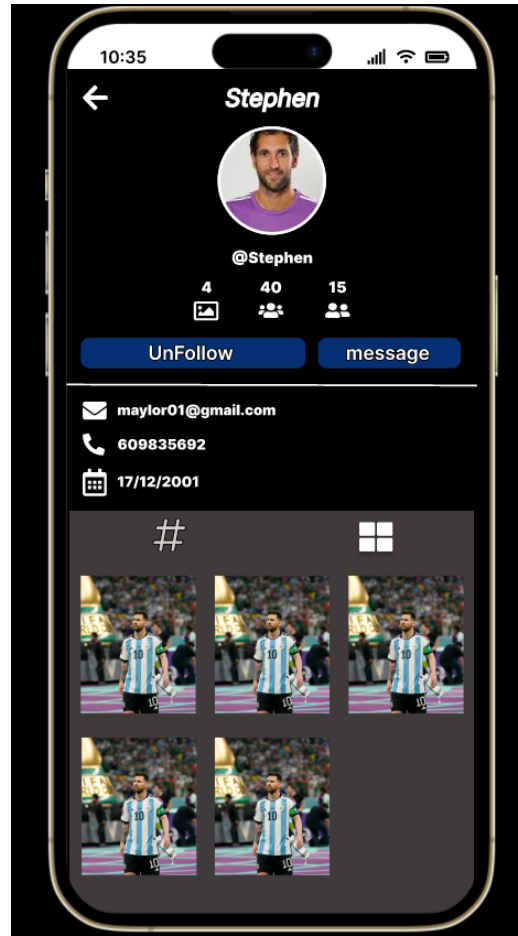
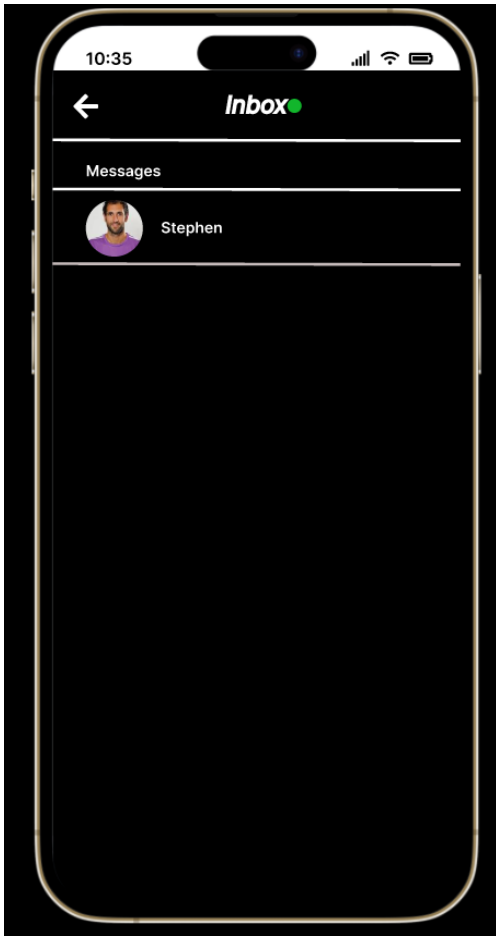
Te mostramos a continuación cómo será nuestra interfaz de usuario:

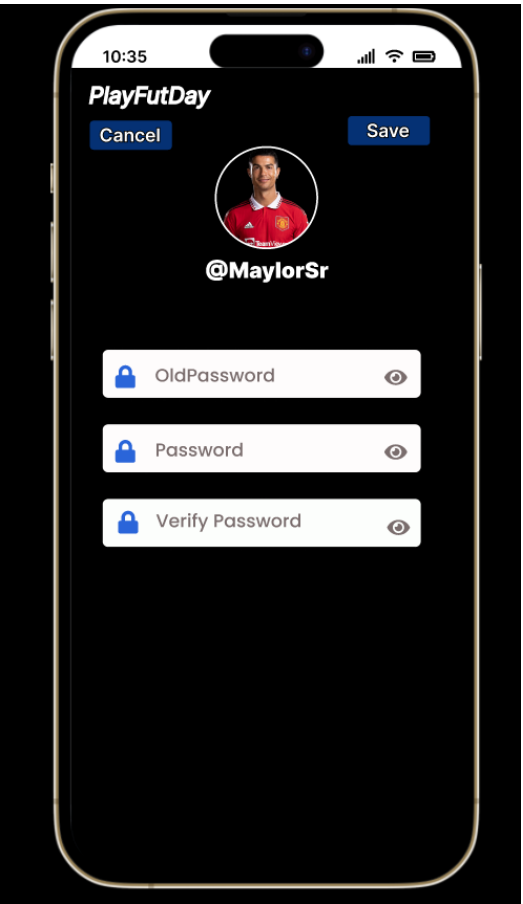
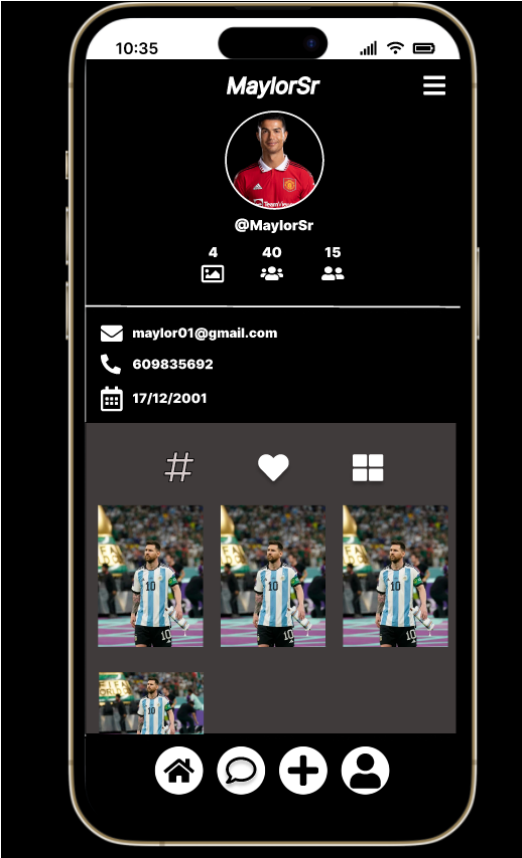
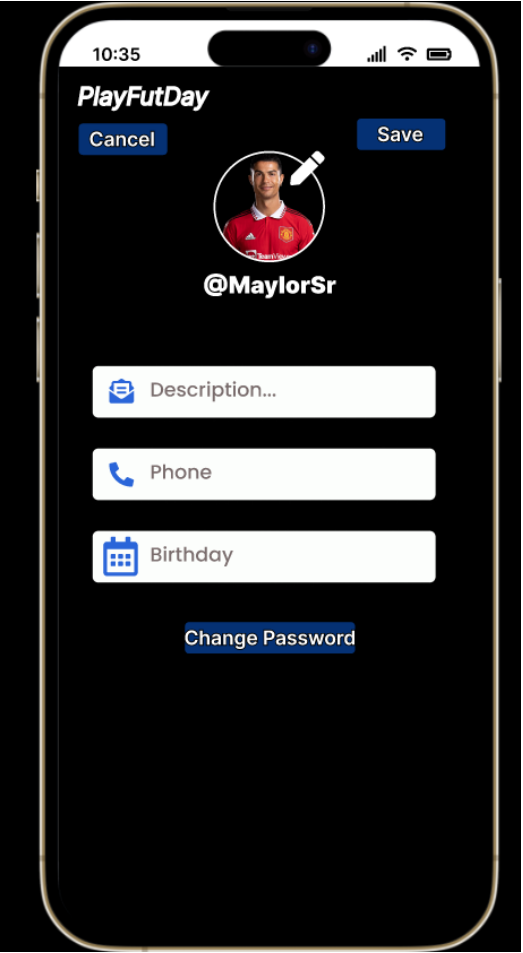












#### 4. Modelo de negocio

*En cuanto a nuestro modelo de negocio, hemos optado por comenzar con un modelo Freemium, lo que significa que no tendrás que pagar por descargar y utilizar la aplicación. Sin embargo, obtendremos ingresos mediante la inclusión de publicidad en nuestros servicios.*

*Todas las publicidades están relacionadas con el mundo del fútbol, y podrás encontrar promociones de marcas como Adidas, Nike, entre otras. Así podremos ofrecerte una experiencia completa y de alta calidad sin coste alguno para ti.*

#### 5. Consumidores y posibles clientes

*En cuanto a la tipología del consumidor podemos entender que un punto de vista objetivo nos enfocaremos más en consumidores que les intervienen factores psicológicos-motivos emocionales ya que buscamos la inspiración entre estas personas para poder demostrar sus habilidades con el diseño en una plataforma que además les gusta el fútbol.*

*Además si observamos desde un punto de vista subjetivo nos enfocaremos también en consumidores a los que les afecta factores sociales como la educación.*

No obstante no solo trabajaremos en los objetivos a seguir si no que también llevaremos a cabo una segmentación de nuestro mercado, entre los cuales nuestro servicio irá dirigido indistintamente tanto hombres como mujeres, sin embargo intentaremos que se acople más a un público muchísimo más joven como los son entre los 18 y 26 años y por supuesto que nuestro servicio va dirigido a personas a las que les apasiona el mundo del fútbol, como posibles consumidores podremos tener a las empresas que quieran incorporar publicidad en nuestra plataforma, de modo que tendremos un amplio recurso para la monetización de esta.

## 6. Competencias

En cuanto a la competencia, encontramos aplicaciones similares y muy populares, como Instagram, Facebook o Twitter. Sin embargo, estas aplicaciones no se centran exclusivamente en el mundo del fútbol, como sí hacemos nosotros. Queremos ofrecer un espacio especializado para los amantes del fútbol donde puedan compartir y debatir sobre este deporte de manera exclusiva. Es interesante destacar que Instagram experimentó un gran aumento en popularidad en 2012 cuando lanzaron la aplicación para sistemas Android. Por eso, nuestro objetivo principal es mostrar nuestro servicio en Android, un sistema operativo más "libre" y accesible para un público más amplio.

## 7. D.A.F.O

### DEBILIDADES

- ☐ Tenemos una escasa inversión para nuestro proyecto.
- ☐ Requiere conexión a internet para su desarrollo.
- ☐ Tenemos que tener buenas herramientas para su desarrollo (costo de herramientas)
- ☐ Dificultad en promocionar el servicio.

### AMENAZAS

- ☐ Los impuestos que deberemos contribuir por ofrecer nuestro servicio.
- ☐ Filtración de datos de los usuarios que van a usar nuestro servicio.
- ☐ Ataques que nos puedan robar información de nuestros clientes.
- ☐ Ser alcanzado por otro competidor que casualmente ofrezca un buen servicio como el nuestro.

### FORTALEZAS

- ☐ Al tratarse de una aplicación no necesitamos una sede excesivamente grande o materiales necesariamente caros (oficina de alto coste, mesas costosas, etc...)
- ☐ Ofrecemos un servicio personalizado y compacto para el cliente.
- ☐ No afectamos al medio

### OPORTUNIDADES

- ☐ Se trata de un deporte que es conocido a nivel mundial, por tanto podemos obtener posibles acuerdos con marcas para además incluir publicidad dentro de esta como botas para jugar, camisetas, etc...
- ☐ Pocos costos a largo plazo de manera fija.
- ☐ Poder usar el servicio en distintos idiomas

<p>ambiente en producción o de manera directa.</p> <p><input type="checkbox"/> Podemos hacer una buena red de alianza.</p>	<p><input type="checkbox"/> Incluir publicidad de otra empresa que nosotros mismos creemos sin necesidad de pagarnos a nosotros mismos por dicha publicidad.</p> <p><input type="checkbox"/> Acuerdos más sencillos con otros comerciales (Ser patrocinado por Nike, Adidas...).</p>
--	--

## 8. Publicidad y promoción

En cuanto a las estrategias de marketing que llevaremos a cabo, tenemos en cuenta que se trata de un servicio para dispositivos móviles, por lo que aplicaremos las siguientes estrategias:

En cuanto al producto, ofrecemos un servicio Freemium a través del cual podrás ver y subir posts exclusivamente relacionados con mundo del fútbol.

Además, podrás contactar con otros usuarios para hablar y debatir sobre dicho tema.

En cuanto a la comunicación, al no tratarse de producto físico, necesitaremos formar alianzas con tiendas deportes u otros sitios relacionados con el fútbol para incluir anuncios que hagan referencia a nuestra aplicación.

Asimismo, llevaremos a cabo una publicidad en redes sociales y publicidad digital, centrándonos en TikTok debido a su gran alcance. Además, animaremos a los usuarios a dejar comentarios y reseñas positivas en las tiendas de aplicaciones.



*En cuanto a la distribución, nos enfocaremos en hacer llegar nuestro servicio a los consumidores finales, centrándonos en presentación sencilla y atractiva que llame la atención de los jóvenes, público objetivo.*

*La interfaz será moderna y fácil de usar, para que los usuarios puedan disfrutar del contenido de manera cómoda y sin complicaciones. En resumen, nuestro objetivo es ofrecer un servicio exclusivo y centrado en el fútbol para los amantes de este deporte, a través de una estrategia de marketing enfocada en alianzas con tiendas relacionadas, publicidad en redes sociales y TikTok, y una distribución fácil y atractiva para los usuarios.*

## *Descripción detallada del sistema*

*Hoy en día encontramos diversas redes sociales en los distintos dispositivos móviles, sin embargo pocas o ninguna son las que se centran en un único público o tema, por ello hemos decidido realizar una red social diseñada para móvil enfocada sólo para amantes al fútbol, lo que conlleva a que esta necesite almacenar datos esenciales de los usuarios registrados, datos como el username, el correo electrónico, el cual nos permitirá verificar si ya existe una cuenta con dicho correo electrónico, el número de teléfono en caso de querer recuperar la contraseña de dicha cuenta, y lógicamente la contraseña del usuario para que posteriormente de su registro pueda utilizar nuestros servicios.*

*Nuestro software ofrece muchos servicios para vosotros, tales como el simple hecho de poder publicar un post (deseamos además guardar la fecha de publicación de este post, el autor, y el post en sí (imagen, tag, descripción)), editar nuestra información (tales como nuestra foto de perfil, descripción, número de teléfono, fecha de cumpleaños), buscar un post por su "tag" (al cual también podrás darle me gusta y poder comentar), obtener nuestros favoritos (post a los que hemos dado me gusta), comentar sobre un post sin limitaciones, capacidad para poder*

*conectar con otros usuarios ( sistema de mensajería ), entre otras funciones que podrás encontrar en nuestro software.*

*Por otro lado, en cuanto a las conversaciones establecidas entre los distintos usuarios nos interesa almacenar la fecha y hora de los mensajes, los autores de los mensajes y por supuesto el mensaje que se ha enviado, además, los usuarios podrán eliminar una conversación que hayan tenido con otros usuarios, no obstante, el usuario remitente no se eliminará la conversación de este.*

*En el momento de realizar un comentario nos interesa almacenar la fecha en la que se ha realizado dicho comentario, a que post va dirigido, el autor de dicho comentario y por supuesto el comentario en cuestión, por ello a la hora de realizar un comentario se comprueba si el post existe, de manera de que si este se encuentra en nuestro sistema la solicitud de poder realizar el comentario se dará como correcta y se publicará dicho comentario.*

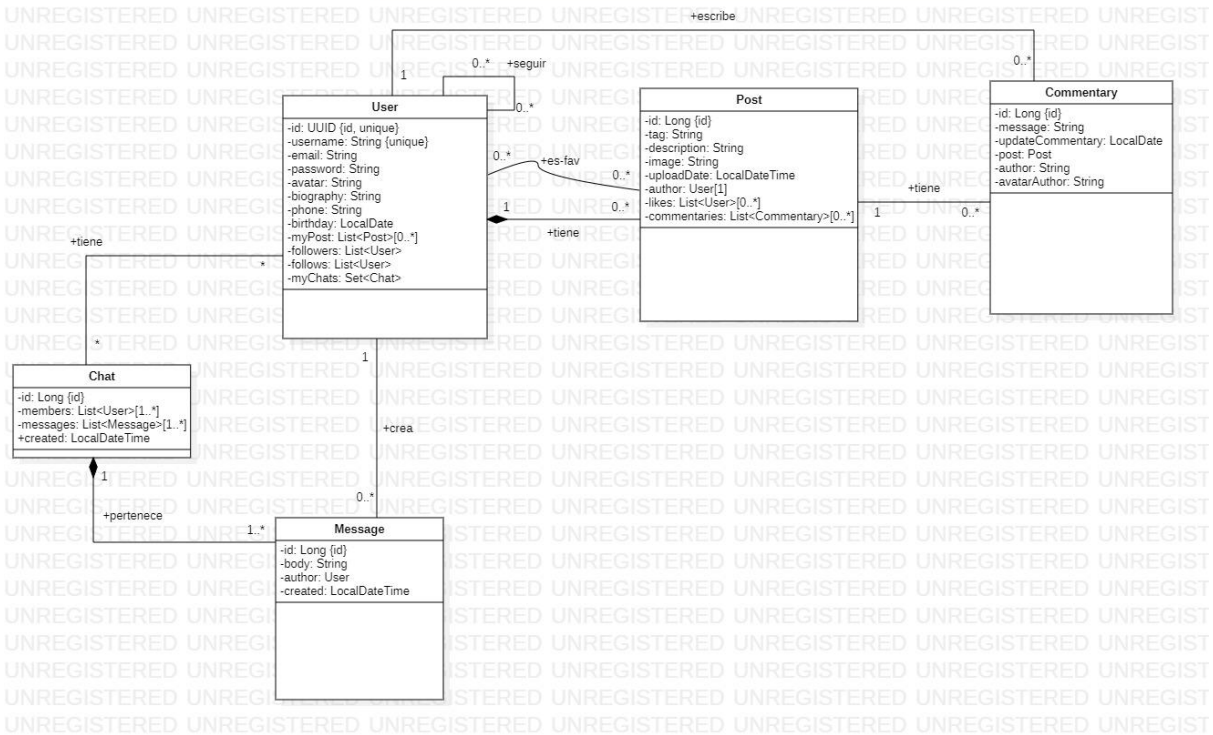
*Serás capaz de darle like a un post, el cual guardará información como quien le dió like y a que post va dirigido, además podrás darle dislike a dicho post.*

*En cuanto a la edición del perfil de algún usuario podrán realizar modificaciones tanto del número de teléfono móvil, avatar / imagen de perfil, fecha de nacimiento, descripción del usuario. Estos datos son irrelevantes para nosotros, ( aparte del teléfono móvil), pero proporcionamos dichas funcionalidades para darle un toque de modernidad y libertad de opciones a nuestros usuarios.*

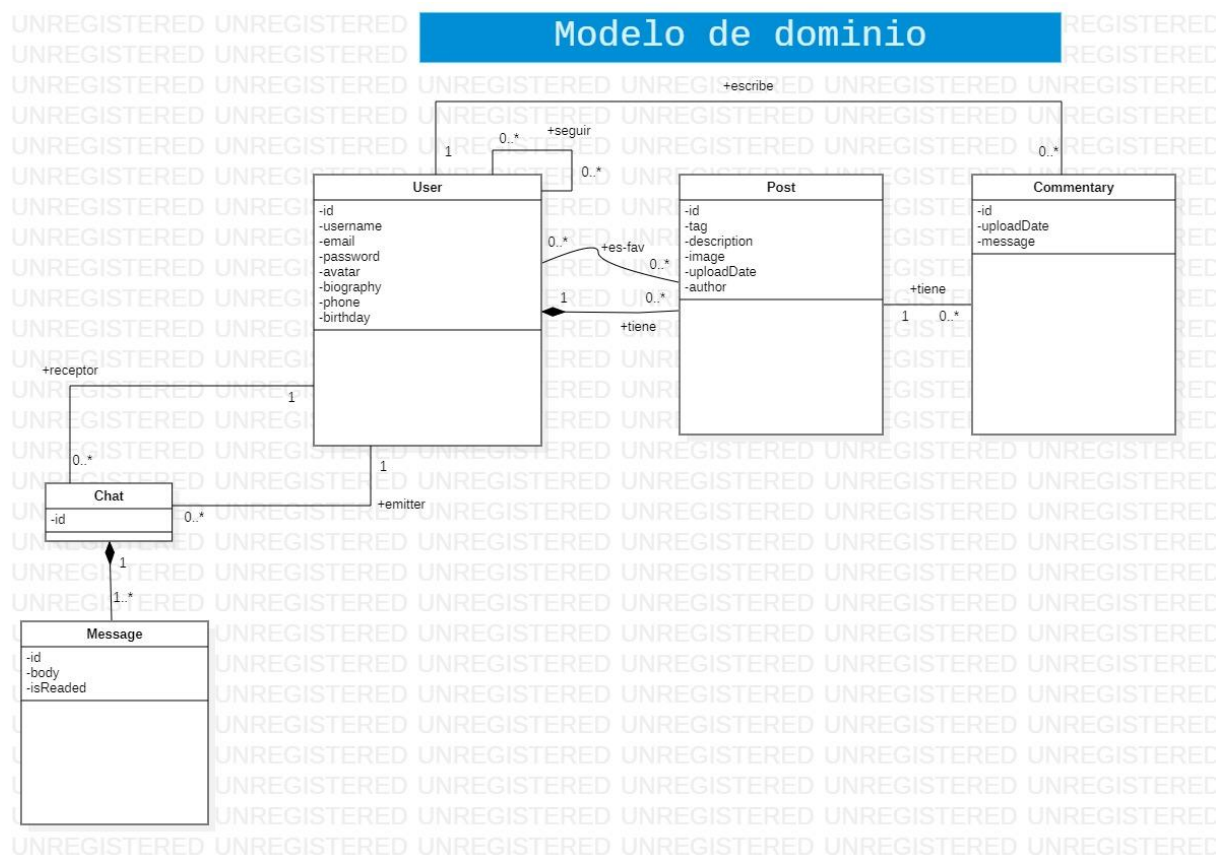
*En cuanto a la bd se utilizará tanto h2 como Postgresql, por ello desde un panel de administración se podrá realizar consultas simples y complejas, simples como obtener todos los usuarios logueados, obtener todos los post que se encuentran en nuestra base de datos, como consultas complejas encontramos en que momento se realizan más post durante los meses a seleccionar, el porcentaje de usuarios activos / inactivos en nuestro sistema, entre otras...*

*DISEÑO O.O PLAYFUTDAY*

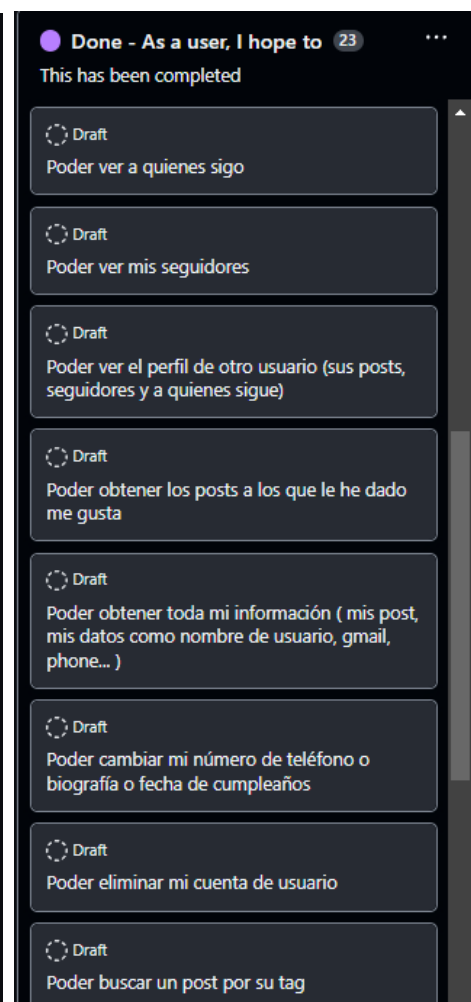
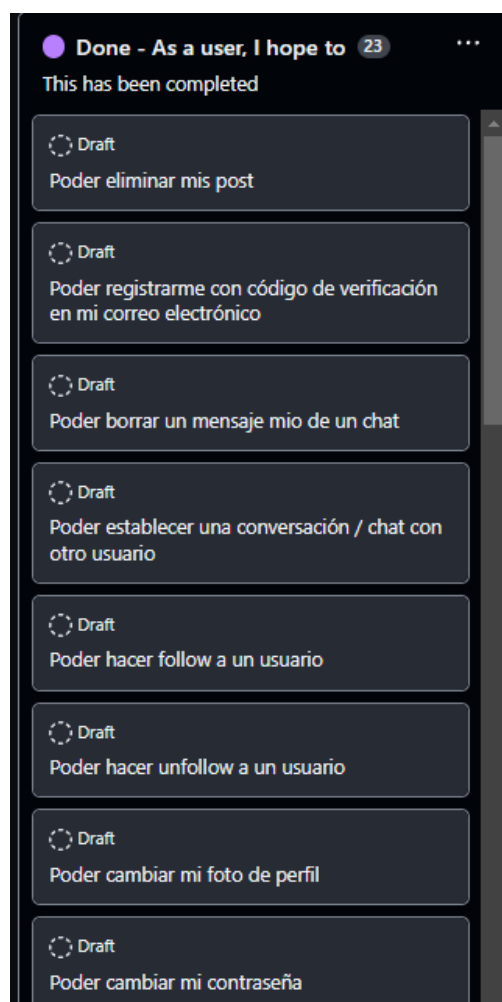
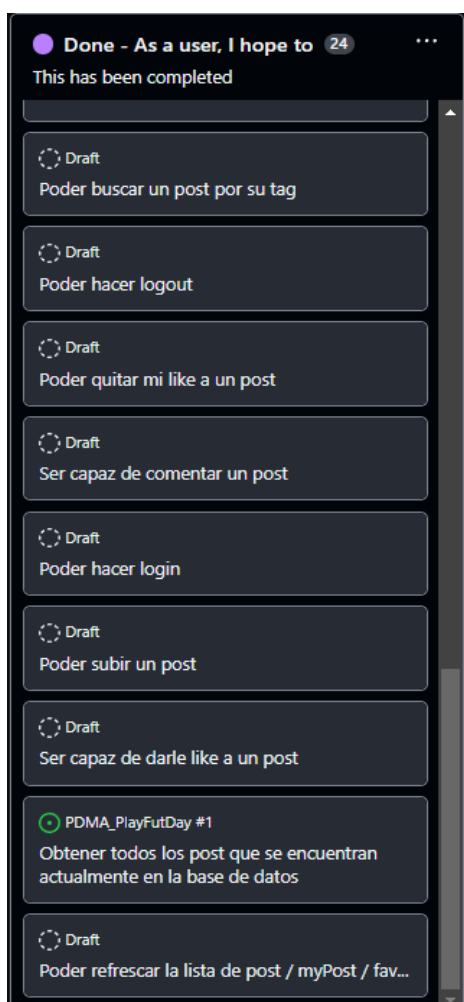
## Diseño Orientado a Objetos



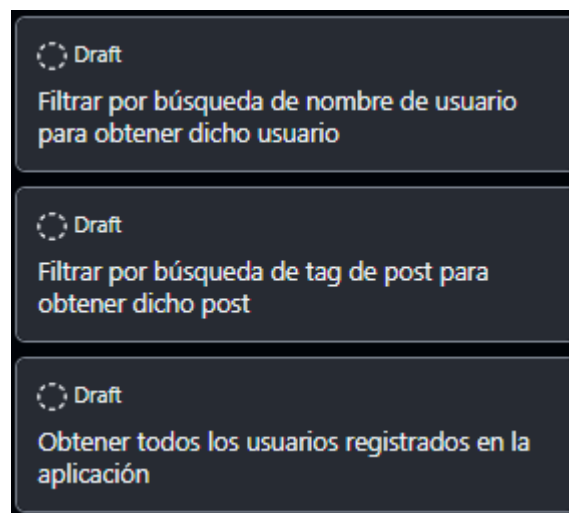
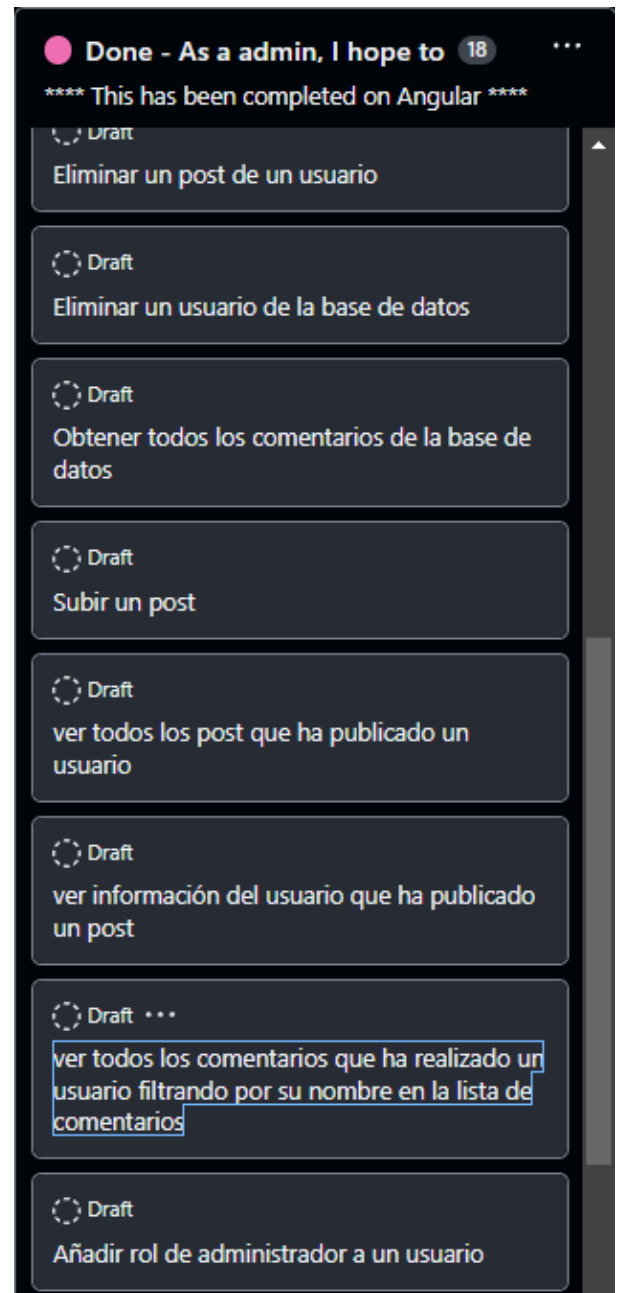
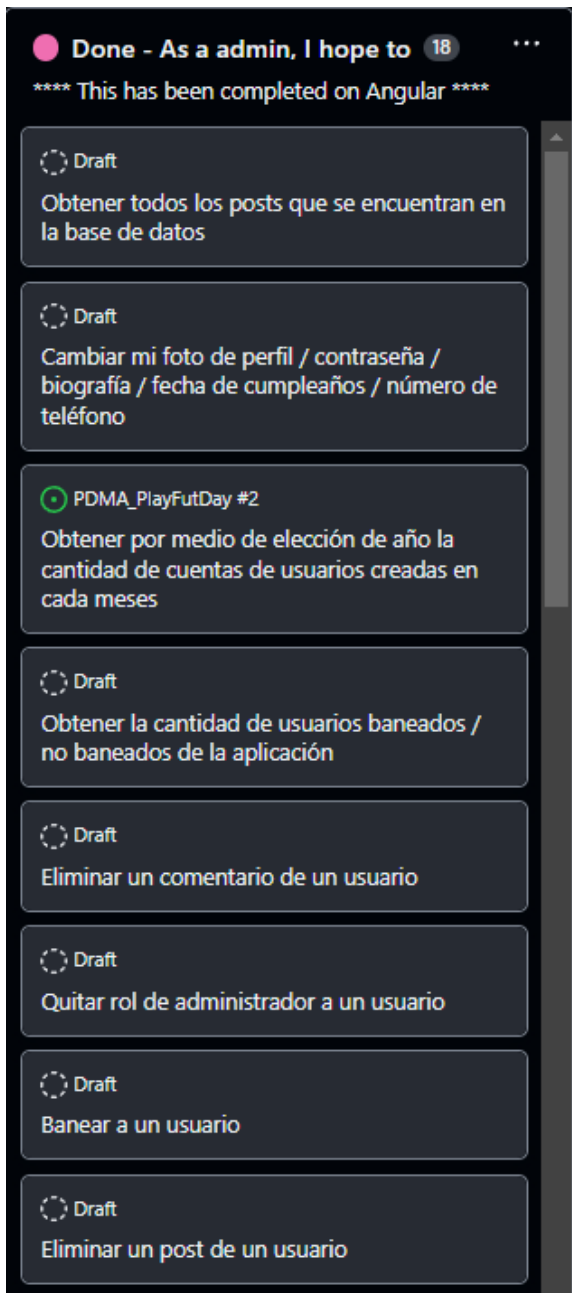
*DISEÑO MODELO ANÁLISIS*  
*PLAYFUTDAY*



## HISTORIAS DE USUARIO – USER



# HISTORIAS DE USUARIOS – ADMIN

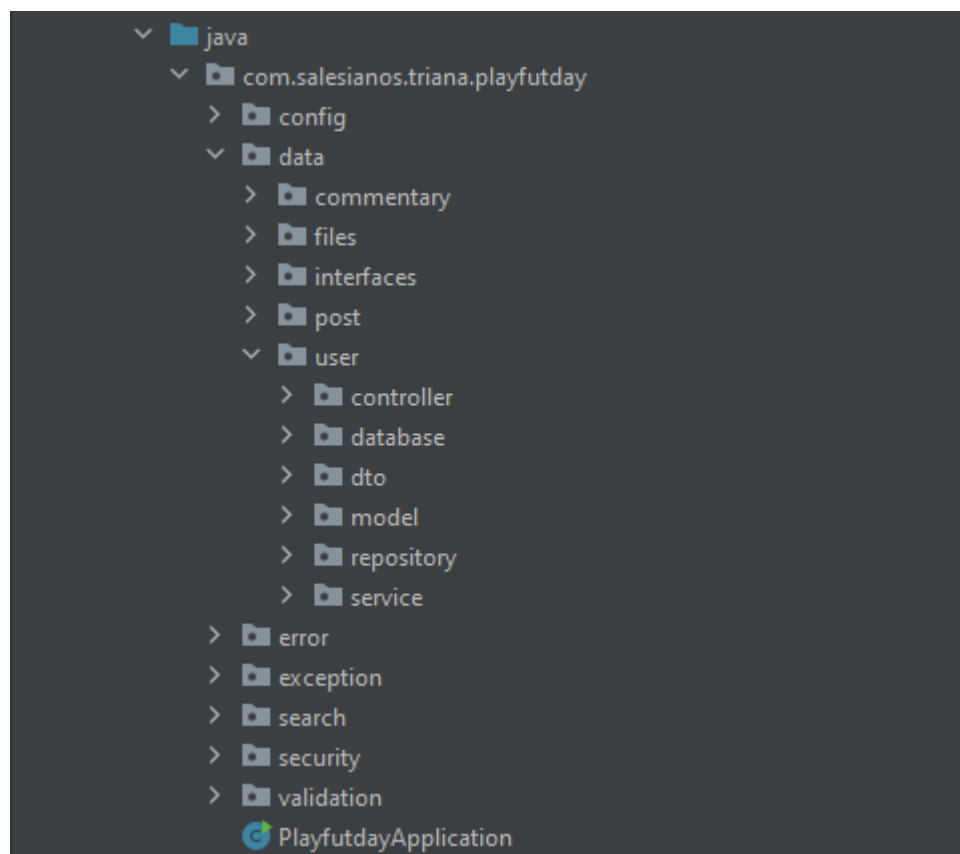


## Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación

Por una parte en cuanto a nuestra API en Spring Boot, se llevará a cabo una estructura de paquetes de tipo DDD(Domain Driven Design, por ello tendremos por ejemplo una carpeta user, y dentro de esta todas sus necesidades como "model" que contiene el modelo de la clase "User", "dto" el cual incorporará los dtos de la clase "User", la carpeta de servicio, repositorio, y controller.

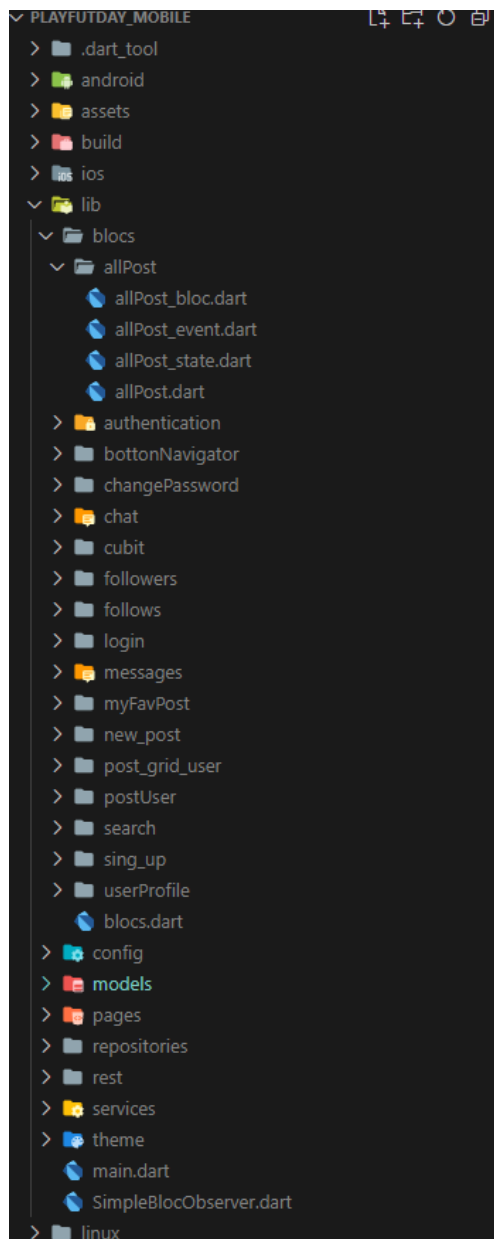
En cuanto al control de excepciones, seguridad y validación lo haremos de una forma más globalizada, es decir; las validaciones que requieran la creación de un usuario se colocarán en una carpeta global de excepciones.

Te presentamos una imagen de la estructura de paquetes que vamos a utilizar para que te quede claro en qué forma vamos a llevar a cabo la API.

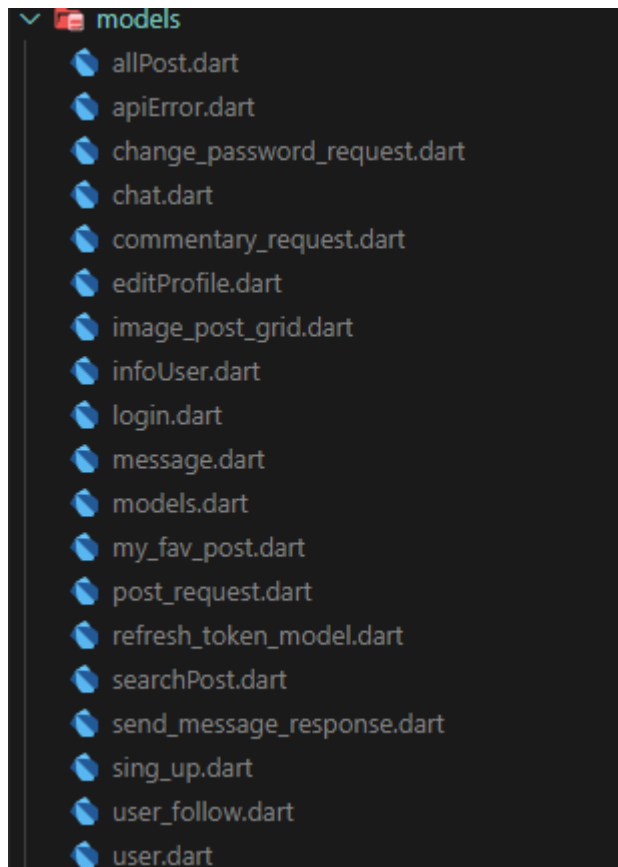


Por otro lado en cuanto a la estructura de paquetes en FFlutter usaremos la estructura de paquetes denominada "Clean Modules", la cual es la más conocida. A su vez esta contendrá casi que la misma información que en nuestra API, es decir; necesitaremos de un modelo por ejemplo "User", de un servicio y un repositorio... Te presentamos una imagen para que no te quede alguna duda:

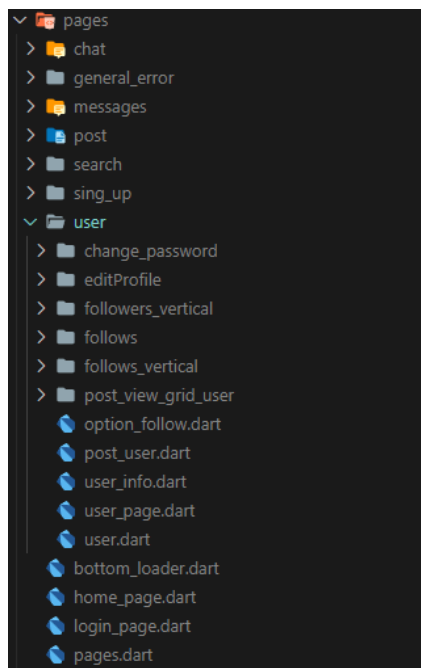
Primero tenemos la parte de los blocs, quienes se encargarán de lanzar cualquier evento y emitir estados, desde este punto se llamará al servicio que a su vez este llama al repositorio.



Por otro lado tenemos la carpeta de modelos, donde se encontrarán todos los modelos que ocuparemos.



*Y por último la carpeta de pages, donde dentro de cada uno se encontrará la información explícita correspondiente con el nombre de la carpeta padre, ejemplo user, dentro de user, sus funciones como cambiar contraseña, edit profile...*





***Esta misma implementación la tendremos también en Angular para el proyecto web.***

