

FITMATCH

Grupo 1: Valeria Caycedo, Santiago Chitiva, André Landinez, Juan Ordoñez, David Rodríguez

TABLA DE CONTENIDO

• Introducción	01
• Propuesta de negocio	02
• Mundo del problema	03
• Arquitectura sugerida	04
• Casos de Uso	05
• Funcionalidades	06

INTRODUCCIÓN A FITMATCH

Aplicación móvil inspirada en el estilo de Tinder, pero enfocada en ropa. El objetivo principal es mejorar la visibilidad de pequeñas y medianas empresas textiles emergentes, conectando de manera dinámica y directa a compradores con vendedores a través de un sistema de emparejamiento por gustos y estilos.



CANVAS DEL MODELO DE NEGOCIO

Problema

- Las personas pierden tiempo navegando entre múltiples tiendas online para encontrar ropa que les guste
- Es difícil descubrir nuevas tiendas o marcas locales con estilos que se alineen a los gustos del usuario
- Los marketplaces tradicionales no ofrecen una experiencia personalizada basada en gustos reales

Solución

- App móvil con el formato “swipe” sobre prendas.
- Algoritmo de recomendación.
- Vista de tiendas.

Métricas claves

- Número de swipes diarios.
- Tasa de conversión.
- Cantidad de tiendas registradas.
- Tiempo en la app.
- Número de prendas añadidas.

Propuesta de valor

- Descubrir tu estilo de manera intuitiva.
- Encontrar tiendas que se ajusten a tu estilo.
- Personalización.
- Forma divertida de comprar.

Ventaja especial

- Algoritmo personalizado de estilo.
- Ofrecer una experiencia tipo “Tinder” enfocada en moda.

Canales

- App móvil.
- Redes sociales (Instagram, Tiktok).
- Eventos de moda y ferias de emprendimiento.

Segmentos de clientes

- Usuarios jóvenes (entre 15-40 años) interesados en moda, estilo y el descubrimiento de nuevas marcas.
- Tiendas de ropa físicas y digitales que quieran mayor visibilidad y atraer clientes.

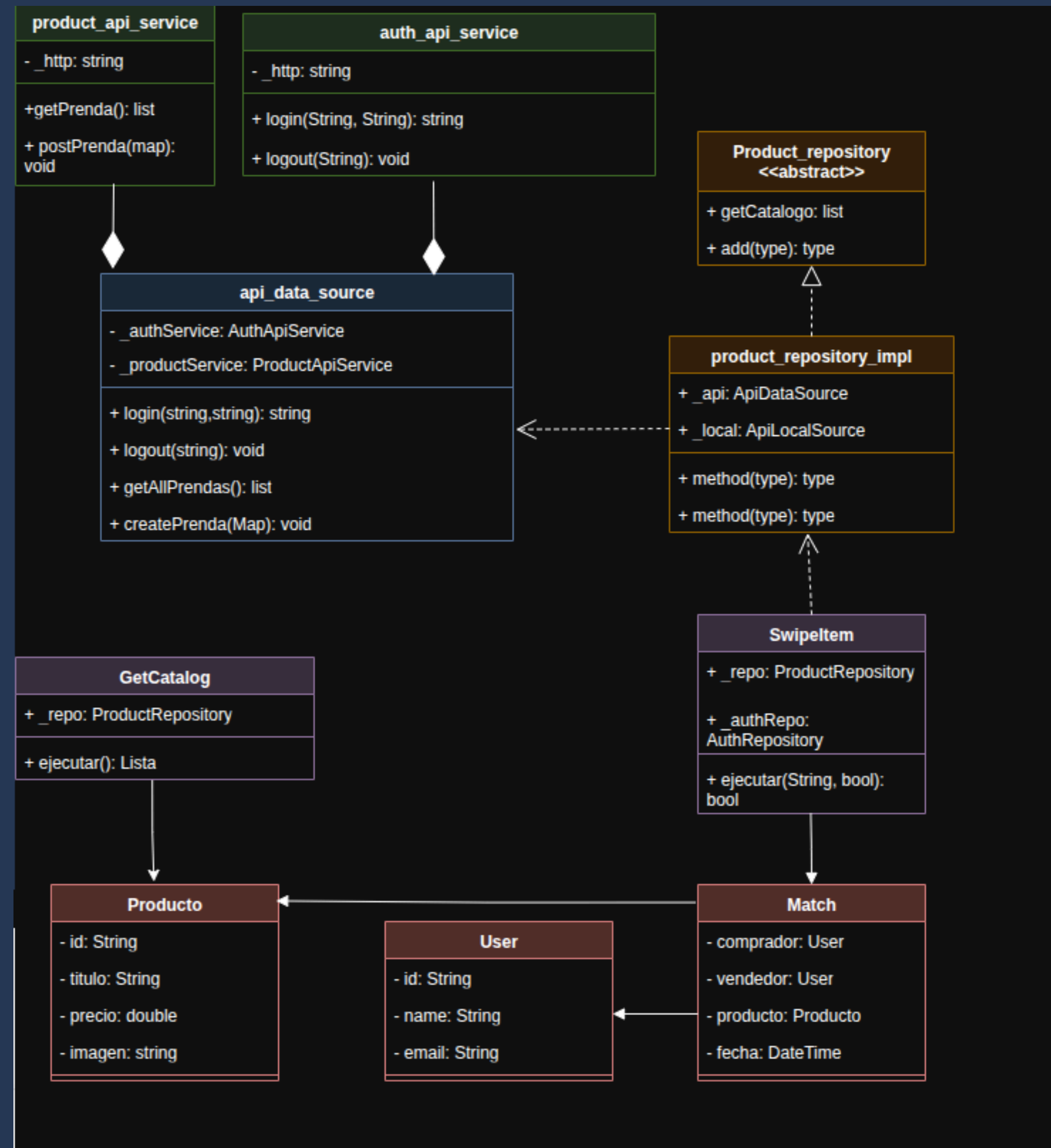
Estructura de costes

- Desarrollo y mantenimiento de la app (infraestructura en la nube, desarrollo del algoritmo de recomendación, base de datos, etc)
- Marketing
- Acuerdos con las tiendas

Fuente de ingresos

- Modelo freemium para tiendas
- Publicidad
- Comisiones

DIAGRAMA DE CLASES



CLEAN ARCHITECTURE

- 1 The concentric circles represent different areas of software. In general, the further in you go, the higher level the software becomes. The outer circles are mechanisms. The inner circles are policies.
- 2 The overriding rule that makes this architecture work is The Dependency Rule. This rule says that source code dependencies can only point inwards.
- 3 BLoC makes it easy to separate presentation from business logic, making your code fast, easy to test, and reusable.

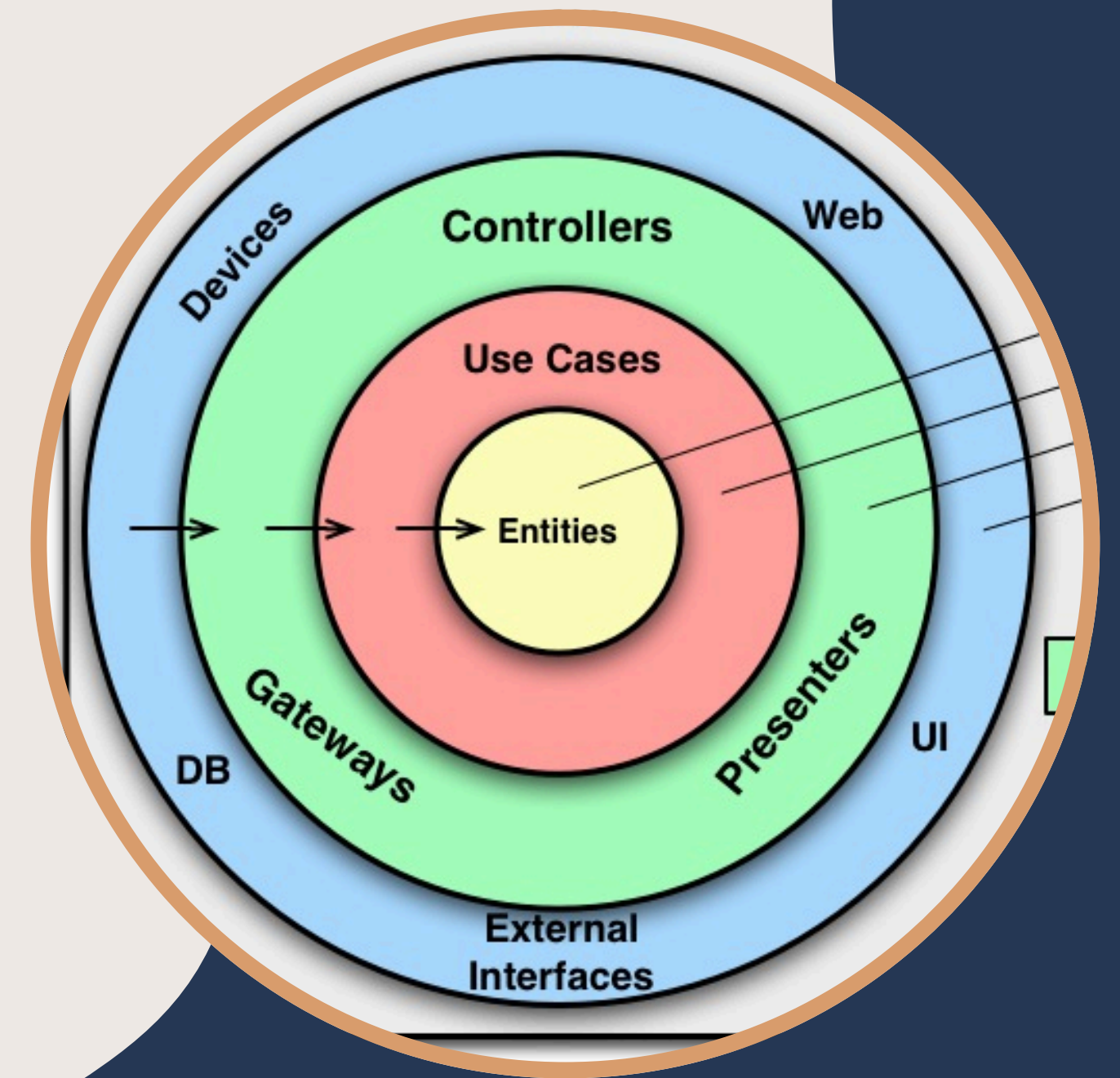
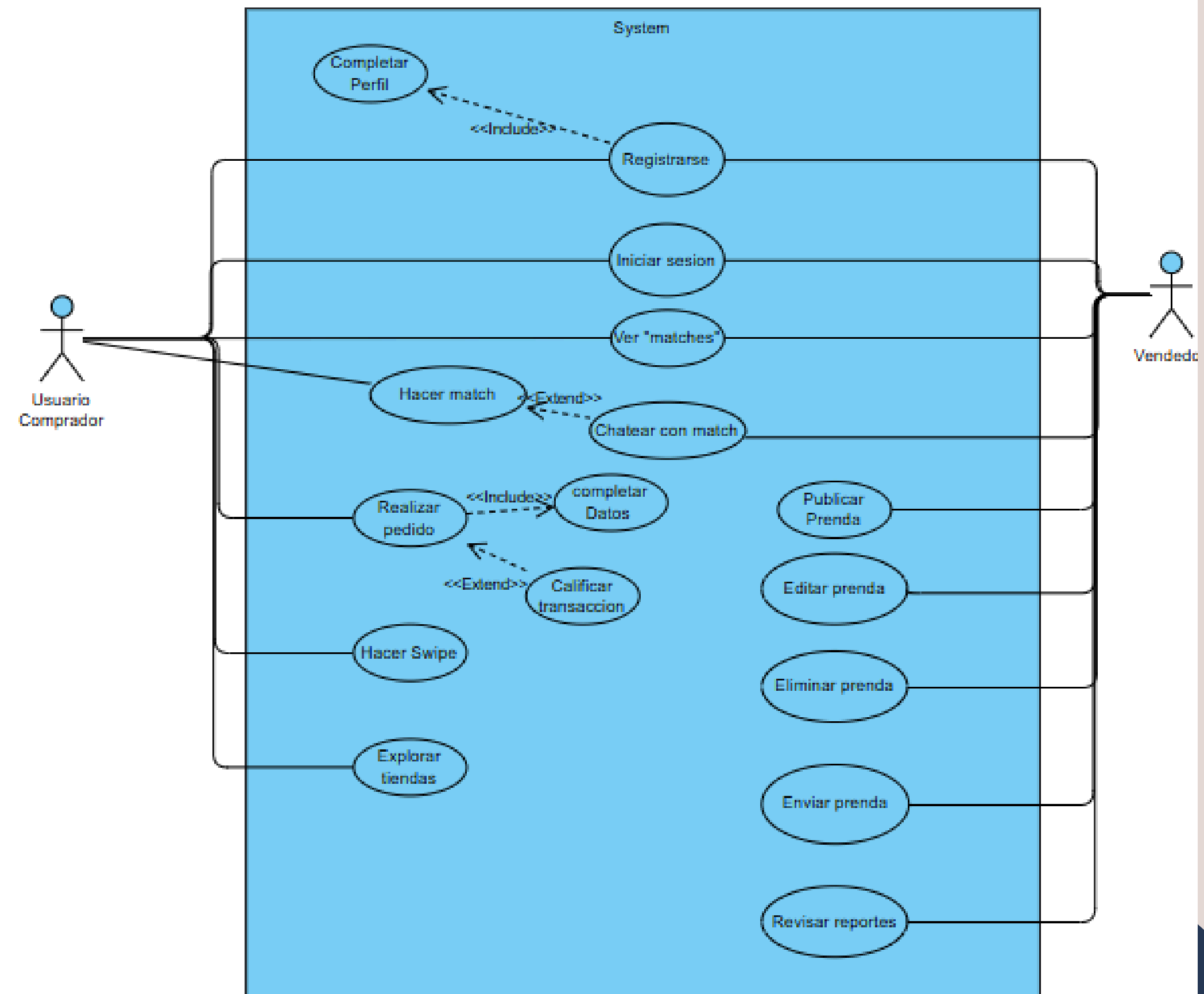


DIAGRAMA DE CASOS DE USO



FUNCIONALIDADES EN LA APLICACIÓN

HARDWARE

Además de tener integración con como la galería, cámara, contactos, se implementará el giroscopio, para girar el celular y decidir así sobre la prenda .

GPS

Mapa integrado de la ciudad en la que se podrá visualizar a tiempo real la ubicación de los pedidos.

BACKEND TERCERO

Implementación de AWS como orquestador serverless.

API REST

REST con Aplify crea rutas HTTP que se enlazan a funciones lambda



GRACIAS