

REUNIÓN 11-02-2025

GALLERY GUIDE

Antonio Macías Ferrera

11/02/2025



Índice

1. OBJETIVO DE LA REUNIÓN	3
2. ORDEN DEL DÍA	3
3. ACUERDOS Y DECISIONES	3
4. CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES	3
5. ANEXO	5
LETTERBOX PARA VIDEOJUEGOS - RESUMEN	5
DEFINICIÓN	5
FEATURES PRINCIPALES	5
MODELO DE MONETIZACIÓN	5
COMPETENCIA	6
CONCLUSIÓN	6
PASARELA OPENAI - RESUMEN	6
DESCRIPCIÓN	6
MODELO DE SUSCRIPCIÓN	6
FUNCIONALIDADES	7
COMPETENCIA	7
FISIOMEET / FISIOFIND - RESUMEN	7
PUNTO DE PARTIDA	7
ELEVATOR SPEECH	8
PROPUESTA DE VALOR	8
CARACTERÍSTICAS CLAVE	8
MODELO DE NEGOCIO	8
DESARROLLO TECNOLÓGICO	9
ESTRATEGIA DE CAPTACIÓN	9
EXPANSIÓN Y FUTURO	9
ANÁLISIS DE COMPETENCIA	9

Participantes

Nombre completo	Rol	Contacto
Antonio Macías Ferrera	–	antmacfer1@alum.us.es
Benjamín Ignacio Maureira Flores	–	benmauflo@alum.us.es
Daniel Alors Romero	–	danalorom1@alum.us.es
Daniel Fernández Caballero	–	danfercab@alum.us.es
Daniel Ruiz López	–	danruilop1@alum.us.es
Daniel Tortorici Bartús	–	dantorbar1@alum.us.es
Daniel Vela Camacho	–	danelcam@alum.us.es
Delfín Santana Rubio	–	delsanrub@alum.us.es
Guadalupe Ridruejo Pineda	–	guaridpin@alum.us.es
Miguel Encina Martínez	–	migencmar@alum.us.es
Francisco Mateo Villalba	–	framatvil@alum.us.es
Pablo Fernández Pérez	–	pablofp.33@gmail.com
Ramón Gavira Sánchez	–	ramgavsan@alum.us.es

1. OBJETIVO DE LA REUNIÓN

En esta reunión **se decidirá finalmente la nueva idea**, de acuerdo con lo que se concluyó en la última reunión del pasado domingo 09/02/2025 para elaborar una nueva idea que sustituya a la anterior de *Gallery Guide*.

2. ORDEN DEL DÍA

- **Tema 1:** Presentación de las nuevas propuestas de idea.
- **Tema 2:** Votación de la nueva idea con el formulario anónimo elaborado por Daniel Vela ([Google Form](#)).
- **Tema 3:** Asignación de tareas.

3. ACUERDOS Y DECISIONES

Tema	Decisión
Tema 1	Daniel Vela como representante del grupo 3, Daniel Ruiz como representante del grupo 1, y Guadalupe Ridruejo como representante del grupo 2 expusieron las respectivas ideas de sus grupos en ese orden. Consultar ANEXO para ver un esbozo más detallado de cada propuesta.
Tema 2	Se ha realizado la votación usando el formulario indicado anteriormente, resultando como ganadora la propuesta del Grupo 2: FisioFind .
Tema 3	Se ha procedido a asignar las tareas en función a la idea elegida.

4. CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES

- **Conclusión 1:** Ver **ANEXO**.
- **Conclusión 2:** La votación ha obtenido los siguientes resultados: 16 votos por *FisioFind* / *FisioMeet* y un voto por *Pasarela de OpenAI*.

- **☒ Conclusión 3:** Se han asignado las siguientes tareas:
 - **Elaboración de registro de requisitos, casos de uso y HU:** Grupo 1. También podría ser aconsejable hacer una matriz de trazabilidad o algún esquema más específico sobre la arquitectura del sistema, lo que se considere oportuno para repartir el trabajo equitativamente entre todos los miembros del grupo.
 - **Elaboración de presentación, diseño de marca y logo:** Grupo 2. Deben elaborar la presentación enfocándose en los aspectos clave (monetización, competidores, clientes/usuarios), establecer una estética de negocio (logo, colores, diseños) y preparar la exposición.
 - **Elaboración de reporte Agile Inception:** Grupo 3. Se debe hacer incapé en los competidores especificando palabras clave y búsquedas, hacer un estudio de precios y establecer tres planes de precios claros para los fisioterapeutas, scope, diferentes clientes y/o usuarios y casos de uso.

[NOTA]: Todas estas tareas deben añadirse, estimarse y asignarse según corresponda por grupo en la plataforma Taiga.io.

5. ANEXO

LETTERBOX PARA VIDEOJUEGOS - RESUMEN

DEFINICIÓN

Plataforma similar a Letterboxd pero para videojuegos, donde los usuarios pueden calificar juegos con reseñas, estrellas y estados (pendiente, completado, dropeado).

Incluye un foro para desarrolladores indies para promocionar proyectos, recaudar fondos y compartir demos.

Integración con Steam y recomendaciones estilo Tinder, con moderación activa.

FEATURES PRINCIPALES

- Valoración y reseñas de juegos.
- Gestión de estados (pendiente, completado, dropeado).
- Sincronización con Steam.
- Foro para desarrolladores con opción de crowdfunding y demos jugables.
- Moderación de reseñas.
- Sistema de recomendación estilo Tinder.

MODELO DE MONETIZACIÓN

- **Plan Gratis:** Acceso básico al sistema de reseñas y recomendaciones limitadas.
- **Plan Premium:** Acceso completo al sistema de recomendaciones.
- Comisión del **5%** en crowdfunding de desarrolladores.
- Espacio gratuito para demos con opción de ampliar almacenamiento mediante suscripción.

COMPETENCIA

Redes sociales para juegos

- **GG, Backloggd, Rawg.io, WeThePlayers.**
- **GG** destaca por su desarrollo en app móvil.

Comunidades de gamers/desarrolladores

- **Foggers, Garam, Roning, Raptr.**
- Enfocadas en comunidad y matchmaking, no en desarrollo de juegos.

Tiendas de juegos y patrocinio

- **Steam, GOG, Green Man Gaming.**
- Steam permite reseñas y comunidad, pero no funciona como un diario de videojuegos.

Otros competidores

- **Reddit, Itch.io, GameMaker, Chetu.**
- Itch.io ofrece comunidad y subida de juegos pero no tiene una red social estructurada.

CONCLUSIÓN

FisioMeet combina dos funcionalidades clave y se puede enfocar en aquella con menor competencia y mayor potencial de monetización.

PASARELA OPENAI - RESUMEN

DESCRIPCIÓN

Plataforma que ofrece acceso flexible a modelos de IA premium con precios ajustados al consumo real.

Dirigida a usuarios que necesitan ChatGPT para tareas puntuales sin pagar una suscripción mensual completa.

MODELO DE SUSCRIPCIÓN

- **Gratis:** 50 peticiones al mes, dashboard básico.
- **Plus (10€/mes):** 6M de tokens, acceso a varios modelos, dashboard mejorado.
- **Pro (19€/mes):** 12M de tokens, acceso total a modelos, dashboard avanzado.

☒ *Precios sujetos a cambios tras estudio de mercado.*

FUNCIONALIDADES

- **Dashboard de consumo** con historial, tokens usados y feedback de respuestas.
- **Add-ons** para recargar tokens adicionales.
- **Selección de modelos** con aviso de consumo según la IA elegida.

☒ **Debe ofrecer más que un simple chat para cumplir con OpenAI TOS.**

COMPETENCIA

Competidores Directos

Plataformas que permiten usar modelos IA en local o en la nube, como:

Hugging Face, LM Studio, Ollama, GPT4All, PrivateGPT, Local.ai, Auto GPT, AgentGPT, Google AI Studio, etc.

Competidores Indirectos

Cualquier chat de IA online.

☒ Más información: [LM-Kit](#)

FISIOMEET / FISIOFIND - RESUMEN

PUNTO DE PARTIDA

- La **fisioterapia online** es tan efectiva como la presencial.
- Se enfoca en la **recuperación funcional** mediante el movimiento.
- Herramientas clave: **entrevista clínica y cuestionarios**.
- Mayor **accesibilidad** para personas con limitaciones de tiempo o movilidad.

ELEVATOR SPEECH

FisioMeet conecta fisioterapeutas y pacientes a través de **videoconsultas especializadas**.
Ofrece herramientas interactivas como **mapas de dolor, modelos 3D y seguimiento de ejercicios**.
Monetización basada en **suscripción mensual para fisioterapeutas** y pagos por consulta.

PROPUESTA DE VALOR

FisioMeet optimiza la **atención remota** mediante herramientas especializadas, facilitando consultas online de fisioterapia.

CARACTERÍSTICAS CLAVE

PARA FISIOTERAPEUTAS

- **Perfil profesional verificado.**
- **Agenda y gestión de citas.**
- **Videollamadas interactivas** con modelos 3D, mapas de dolor y herramientas de dibujo.
- **Facturación automatizada** y gestión de pagos.
- **Valoraciones y seguimiento** de pacientes.

PARA PACIENTES

- **Búsqueda y reserva** de fisioterapeutas por especialidad.
- **Historial de consultas** y plan de tratamiento personalizado.
- **Videoconsultas seguras** con cuestionario previo.
- **Ejercicios prescritos** con seguimiento de dolor y progreso.

MODELO DE NEGOCIO

- **Suscripción mensual** para fisioterapeutas.

- **Comisión opcional** por consulta.
- **Planes premium** con mayor visibilidad.
- **Publicidad dirigida** para clínicas y productos de fisioterapia.

DESARROLLO TECNOLÓGICO

- **Plataforma web y app móvil (iOS/Android).**
- **Pagos seguros** con Stripe/PayPal.
- **Videollamadas encriptadas** con herramientas avanzadas.

ESTRATEGIA DE CAPTACIÓN

- **Publicidad en redes** dirigida a fisioterapeutas autónomos.
- **Colaboraciones con asociaciones** de fisioterapia.
- **Prueba gratuita de 14 días.**
- **SEO y contenido educativo** para atraer pacientes.

EXPANSIÓN Y FUTURO

- **Asistente IA** para orientación previa.
- **Expansión a nutrición y rehabilitación deportiva.**

ANÁLISIS DE COMPETENCIA

COMPETIDORES DIRECTOS

- **Salucenter, FroomCare Pro, Physiotec, Mantra Care, Physio Tools:** gestión de consultas y ejercicios, pero sin foco exclusivo en fisioterapia online.

COMPETIDORES INDIRECTOS

- **Plataformas de reserva de fisioterapeutas** como TUFISIO.
- **Apps de consulta general** como Doctoralia.
- **Portales de fisioterapeutas autónomos.**

☒ Más información en:

- [React Body Highlighter](#)
 - [Ejemplo en CodeSandbox](#)
-

Aprobado por:

Scrum Master: Antonio Macías Ferrera