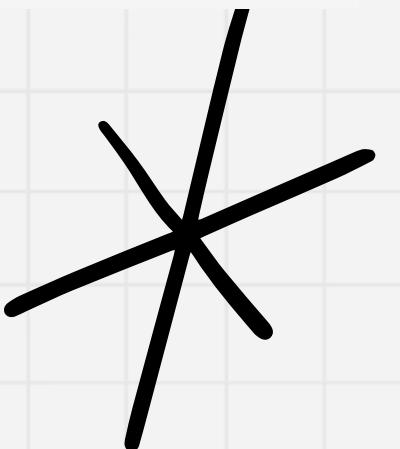


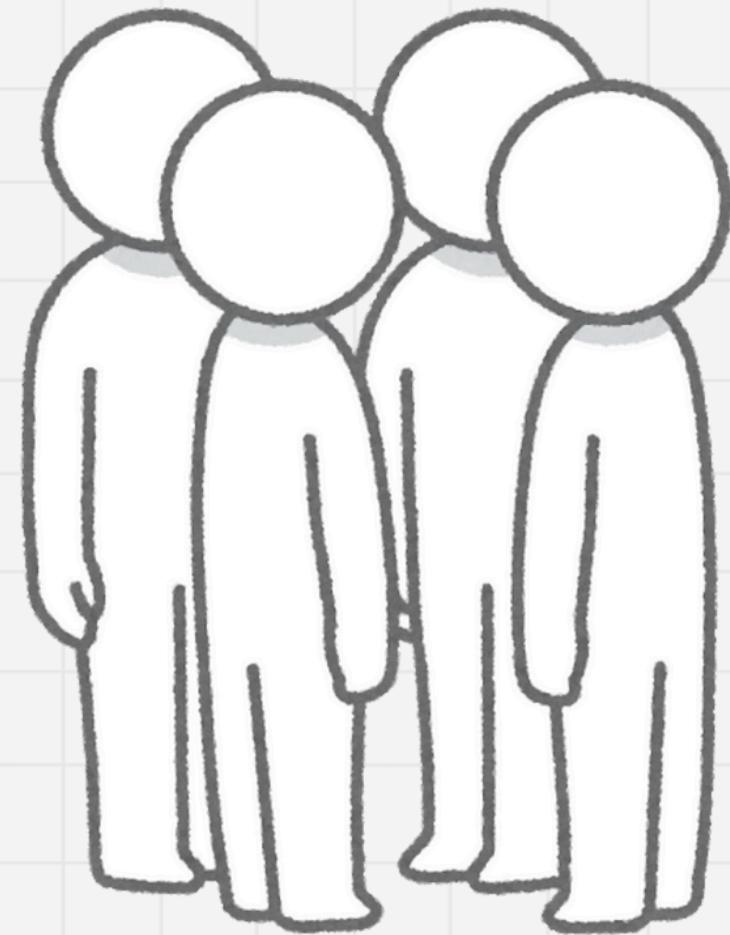
Y a Q u e d a m o s

HummingDevs



# El problema

- Realidad Utopica
- Sensación de ansiedad social  
y soledad



## Falta de activación física

- Desconocimiento de actividades cercanas.
- Falta de afinidad

# La solución

## Ya quedamos

¡Encuentra  
actividades!



## DEBILIDADES

- Vulnerabilidad ante la falta de ingresos en lo que se crea una base de usuarios robusta.
- Desafíos técnicos para implementar todas las funcionalidades deseadas.

## FORTALEZAS

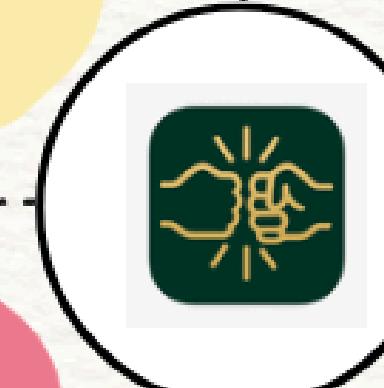
- Nombre y logo llamativo
- Necesidad real entre los jóvenes de conectarse
- Elemento de gamificación que permite la retención y adquisición de nuevos usuarios.
- Elemento social para mantener el interés y crear una comunidad.

## AMENAZAS

- Competencia con apps más establecidas.
- Posible desinterés del público objetivo para realizar actividades presenciales sobre actividades en línea.
- Otra pandemia.

## OPORTUNIDADES

- Conseguir una base de usuarios interesada mediante el acercamiento a organizadores y público en general.
- Obtener sponsors que permitan el desarrollo de la aplicación y crecimiento.
- Aprovechar las herramientas tecnológicas actuales para lograr un desarrollo veloz.



¡Ya quedamos?

