|  |  |
| --- | --- |
| En bref, nous voulons que chaque famille ait un horaire organisé pour simplifier les tâches ménagères. | Localisation : Roumanie (au début) et au niveau mondial (dans l’avenir)  Âge : 12-70 ans  Revenu : moyen  Secteur d'activité : Marché d'applications |

5. PROMO

4. PRIX

3. OBJECTIFS INTELLIGENTS

2. NOTRE GROUPE CIBLE

1. PRODUIT - PROBLÈME QUE NOUS RÉSOLVONS

5.

**Hardcore** entrepreneur **hackathon** 2.0

IDÉE EN BREF: L'idée m'est venue lorsque j'ai réalisé à quel point ma famille était organisée et que nous avions besoin de changement.

|  |
| --- |
| NOM DU PROJET: Simplifie  MEMBRES DE L'ÉQUIPE: Radulescu Marius |

* Lancer l'application sur le marché général d'ici la fin de l'année
* Pour créer une dépense récurrente moyenne par utilisateur de 2,5 $
* Étendre l'application pour servir le marché des entreprises d'ici la fin des six prochaines années, en augmentant le nombre d'utilisateurs à 500
* Atteindre la rentabilité d'ici l'année 2 en augmentant les bénéfices nets de plus de 2 500 $
* Enfin, à la fin de l'année 3, plus de 5 000 utilisateurs en croissance

Au début, l'application sera monétisée à partir d'annonces, mais à l'avenir, nous prévoyons d’ajouter différents niveaux de tarification (par exemple, gratuit, entrée, premium).

Nous ferons la promotion de notre application sur différents sites (par exemple, youtube.com, facebook.com, etc.) via Google Ads.