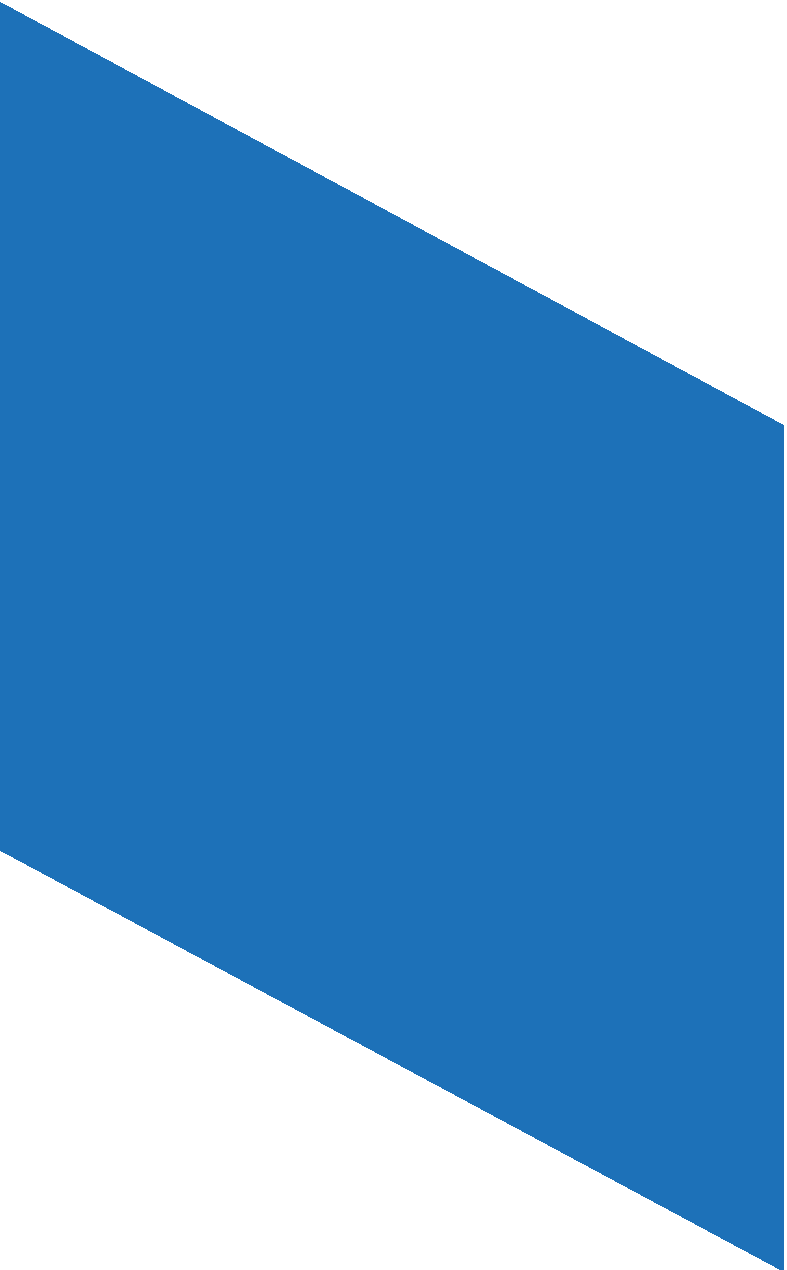
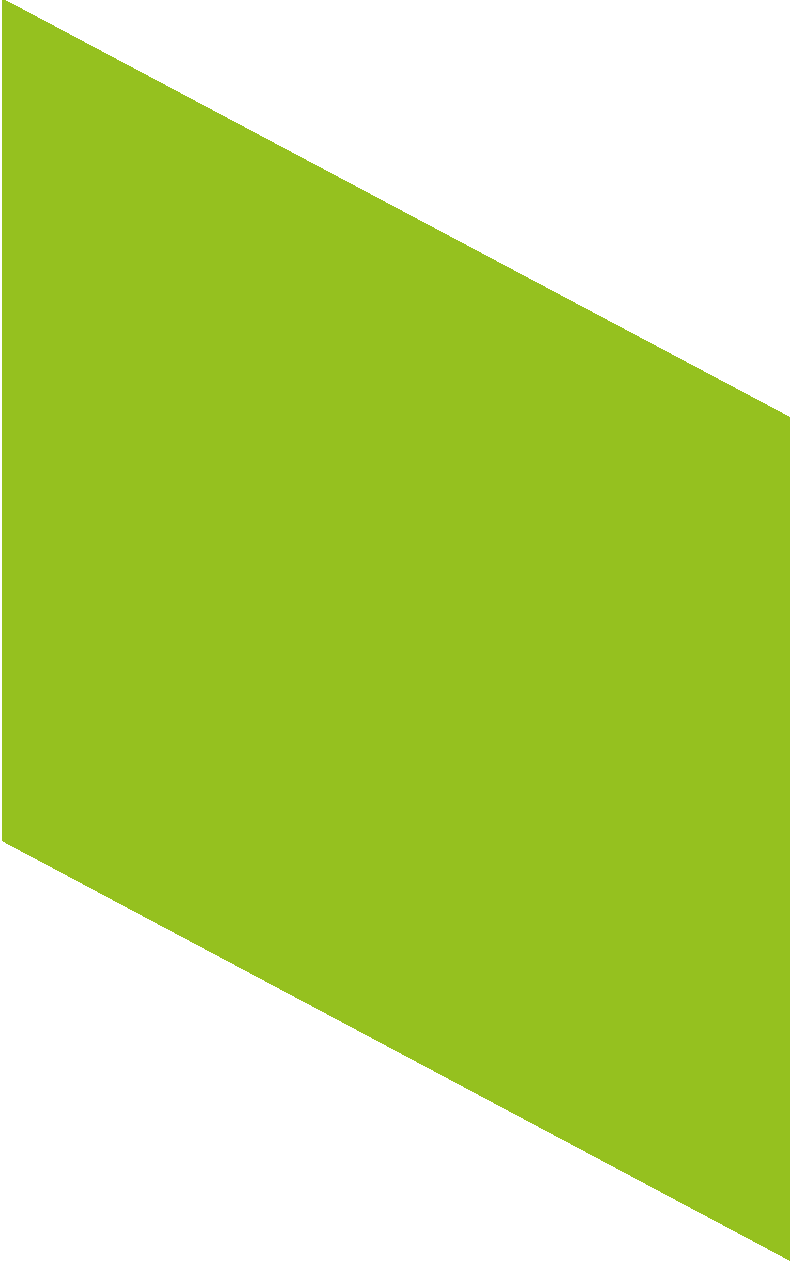
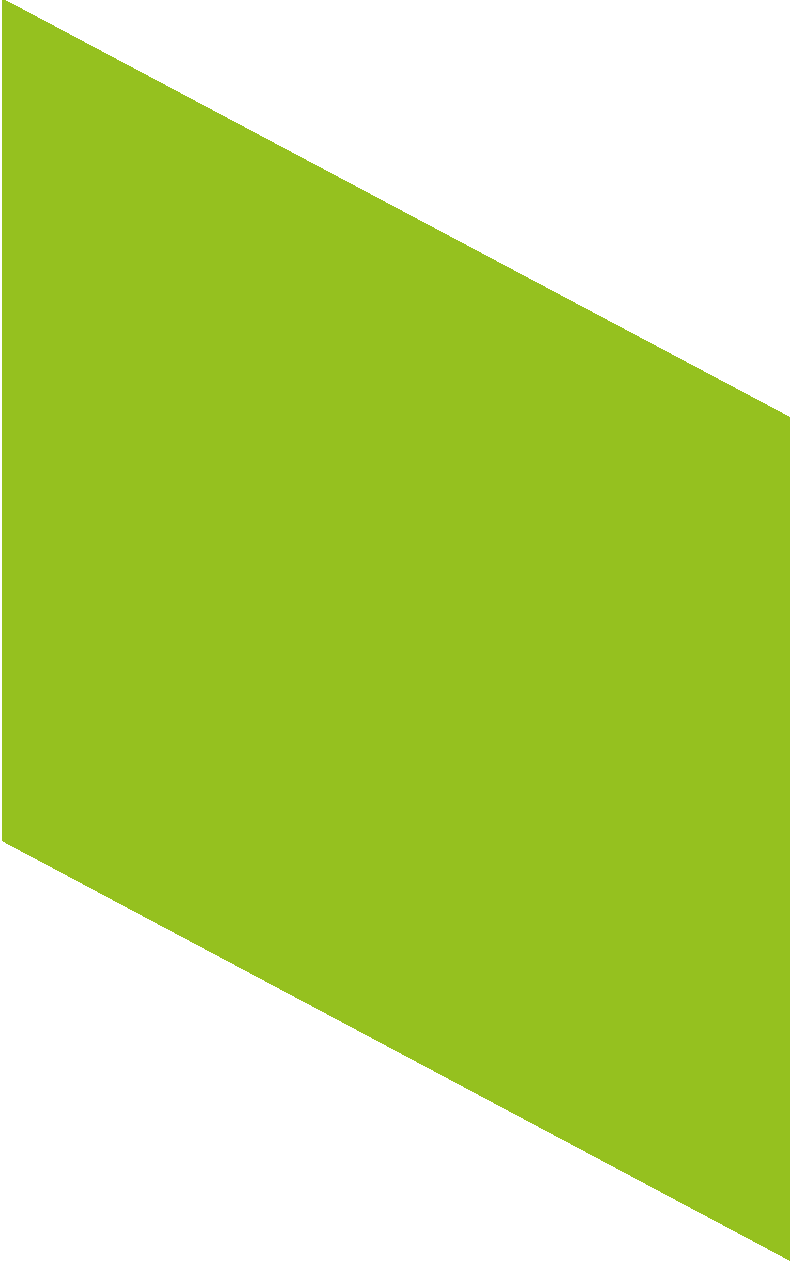
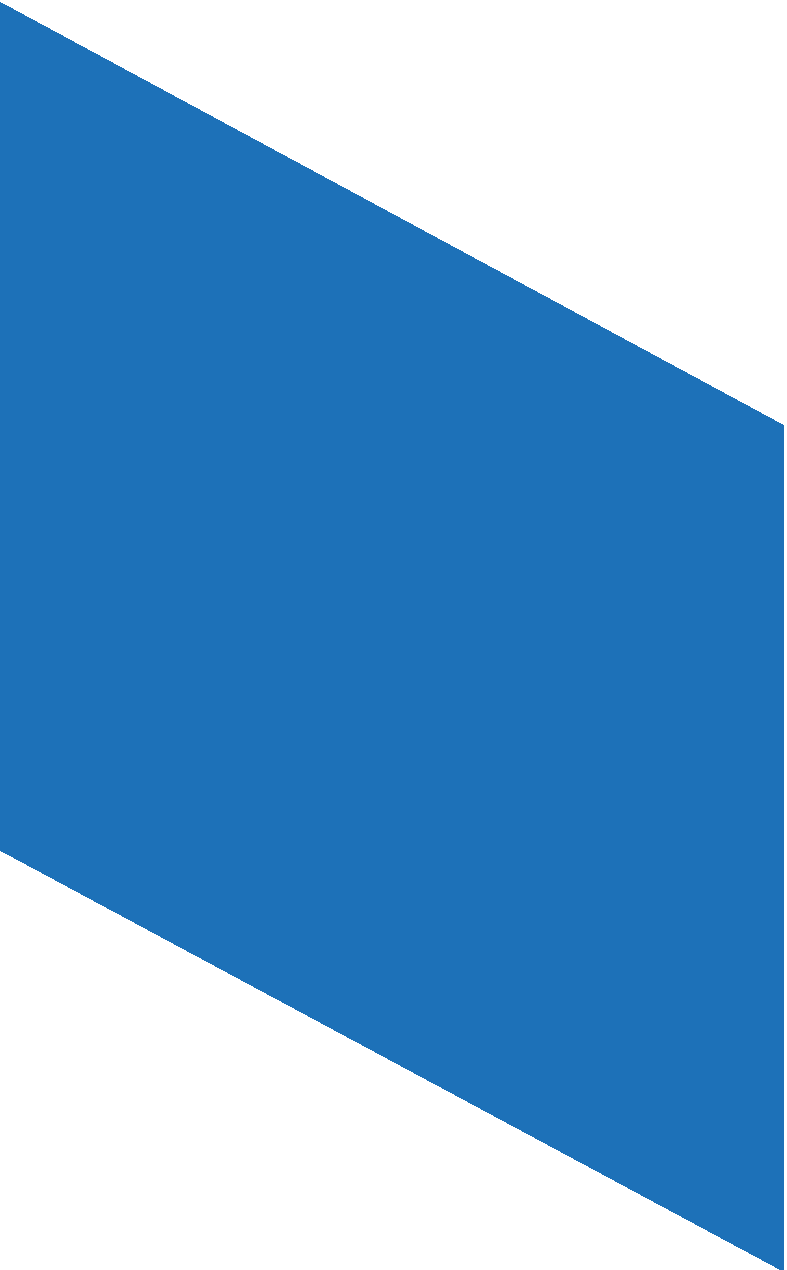
****

Módulo Profesional: Proyecto **PR02.1**

**Concepción**

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN**

**Administración de sistemas y redes**

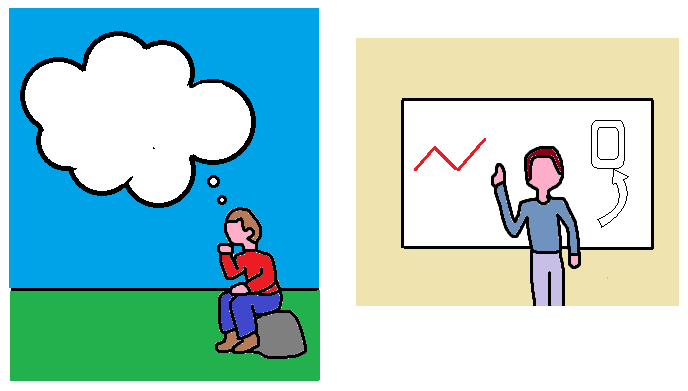
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Enzo Torro**

**Javier Cuadra**



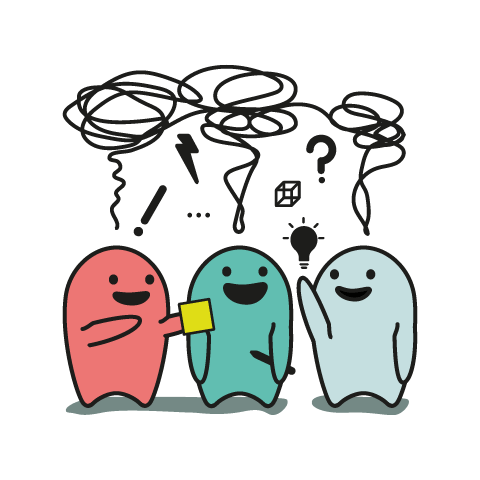
**Introducción**



En esta actividad elaborarás los documentos y otros recursos de la etapa de concepción del proyecto.

| **Objetivos** |
| --- |
| M14 RA1 y 2  P1.4 S'han identificat correctament les posibles idees per a un projecte, s'ha investigat i es reflexa correctament al document |
| **Metodología de evaluación** |
| 40% Brainstorming  10% Concepto  20% Branding  30% Análisis de mercado |
| **Entrega** |
| Entregar archivo pdf con nombre PR2.1-NombreApellidos incluyendo enunciado cumplimentado y entregables requeridos.  Los enlaces a recursos online no deben requerir de registro para su consulta. |

**Brainstorming**



El brainstorming es la técnica de búsqueda de ideas con la cual se sueltan ideas no relacionadas entre sí y se intenta unirlas. ¡En esta ocasión te toca pensar!

Es importante no partir de nada, no hace falta reinventar la rueda, el progreso es acumulativo y los pequeños cambios pueden surtir grandes efectos. En ese sentido es importante planificar y justificar para cada una de las ideas.

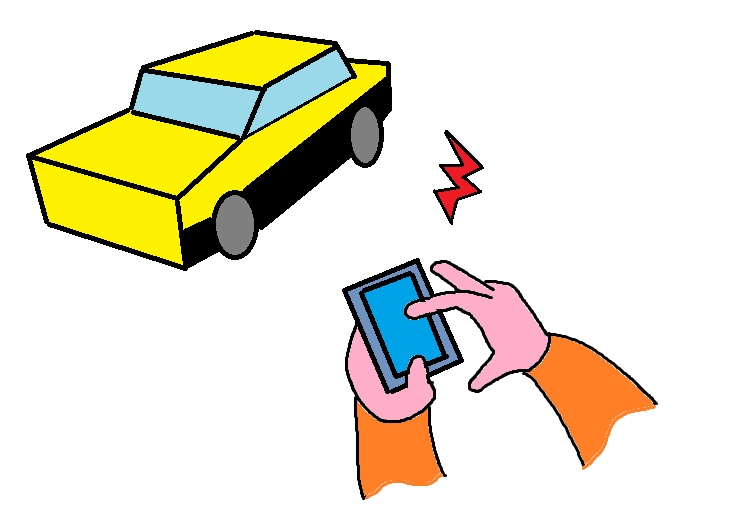
**Enunciado:** Buscad tres ideas relacionadas con contenidos del ciclo y define de cada una los siguientes apartados:

* Titulo
* Objetivo que se persigue
* Módulos relacionados
* Materiales necesarios.
* Referencias (webgrafía, bibliografía…)

Ordénalas por orden de prioridad o interés.

| Realizar una especie de chollometro.  Continuar en el proyecto anterior.  Probar a hacer algo parecido a Omegle/Teams.(cámara y chat)  IA para buscar ropa/complementos.  Buscador de coche, ropa,…(mediante matricula, num.referencia). |
| --- |

**Concepto**



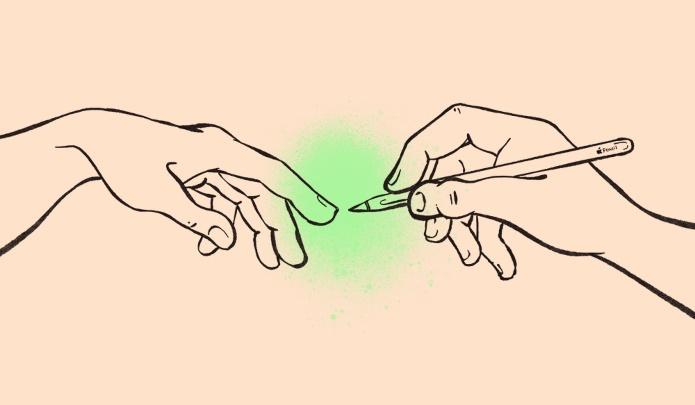
El ser humano es visual, los contenidos entran y se retienen mejor cuanto más visuales son por lo que las ideas deben poder reflejarse fácilmente en una imagen o animación con la que extrapolar el resto de la información

**Enunciado:** Utilizando herramientas gráficas, crea una **imagen** o una **pequeña animación** de cada idea antes detallada que muestre de forma clara cuál será el aspecto de tu aplicación y la relación que tiene con el usuario y su entorno.

Acompaña la imagen de un texto que la describa de la forma más sintética posible. Si lo has alojado como un recurso online, incluye el enlace a continuación o pega la imagen correspondiente.

|  |
| --- |

**Branding**



El branding de tu marca definirá en gran parte el diseño general y como vamos a promocionar nuestro proyecto.

**Enunciado:** Piensa y realiza los siguientes ítems relacionados con tu branding:

* Nombre de la empresa:

| Torrcuad (provisional) |
| --- |

* Dominio y nombre de una posible web:

|  |
| --- |

* Eslogan:

| Torrcuad se acaba el tiempo para estos grandes descuentos. |
| --- |

* Logo o logos (*Recuerda guardar todas las imágenes generadas en formato vector y/o png*):

|  |
| --- |

* Escoge cuatro colores (mínimo) de una paleta de colores que definan tu marca:

| Color | *Ejemplo* |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HEX | 88ebc0 |  |  |  |
| RGB | (136, 235, 192) |  |  |  |



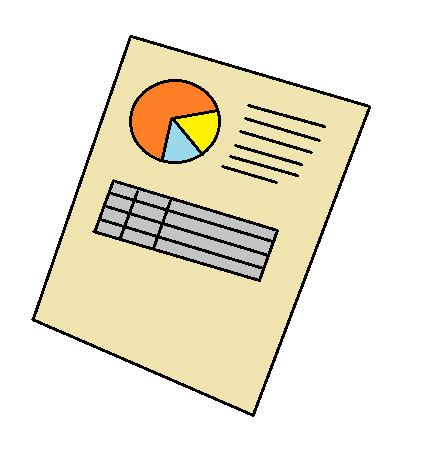
* Escoge tres Tipografías, una para cada elemento:

|  | Tipografía | Tamaño | Enlace |
| --- | --- | --- | --- |
| Títulos |  |  |  |
| Subtítulos |  |  |  |
| Contenido |  |  |  |

* Redacta mínimo cuatro normas de [manual de estilo](https://es.wikipedia.org/wiki/Manual_de_estilo):

|  |
| --- |

**Análisis de mercado**



Elabora un breve documento que analice la situación actual del mercado en el que va a publicarse tu aplicación, sistema o servicio utilizando las herramientas presentadas en clase y otros recursos que consideres útiles. Respalda tus argumentos con datos objetivos siempre que sea posible e indica las fuentes de que provienen.

En él, como **mínimo**:

1. Identifica cuál es el **perfil de tu usuario** y la **necesidad** que cubre tu aplicación para él.
2. Identifica **el tipo de dispositivo/s** en que tu aplicación estará disponible.
3. Estima la **cantidad de usuarios potenciales** de tu aplicación.
4. Identifica si la necesidad que cubre tu aplicación es una **tendencia a la baja o al alza** actualmente.
5. Busca **aplicaciones que cubran una necesidad similar** y:
6. Analiza de forma razonada cuáles son las **fortalezas** y **debilidades** que tiene tu aplicación en comparación a ellas.
7. Para cada debilidad, indica **las medidas que vas a tomar** para compensarla.
8. Indica qué **novedad/es aporta** tu aplicación respecto al resto.
9. Identifica el **modelo de negocio** de cada una de estas aplicaciones.
10. Estima qué **porcentaje del mercado** alcanza cada una de ellas.
11. Indica qué **modelo de negocio** va a utilizar tu aplicación.
12. Realiza una **estimación de los ingresos** que puede llegar a producir.

**Enunciado:** Elige tu idea principal y elabora el análisis de mercado. Si lo has alojado como un recurso online, incluye el enlace a continuación.

|  |
| --- |