**ubilet**

Contents

[Título 3](#_Toc369621356)

[Que es Ubilet 4](#_Toc369621357)

[Propuesta de valor 4](#_Toc369621358)

[Info corporativa (misión, visión y Objetivos) 5](#_Toc369621359)

[La plataforma 7](#_Toc369621360)

[Fases del proyecto 8](#_Toc369621361)

[Equipo de trabajo y responsabilidades + marca y dominio 9](#_Toc369621362)

[Resumen financiero 10](#_Toc369621363)

[Fuentes de ingreso 11](#_Toc369621364)

[Estrategia de entrada 12](#_Toc369621365)

[Costo de estructura 13](#_Toc369621366)

[Flujo financiero 14](#_Toc369621367)

[Análisis del mercado y competencia 15](#_Toc369621368)

[Riesgos y oportunidades 16](#_Toc369621369)

# Título

(Título y descripción de la idea, no debe exceder 14 palabras)

# Que es Ubilet

Es una plataforma móvil para el disfrute de eventos y espectáculos (conciertos, deportes, fiestas, clubes, entre otros), con el objetivo de facilitar y proporcionar las mejores opciones de esparcimiento. Donde contaran con una herramienta fácil y cómoda para adquirir, intercambiar u obsequiar tickets.

La idea de **ubilet** es proveer un servicio donde el usuario tenga acceso a información de los eventos basado en sus intereses, gustos, disposición económica y ubicación, que pueda adquirir tickets sin la necesidad de realizar largas filas o pagar sobre precios. También permitirá de forma rápida y simple reservar, pre-ordenar, comprar, vender u obsequiar boletos, acceder a promociones, visualizar eventos destacados por interés o ubicación y recibir notificaciones acerca de eventos de interés.

**Ubilet** pretende no solo facilitar las transacciones de boletos, sino también convertirse en parte de la experiencia de asistir a un evento, a través de características sociales como: permitir invitar amigos, armar grupos (con los que se puede tener acceso a promociones especiales y/o rebajas en el costo de los boletos), y compartir contenido (fotos, video) y opiniones de los eventos asistidos a la línea de tiempo del usuario. En un futuro, y a través de conceptos como gamification, se puede apoyar en la creación de usuarios que influencien el mercado.

Una de las características más importante de **ubilet** es permitirle a los usuarios obsequiar los boletos adquiridos por esta plataforma, de igual manera también podrán re-vender los boletos que por motivos ajenos a su voluntad no podrán disfrutar, todo esto con el fin de garantizar la propiedad y libre uso del “***Bien***” adquirido en nuestra plataforma.

# Propuesta de valor

Quien no recuerda la primera vez que asistió a un partido de Futbol o baseball con su padre o aquella vez en la que por fin pudiste asistir a un concierto *TÙ SOLO (cúspide de la independencia)*, esas experiencias son inolvidables, se graban en la parte bonita de tu memoria y ese es el espíritu de nuestra solución **Ubilet**, hacer más fáciles acceder a esos momentos ya que también existe la contraparte donde no te enteras a tiempo de la venta de boletos a ese concierto que te hubiese gustado asistir, o cuando tus ahorros no alcanzan para comprarle ese apreciado boleto a un revendedor (esta persona no tiene alma) o tan sencillo como hacer largas colas para cuando por fin llegas ha cerrado la venta, todas estas experiencias por inverosímil que parezcan, sabes que son realidades.

Nosotros tenemos la idea de que la experiencia de ir a un evento no debe ser disminuida por la logística de las cosas que suceden antes del mismo. Enterarte de los eventos que te interesan no debería depender de que estés en el momento justo en el lugar preciso, más bien debería ser tan fácil como que los eventos lleguen a ti de la manera más sencilla. Con **Ubilet,** queremos brindarle comodidad y conveniencia a toda persona que quiera asistir a toda clase de evento, de forma que siempre estén enterados de los eventos que les interesan, consigan las mejores ofertas para los boletos de los mismos, y que todo siempre esté al alcance del toque de un dedo. En el mismo espíritu, queremos apoyar la promoción de eventos de cualquier categoría, para que sin importar la cobertura que se le dé en otros medios, siempre estén disponibles dentro de las opciones de entretenimiento de los usuarios de **Ubilet.**

A través de la app, podrás adquirir boletos de forma simple, cómoda y segura, invitar a amigos, armar grupos, estar enterados de los eventos que te interesan, pre-ordenar hasta acceder a ofertas de último momento.

Al igual que myspace esta aplicación busca posicionar su éxito en las pequeñas bandas que ofrecen conciertos en locales nocturnos y que de encontrar aquí una forma de comercializar sus covers y promocionarse.

**Ubilet** es el resultado de buscar un mecanismo de intercambio y comercialización de contenido digital enfocado al entretenimiento, como son los boletos de eventos, basado en la reputación de los mismos, en su popularidad, ubicación, costos e intereses del usuario.

# Info corporativa (misión, visión y Objetivos)

* 1. **Visión**

Queremos ser una empresa altamente centrada en nuestros usuarios; convertirnos en la referencia para eventos a nivel de Latinoamérica, donde los usuarios puedan encontrar y descubrir eventos de su interés, además de comprar boletos para los mismos con mínimo esfuerzo. Queremos acompañar y aportar valor al usuario en la experiencia de asistir en un evento.

* 1. **Misión**
* Encontrar eventos que sean de disfrute para el usuario.
* Situarnos como un servicio de primera clase en la experiencia de comprar boletos en línea, a lo largo de América Latina, en países como Argentina, Brasil, Colombia, México, Panamá y Venezuela.
* Ofrecer un servicio de primera calidad, con alto grado de satisfacción y confianza de nuestros clientes y proveedores, ofreciendo:
* Seguridad y confianza en la plataforma de compra en línea.
* Experiencia personalizada de búsqueda, compra y obsequio de boletos.
* Valorar altamente la opinión y feedback de los usuarios
* Gestión transparente del negocio. No queremos dar la imagen de que existen pagos ocultos. (NdC: No queremos ser como ticketmaster)
* Ser una de eventos y compra de boletos, en América Latina, y posteriormente en el mundo. Queremos que el primer recurso que use el usuario para la consulta de eventos, y para la compra de boletos sea Ubilet.
  1. **Objetivos**

# La plataforma

(Funcionalidades básicas y generales de la app )

# Fases del proyecto

(Descripción de cada una con su tiempo, uso de los recursos)

# Equipo de trabajo y responsabilidades + marca y dominio

(Bio de los integrantes del equipo)

# Resumen financiero

(Cuánto dinero necesitamos, en que lo usaremos, en cuanto está valorado nuestro proyecto, como lo calculamos, etc, participación de los socios)

# Fuentes de ingreso

(como ganamos dinero)

# Estrategia de entrada

(como atacaremos el mercado, desde las estrategias de marketing, alianzas, aquí debemos colocar listas de posibles aliados, clientes y si ya tenemos un cliente dispuesto a invertir.)

# Costo de estructura

(En que se nos va la plata, gastos principalmente operativos)

# Flujo financiero

(Flujo de Caja)

# Análisis del mercado y competencia

(Analizar al menos 3 competidores por país en donde queremos estar)

# Riesgos y oportunidades

(Indicadores de éxito, riesgo y fracaso)