

Doc. Estudio de mercado: Pro Machine

Realizado por: Dev Machine

Fecha: octubre 2023

Versión: 1.0

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
24/10/2023	1.0	Primer desarrollo	Dev Machine

Índice

1 Objetivos del estudio

1.1 ¿Qué queremos obtener con el estudio?

2 Pre-Análisis

2.1 Descripción inicial del problema

2.2 Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

3 Análisis DAFO

3.1 Debilidades

3.2 Amenazas

3.3 Fortalezas

3.4 Oportunidades

4 Resultado de la Investigación

5 Definición de Objetivos

1. Objetivos del estudio

1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?

Nuestro propósito es aportar nuevas ideas y facilitar el montaje de un ordenador recreativo propio. Proporcionar el conocimiento de las últimas tendencias y una comparativa de precios que le ayude a diseñar fácilmente el ordenador que mejor se adapte a sus necesidades y expectativas.

2. Pre-Análisis

2.1. Descripción inicial del problema

Se quiere desarrollar una plataforma web para proporcionarle al usuario los siguientes servicios:

- Un apartado interactivo donde el usuario puede configurar desde 0 un ordenador. Este configurador le va a ir indicando los mejores componentes acordes a su configuración y a su perfil. Para conocer su perfil y sus necesidades el usuario ha de realizar una prueba previamente. La plataforma no va a ser un almacén de componentes, sino que va a buscar en los diferentes vendedores como es Amazon, eBay o PC Componentes para ofrecer una variedad de posibilidades y precios. El usuario durante la configuración podrá ver cómo se van montando los componentes conforme los va seleccionando. Una vez acabada la configuración si lanza la orden al móvil podrá ver en realidad virtual como quedaría su ordenador donde él quiera ubicarlo.
- Un foro donde los diferentes usuarios puedan debatir sobre temas acerca de los componentes, configuraciones, recomendaciones y aportar ayuda a otros usuarios menos expertos.
- Semanalmente se publicarán seminarios acerca del mantenimiento del ordenador y análisis de los componentes que van a salir al mercado.
- Habrá un bot con inteligencia artificial que ayudará al usuario a encontrar respuestas a todas sus consultas.
- Al realizar la configuración el usuario podrá establecer un seguimiento al precio de la combinación de los componentes para comprarlo a un precio deseado y ver la tendencia en el pasado y realizar el seguimiento a futuro.

2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

Tras realizar un estudio del mercado solo hemos encontrado alternativas, pero más orientadas a tienda de piezas, no a ayudar al usuario como queremos hacer nosotros. Las alternativas son:

- PC Componentes: La interfaz de usuario no es visualmente intuitiva. Se orienta a vender sus propias piezas. No se le hace la mejor recomendación al usuario en combinación de componentes. No hay comparativas entre los posibles componentes que ofrece.

- PCSPECIALIST: La interfaz de usuario no es visualmente intuitiva. Se orienta a vender sus propias piezas. No se le hace la mejor recomendación al usuario en combinación de componentes. No hay comparativas entre los posibles componentes que ofrece.
- PC Montajes: La interfaz de usuario no es visualmente intuitiva. Se orienta a vender sus propias piezas. No se le hace la mejor recomendación al usuario en combinación de componentes. No hay comparativas entre los posibles componentes que ofrece.
- NeoByte: La interfaz de usuario no es visualmente intuitiva. Se orienta a vender sus propias piezas. No se le hace la mejor recomendación al usuario en combinación de componentes. No hay comparativas entre los posibles componentes que ofrece.

3. Análisis DAFO

3.1. Debilidades

- Comentarios falsos y engañosos sobre los componentes, etc.
- Que la interfaz que desarrollemos no sea muy innovadora o diferente de lo que ya se conoce.
- Que el bot no responda bien
- No encontrar personas capaces de hacer buenas guías o tutoriales para la aplicación
- No rentabilizar bien el sostenimiento de la aplicación. Puede que no baste con la publicidad para sostener lo que supone tener un foro, vídeos, un bot,...
- No disponer de buenos modelos en 3D que sirvan para hacer una presentación previa al usuario.

3.2. Amenazas

- Estructura cambiante de las páginas web al obtener la información para el comparador de precios.
- Permisos denegados por parte de la empresa al querer obtener información con web scraping.
- Capacidades limitadas de hardware para soporte a realidad aumentada.
- Que deje de ser popular el montaje de ordenadores y que el gaming pase a ser retransmitido vía cloud de forma mayoritaria.
- Que la competencia aproveche nuestra poca visibilidad para copiar nuestra idea y no dejar que su público les abandone.

3.3. Fortalezas

- Aplicación interactiva que facilita la elección de los componentes.

- Foro en el cual los usuarios puedan compartir opiniones respecto a componentes.
- Acompañamiento constante a usuarios que no tienen experiencia.
- Previsualización en 3D de los componentes seleccionados.
- Sistema de recomendación por BOT para usuarios con poco conocimiento sobre montajes de PC's.
- Sistema de recomendación en base al perfil y necesidades del usuario.
- Comparador de precios en páginas web.
- Realidad aumentada de la PC para visualizarlo en el lugar objetivo.
- Buscador de páginas web que tengan los componentes seleccionados en stock y los precios que manejan.

3.4. Oportunidades

- Cada vez son más los usuarios que requieren un ordenador en casa, pero no son expertos, con esta herramienta cualquier persona puede tener un ordenador a medida, gracias a nuestra prueba se ajustará a las necesidades reales del usuario.
- Pioneros en ofrecer la configuración de componentes con la mayor oferta de vendedores para que el usuario puede elegir entre diferentes precios y modelos de envíos.
- Optimización constante de aprendizaje del chatbot para que siga mejorando la interacción con el usuario.

4. Resultado de la Investigación

El estudio ha identificado un mercado con potencial para una plataforma que ayude a los usuarios a configurar sus propios ordenadores recreativos. A pesar de las debilidades y amenazas identificadas, las fortalezas y oportunidades ofrecen un camino claro para el desarrollo de la plataforma. La clave para el éxito será la implementación efectiva de la aplicación interactiva, la asistencia al usuario, la comparativa de precios y la realidad aumentada, además de mantenerse al tanto de los cambios en el mercado y las necesidades de los usuarios.

5. Definición de Objetivos

Listado de objetivos que nos marcamos en nuestro proyecto a partir del estudio realizado son:

- Desarrollar una aplicación web interactiva para el montaje de PC's con visualización 3D.
- Ofrecer al usuario un acompañamiento personalizado en la selección de componentes.
- Ofrecer al usuario un apartado para seguimiento de precios y ofertas.
- Ofrecer al usuario un formulario de requisitos para la configuración.

- Aprender a incrustar los precios u ofertas de los diferentes vendedores asociados.
- Aprender el desarrollo de aplicaciones para iOS y Android.