

UNParche
Sebastian Dominguez
Juan Neisa
Alejandro Ruiz

UNParche pretende ser una aplicación social que permita la interacción y puesta en contacto entre personas con intereses comunes con el fin de organizar eventos y actividades de naturaleza lúdica o deportiva, esto permite al usuario descubrir lugares y actividades nuevos para departir acompañado de personas interesadas en las mismas experiencias.

• **Problema que intenta resolver**

La dificultad para encontrar, descubrir y acceder a actividades lúdicas y deportivas en entornos que permitan establecer vínculos con personas con intereses similares.

• **Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador**

Nuestra propuesta permite crear lugares comunes en los que la gente suele hacer actividades deportivas.

Las tiendas que ofrecen servicios lúdicos y deportivos pueden ofertar sus servicios mediante la aplicación para apartar sitios y demás actividades.

Es una aplicación sin ningún costo de adquisición.

• **Aplicaciones similares**

MeetUp

No es una aplicación dirigida específicamente para amantes del deporte, pero cuenta con 24 apartados en torno a distintas aficiones comunes y una de ellas es "Deportes y condición física". Luego de seleccionar una categoría, con ayuda de la geolocalización aparecerán en el móvil distintos eventos deportivos cercanos al usuario.

Strava

Registra una actividad para mostrar en el canal personal de Strava, donde seguidores pueden compartir competencias y entrenamientos, y premiar a los mejores rendimientos y dejar comentarios en sus actividades.

Fubles

Es una comunidad que permite participar en eventos deportivos organizados en la zona alrededor del usuario. Permite conocer personas que están interesadas en participar en el evento deportivo.

Playtomic

Es un software de gestión integral para clubes e instalaciones deportivas enfocado principalmente a organizaciones y deportes de raqueta.

- **Plataforma en la que se va a construir: Android, iOS, WebOS, Firefox OS, etc.**

Android Studio (Java): El desarrollo inicial de la aplicación se llevará a cabo para la plataforma Android dada su gran presencia en el mercado comparada con otras plataformas de dispositivos móviles como iOS.

- **Licenciamiento: gratuita, paga, “freemium”, aplicación empresarial usando licenciamiento.**

La aplicación tendrá un sistema de licenciamiento gratuito, esto con el fin de maximizar el número de usuarios y así permitir la creación de entornos robustos e incrementar los contenidos y las interacciones entre usuarios.

- **Forma de comercialización (monetización): sin ánimo de lucro, ingresos por publicidad.**

(AdMob), ingresos desde tiendas de aplicaciones, licenciamiento por usuarios, etc.

La monetización de la aplicación se llevará a cabo inicialmente mediante la implementación de anuncios publicitarios, esto a consecuencia de la premisa mencionada anteriormente de ofrecer al usuario la totalidad de las prestaciones de la app de forma gratuita.