



# FINANCEBUDDY

"Make Your Pocket Grow"

**Javier Martínez Megías**

**2º DAM**

**CURSO 23/24**

[Enlace a la presentación](#)

## ÍNDICE

<b>Javier Martínez Megías</b>	<b>1</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>2</b>
<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
1.1- Datos básicos del proyecto :	3
1.2- Promotores del proyecto :	3
<b>2.DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO</b>	<b>4</b>
<b>3.ESTUDIO DE MERCADO</b>	<b>4</b>
3.1- Análisis de externo:	4
3.2- Análisis de interno:	5
3.3- Análisis D.A.F.O:	6
<b>4.PLAN DE MARKETING</b>	<b>6</b>
4.1- Servicio:	6
4.2- El precio:	7
4.3- La distribución:	7
4.4- La comunicación:	7
<b>5.INFRAESTRUCTURAS</b>	<b>7</b>
5.1- local:	7
5.2- Maquinaria, mobiliario y herramientas:	7
<b>6.ORGANIZACIÓN Y RECURSOS HUMANOS</b>	<b>8</b>
6.1- Planificación:	8
<b>7. PLAN ECONÓMICO Y FINANCIERO</b>	<b>9</b>
7.1- Plan de inversiones y gastos:	9
7.2- Plan de Financiación:	9
7.3- Cuenta de pérdidas y ganancias:	10
7.4- Previsión de tesorería:	10
7.5- Balance de situación:	13
<b>8. SEGURIDAD Y SALUD LABORAL</b>	<b>13</b>
<b>9. FORMA JURÍDICA Y TRÁMITES</b>	<b>14</b>
<b>10. CONCLUSIÓN</b>	<b>15</b>

## APP DE FINANZAS PERSONALES

### 1.INTRODUCCIÓN

#### 1.1- Datos básicos del proyecto :

- **Identificación de la empresa :**
  - **Empresa :** FinanceBuddy
  - **App :** FinanceBuddy
- **Ubicación :** Valencia/Spain
- **Fecha prevista de inicio de la actividad :** Junio
- **Forma jurídica inicial elegida :** Sociedad Limitada (SL).

#### 1.2- Promotores del proyecto :

- **Datos personales :**
  - **Nombre :** Javier
  - **Apellidos :** Martínez Megías
  - **NIF :** 53916043H
  - **Edad :** 21
  - **Domicilio :** C\ Historiador Antonio Terrones 20 7R
  - **Correo electrónico :** [jarmeg1005@g.educaand.es](mailto:jarmeg1005@g.educaand.es)
- **Datos personales :**
  - **Perfil de los promotores :** [Linkedin](#)
  - **Formación académica :** Desarrollador de Aplicaciones Multiplataforma.
  - **Experiencia profesional :** Experiencias como el uso de conocimientos sobre gestión de dinero y bolsa en mi propia persona así como quince años de jugador de baloncesto profesional.
  - **Otros :** Conocimientos en inversión en bolsa y en el ámbito inmobiliario.

## 2.DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

**Descripción del producto :** Esta aplicación debe contar con opciones como resumen , añadir ingresos o gastos , permitir tener varias cuentas , balance , transacciones programadas, también debe tener un control del pago de deudas o créditos y una sección de gestión de inversiones como bolsa o inmobiliario, añadir un cálculo visual de gráficos en tiempo real . Es conveniente que funcione mínimo en android y que sea gratuito con un ampliación de pago que añada algunas opciones extra, como propuesta de valor para pelear por ser relevante en el mercado se va incorporar la capacidad de usar una inteligencia artificial que facilite información y automatice acciones simples dentro de la aplicación , así como dar tips y informacion extra diariamente.

Las ventajas frente a la competencia es las muchas características que añade, el resto de apps del mercado implementan menos funcionalidades que esta, tales como ayudas para inversión o tips ocasionales.

Los objetivos que vamos a buscar es implementar esta app en IOS y aumentar la campaña de marketing.

Mi aplicación irá dirigida a un mercado con competencia monopolística siendo mi aplicación distinguible de las demás mediante distintas funcionalidades que la diferencie del resto.

Inicialmente la aplicación va a operar nacionalmente, solo será descargable en el mercado Español.

## 3.ESTUDIO DE MERCADO

### 3.1- Análisis de externo:

**Macroentorno:** Respecto al macroentorno o factores que puedan afectar a la empresa de manera externa podemos encontrar se debe tener en cuenta todas las leyes influyentes al tema de impuestos, pagos e irpf para mantener la aplicación dentro del entorno legal. En el ámbito sociocultural es importante tener en cuenta la gente que está modernizada y es capaz de usar un aplicación de este aspecto usando nuevas tecnologías, en el ámbito tecnológico la aplicación es capaz de adaptarse sin problema a nuevas tecnologías crecientes siendo esta

una aplicación móvil fácilmente actualizable y modificable, en el aspecto demográfico no se ve afectada la aplicación dado que el poder usar esta aplicación o la gente a la que va dirigida no influye su edad, influye su actividad financiera, el factor económico afecta considerablemente ya que la gente con problemas económicos se puede ver llamada o atraída por esta aplicación ya que es gratis y accesible a cualquier persona con móvil, los factores internacionales como la guerra o problemas financieros puede influir en el momento de expandirse a otros países ya que dadas ciertas condiciones inestables la gente esta menos dispuesta invertir pero el apartado de la gestión del dinero seguiría siendo atractivo.

**Microentorno:** Esta aplicación va dirigida a clientes de ambos sexos con una edad mínima variable ya que depende de la edad en la que empiece a obtener ingresos, no tiene edad máxima de uso, la profesión y la localización de la persona no influye ya que la app puede descargarse desde cualquier sitio , el nivel de renta necesario para su uso es cualquiera ya que mientras se tenga cualquier ingreso y gasto esta app es útil, va dirigida a gente con ganas de controlar y aprender sobre la gestión de su dinero, ahorros y gastos, va dirigida al uso unipersonal siendo accesible desde su móvil personal.

Esta app va dirigida a personas que puedan gestionar dinero abarcando esto gente con renta media/baja o alta en caso de no tener gestor y que tengan problemas gestionando su dinero, aproximadamente 25.000.000 de personas.

La distribución de la aplicación va a ser google apps, esta se encargará de intermediario en la adquisición de la aplicación, está en un principio será gratuita pero añadirá opciones extras para las que tendrá que haber un pago mensual, el mercado actual tiene algunos productos similares de gama media o que no cumplen tantas funcionalidades.

### **3.2- Análisis de interno:**

Como análisis interno podemos destacar la formación independiente que he obtenido a partir de cursos online y contrastación de información de múltiples fuentes, he usado estos

conocimientos en mi propia persona obteniendo buenos resultados que quiero compartir, en el caso de esta aplicación es importante el aconsejamiento personalizado de cada usuario con tips diarios y guía personalizada con una posible implementación de una IA.

### 3.3- Análisis D.A.F.O:

INTERNO	EXTERNO
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No está pensada para gente mayor sin conocimientos en tecnología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay poca gente interesada o que le dé importancia a la gestión de su dinero.</li> </ul>
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenemos una aplicación más completa que el resto de competidores y más fácil de usar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actualmente es más complicado ahorrar y gestionar dinero y más gente poco a poco interesándose en este aspecto</li> </ul>

## 4.PLAN DE MARKETING

### 4.1- Servicio:

Nuestro servicio FinanceBuddy sería el anunciado, la demanda del servicio será variable, pero mantendrá una parte fija, todos los usuarios que usen la versión de pago estarán de manera estable dependiendo de su compra y los usuarios free podrán cambiar sin problema, es muy adaptable a los cambios ya que al ser una aplicación es actualizable. La rentabilidad de esta aplicación será media, dependerá de anuncios en la versión gratuita y de

manera mensual a los usuarios premium, esta aplicación está protegida ya que su marca estará registrada.

#### **4.2- El precio:**

Esta aplicación obtendrá una cantidad variable dependiendo de su uso gratuito mediante anuncios y mensualmente mediante los usuarios de pago que pagarán 2€ mensual , un cliente no estaría dispuesto a pagar una gran cantidad de dinero por este servicio.

#### **4.3- La distribución:**

Esta aplicación se distribuye a través de una appstore como PlayStore pagando un dinero anual para que se pueda adquirir tu aplicación desde allí .

#### **4.4- La comunicación:**

El marketing de este producto se mostrará en redes sociales tales como instagram y facebook para captar a gente que ya conoce el uso de las tecnologías, el anuncio haría alusión a aumentar tus ahorros y propulsar tu emprendimiento emprendimiento personal.

### **5.INFRAESTRUCTURAS**

#### **5.1- local:**

Toda las actividades se llevan a cabo mediante teletrabajo por lo que no habrá que pagar un local, se necesitará la mano de obra de un equipo de programación de unas 3 o 4 personas, este equipo se mantendrá una vez acabada la programación de esta para mantenimiento y posibles mejoras y cambios.

#### **5.2- Maquinaria, mobiliario y herramientas:**

Se necesita un ordenador por persona, la compra de este producto son beneficios, para los integrantes del equipo y que no hay gastos, habrá costes de mantenimiento, esto llevara un importe total aproximado de 4000€.

## 6. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS HUMANOS

### 6.1- Planificación:

La empresa estará formada de las siguientes funciones, una persona responsable de los recursos humanos, esta se enfocará en la contratación del personal y mantenimiento de personal, una persona encargada del marketing y las redes sociales para la captación de usuarios, tres desarrolladores que se encargará de creación de la aplicación y mantenimiento de esta una vez lanzada, un contable encargado de la contabilidad de la empresa y gestión de dinero y gastos. El perfil profesional a buscar :

- Recursos humanos : Formación en un Grado en Psicología, Administración de Empresas, Ciencias Jurídicas o Grado en Relaciones Laborales, no es necesaria experiencia , es necesaria una gran capacidad social y comunicativa.
- Marketing : Persona de perfil joven con formación media en marketing digital y con conocimientos en perfiles de redes sociales, experiencia no necesaria, cualidad necesaria es la creatividad
- Desarrolladores : Dos desarrolladores sin experiencia que se encargaran de la elaboración del código, con conocimientos en java y kotlin .
- Ingeniero de software : Se encarga de gestionar el proyecto organizar y planificar toda su estructura, debe tener experiencia en un proyecto previo, debe tener capacidad de gestión de equipo.
- Contable : Experiencia llevando contabilidad de la empresa así como todos los términos legales necesarios a cumplir, formación necesaria en empresariales.

La búsqueda de empleados se realizará mediante anuncios en internet, así como linkedin y otros portales de búsqueda de empleo, el modelo de contrato será temporal con posibilidad de volverse indefinido una vez terminado el proyecto.



Categoría profesional	Salario base mensual	Seg. Social a coste mensual a cargo de la empresa	Nº de trabajadores	Total coste salarial mensual	total 1º año
B	1.400€	467,6€	6	1867,4€	22408,8€

## 7. PLAN ECONÓMICO Y FINANCIERO

### 7.1- Plan de inversiones y gastos:

Las inversiones materiales serán únicamente los ordenadores de trabajo, en concreto 3 (3000€), uno para cada desarrollador y se les sería enviado a su respectiva vivienda ya que es teletrabajo.

Las inversiones inmateriales serían el pago a PlayStore (100€) para que permitan publicar la aplicación, registrar el nombre de la marca y patentar la aplicación (1000€).

Los gastos necesarios para su puesta en marcha serán la publicidad para darla a conocer y su promoción de lanzamiento en diferentes plataformas (2000€), también se debe pagar el alquiler de un servidor donde guardar la base de datos y la información de la aplicación y sus usuarios (1000€).

También habría que pagar los gastos de constitución, notario, licencia de apertura, impuestos de actividades económicas (1000€).

Liquidez necesaria una vez puesta en venta la aplicación únicamente será para pagar todos los gastos antes del lanzamiento de la app, alrededor de unos 30000€ para los gastos de los 2 primeros meses.

### 7.2- Plan de Financiación:

La financiación será externa mediante un crédito o préstamo con una entidad bancaria de 33.000€ que será devuelto durante 4 años, este préstamo ayudará a financiar y pagar a los empleados durante el primer mes y una pequeña parte serán recursos propios 5000€ de capital.

### 7.3- Cuenta de pérdidas y ganancias:

EXPLOTACIÓN	FINANCIEROS
<b>GANANCIAS:</b>	<b>GANANCIAS:</b>
Cuentas premium 10000€ Anuncios 300000€	No se obtienen ingresos financieros de ningún tipo 0€
TOTAL = 310000€	TOTAL = 0€
<b>GASTOS:</b>	<b>GASTOS:</b>
Pago del servidor 12000€ Sueldos 134452,8€ Publicidad 2000€ Registro de aplicación 1000€ Licencias 100€ Gastos de constitución 1000€ Compra de ordenadores 3000€	Préstamo bancario l/p 9250€
TOTAL = 153552,8€	TOTAL = 9250€

<b>PRE IMPUESTOS:</b>	$310000 - 153552,8 - 9250 = 147197,2€$
<b>TOTAL NETO:</b>	$147197,2€ - (147197,2€ * 0.25) = 110397,9€$

### 7.4- Previsión de tesorería:

Suponiendo que al día tenemos un anuncio por persona que se cobra a 0.10€ y una media mensual de 10000 usuarios y que el 5% estos es premium por lo que paga 2€ al mes las ganancias serían de 31000€ al mes.

MES	GANANCIAS/GASTOS	TOTAL
MES 1	<b>Ganancias:</b> 0€ hasta que se desarrolle la aplicación  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€ Publicidad 2000€ Registro de aplicación 1000€ Licencias 100€ Gastos de constitución 1000€ Compra de ordenadores 3000€	Inicial = 38000€  Gastos = 19304,4€  Final= 18695,6€
MES 2	<b>Ganancias:</b> 0€ hasta que se desarrolle la aplicación  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 18695,6€  Gastos = 12204,4€  Final = 6491,2€
MES 3	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 6491,2€  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 25286,8 €
MES 4	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 25286,8 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 44082,4 €
MES 5	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€	Inicial = 44082,4 €  Gastos = 12204,4€

	<b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Ganancias = 31000€  Final= 62878 €
MES 6	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 62878 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 81673,6 €
MES 7	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 81673,6 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 100469,2 €
MES 8	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 100469,2 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final=119264,8 €
MES 9	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 119264,8 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 138060,4 €
MES 10	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 138060,4 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 156856 €

MES 11	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 156856 €  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 175651,6€
MES 12	<b>Ganancias:</b> Premium 1000€ Anuncios 30000€  <b>Gastos:</b> Pago del servidor 1000€ Sueldos 11204,4€	Inicial = 175651,6€  Gastos = 12204,4€ Ganancias = 31000€  Final= 194447,2 €

#### 7.5- Balance de situación:

ACTIVO	PASIVO
NO CORRIENTE: - Ordenadores 3000€  CORRIENTE: - Banca 129631,5€	PATRIMONIO NETO: - Capital 5000€ - Reserva voluntaria 87631,5€  NO CORRIENTE: - Préstamo a bancario l/p 39000€  CORRIENTE: - Otras deudas 1000€

## 8. SEGURIDAD Y SALUD LABORAL

Las medidas a tener en cuenta en esta empresa dada al su nula presencialidad son las siguiente según el Real Decreto 488/1997 :

**Medidas Ergonómicas:** Asegurar que los lugares de trabajo están diseñados ergonómicamente para prevenir lesiones relacionadas con la postura y el movimiento repetitivo.

**Primeros Auxilios:** Garantizar la disponibilidad de equipos de primeros auxilios y personal capacitado para proporcionar asistencia en caso de emergencia.

**Evaluación de la Carga de Trabajo:** Evitar la sobrecarga de trabajo y establecer límites razonables para las horas laborales.

**Protección de datos:** Mantener la protección de la información de los trabajadores y la empresa.

Como cada trabajador trabajará desde sus respectivas casas la responsabilidad de estas medidas recaerá sobre su persona ya que no depende de la empresa, el único responsable de la empresa sería la carga de trabajo, que se deberá realizar evaluaciones periódicas de cada empleado.

## **9. FORMA JURÍDICA Y TRÁMITES**

Será una Sociedad Limitada (SL), que tendrá las siguientes ventajas:

- Responsabilidad Limitada
- Flexibilidad en la Estructura de Propiedad
- Percepción de Estabilidad
- Acceso a Financiamiento
- Separación entre Bienes Personales y Empresariales

y las siguientes desventajas:

- Complejidad Administrativa
- Costos Iniciales y Mantenimiento
- Mayor Supervisión Gubernamental
- Decisiones Colectivas
- División de Beneficios

Los trámites de constitución y puesta en marcha serían los siguientes pasos, primero se reservará el nombre de la empresa, se redactaron los estatutos, protocolización de estos ante notario y se obtendrá el NIF, después pasaremos a los trámites administrativos que serían el registro de la empresa y obtención de licencias y permisos, se abriría una cuenta bancaria comercial para la empresa, inscripción en la seguridad social de los empleados y inscripción en la hacienda local, por último se contrata al personal y los seguros necesarios.

## **10. CONCLUSIÓN**

Esta empresa es viable dado que el desarrollo de esta aplicación es posible en 2 meses por gente cualificada, habría que afrontar esos meses bajo el capital aportado por un préstamo, una vez lanzada la aplicación se espera unas ganancias que superiores a los gastos basándose en una estimación de usuarios de media.