

Resumen ejecutivo de “Socialsports”

Socialsports es una red social deportiva en la que el usuario puede conocer los partidos que se disputan en una ubicación de competiciones de ámbito amateur, de formación o de base. El usuario podrá seguir los partidos y crear comunidades entorno a entidades deportivas y fomentar, de este modo, una red de seguidores de equipos. La red social tiene dos entornos que se retroalimentan. Por un lado tenemos el entorno web, y por otro lado, la aplicación móvil.

El público objetivo es amplio. En España hay más de 1,5 millones de federados en los deportes más practicados (fútbol, baloncesto, balonmano, voleibol, rugby, hockey y tenis) además de la gente interesada en saber qué ha pasado en las diversas ligas o campeonatos, sean familiares, amigos, o simplemente aficionados a un deporte.

Con *Socialsports*, los usuarios pueden saber qué sucede en tiempo real en cada partido sin tener que esperarse a la publicación definitiva por parte de las federaciones o competiciones pertinentes. Integramos más de un deporte en una única plataforma y hacemos de nexo de unión entre aficionados. Además ofrecemos la posibilidad de descargar cupones con descuentos o promociones de empresas o marcas deportivas.

El equipo promotor tiene una experiencia de más de 5 años en el mundo de Internet además de ser deportistas de diferentes ámbitos durante más de 15 años. Edgar Frías, graduado multimedia por la Universitat Politècnica de Catalunya. Tiene un perfil de diseñador y maquetador web, además de tener contactos en el mundo del rugby. Miquel Fradera, graduado multimedia por la Universitat Politècnica de Catalunya y administrador de sistemas informáticos por el Centre d'Estudis Sant Francesc. Tiene un perfil de programador web y con contactos en el mundo del baloncesto.

Ya se han puesto en marcha negociaciones con distintas federaciones deportivas de Catalunya para poder compartir los datos de los partidos. Hemos mantenido conversaciones con la Federació Catalana de Bàsquet y la Federació Catalana de Rugby. Esperamos cerrar acuerdos con algunas empresas o marcas deportivas de ámbito local o nacional.

Se considera que el proyecto en entorno web está en su última fase o beta, mientras que la aplicación móvil se encuentra en estado de diseño e implementación.

El modelo de negocio está basado en la publicidad, dónde daremos soporte a otras empresas anunciantes mediante banners publicitarios, y también con el sistema de promociones o cupones de descuento. Las empresas relacionadas con el mundo del deporte, podrán auto-gestionar sus promociones desde nuestra web abonando una cuota de 10€ mensuales, y decidirán sus promociones de manera independiente, con su mensaje, imagen y condiciones de la promoción. Se autogenerará el cupón de la promoción, y por cada descarga de éste cobramos 0,8€ a la empresa.

Estimamos obtener un total de 83.316,35€ de ingresos por:

- Publicidad: 74.910€
- Cupones y promociones: 7.206,35€ + 1.200€ (cuota afiliación)

La inversión necesaria prevista alcanzará los 12.179,15€ (33.204,75 € incluyendo los gastos de personal) repartidos de la siguiente manera:

- Gastos de alquiler, luz, internet, marketing, comidas, etc.: 9.048€
- Gastos de constitución y registro de marca y dominio: 917,7€
- Equipamiento informático y dominio: 2.010,95€
- Servidor web (hosting): 202,5€
- Gastos de personal: 21.025,6€

El primer año calculamos obtener un beneficio neto de 38.943,8€. El segundo año de 48.350,4€ y el tercer año de 62.076,5€.