

D.A.F.O para tener una perspectiva completa de a lo que nos vamos a enfrentar, de las cosas malas que puede tener el proyecto y de las cosas buenas que nos harán tener esperanza para continuar con el proyecto

<p><u>DEBILIDAD</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de capital para obtener los servidores. 2. Pérdida de motivación por parte de los usuarios debido a las bajas recompensas. 3. Debilidad a ciberataques (hay datos personales que pueden ser buscados por cibercriminales). 4. No deja de ser una aplicación poco conocida y puede resultar confusa su comprensión. 5. Complejidad técnica para implementar personalizaciones, logros y retos dinámicos. 	<p><u>FORTALEZA</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obtención de datos del registro del tiempo de uso del dispositivo. 2. Posibilidad de alcanzar todo el mundo de manera más directa. (formato App). 3. Sistema de logros y medallas para aumentar la motivación y visibilidad de los avances personales. 4. Feedback automático que informa sobre mejoras de bienestar y tiempo libre conseguido. 5. Eventos temáticos y retos semanales grupales para fomentar participación constante y fortalecer la comunidad (rankings).
<p><u>RIESGO -</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riesgo de hacer que la aplicación acabe siendo lo contrario a lo que quiere ser, debido a que se parece a un juego 2. Riesgo de no encontrar patrocinadores para el canje de puntos de la app. 3. Sistema de gacha (premios al azar). 4. Aparición de Apps rivales que ofrezcan algo parecido y debido a su mayor reconocimiento o capital lleguen a ofrecer más recompensas. 5. Riesgo en cambios de las políticas de privacidad, obligando a hacer adaptaciones a la app y que no tuviese tantas funcionalidades. 	<p><u>RISEGO +</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Concienciar sobre el tiempo de uso del móvil 2. Ampliar recompensas a experiencias reales (eventos, descuentos, actividades), cruzando la barrera entre lo digital y lo físico 3. Sistema de videojuego, creando una comunidad de usuarios "jugadores". 4. Facilitar colaboraciones con marcas para patrocinar logros o retos temáticos. 5. Incorporar inteligencia artificial para adaptar recomendaciones y notificaciones en función del patrón de uso de cada usuario.

Conclusiones:

El análisis realizado permite observar que el proyecto presenta varias dificultades importantes de cara a su ejecución. Entre las principales amenazas y debilidades destacan los retos para llevarlo a la práctica, así como el hecho de no ser aún conocido ni reconocido por el público, lo cual puede dificultar su aceptación inicial aunque la idea sea innovadora y tenga un potencial valor añadido para la sociedad. Muchas veces, pensamos que este tipo de ideas acaban pasando desapercibido por la sociedad, sin llegar a ser muy valoradas. Pero sin embargo, la visión general es bastante homogénea, teniendo en cuenta cosas tanto negativas como positivas por bastante igual. Ya que sobre todo se juega con el principal factor de la idea que es ayudar a las personas, por lo que también hay esperanza de que, si lo que se quiere hacer ayuda a la sociedad, acabe dando fruto. Además es cierto también que creemos que la idea es bastante original, por lo que acaba siendo un D.A.F.O bastante equilibrado.

En definitiva, la aplicación tiene potencial y pretende abarcar un gran espacio en el dispositivo móvil pero igual no es tan aceptada respecto a las personas debido a que los desarrolladores/creadores no son conocidos.