

BRIEF INTERACPEDIA

TÍTULO PROYECTO: JOINDER APP

PROBLEMA/OPORTUNIDAD

Describe el problema en 140 caracteres

Cómo saber si hay un amigo o amigo de mi amigo, disponible y cerca, con los mismos intereses y que quiera participar en actividades?

SOLUCIÓN

Escribe de forma corta tu idea para resolver el problema

Un app donde se puedan crear o participar en actividades espontaneas con amigos o amigos de amigos.

BENEFICIOS

Cuáles son los beneficios de tu solución

Disfrutar y encontrar personas con intereses comunes, buscar amigos y actividades en tiempo real según la ubicación, conocer nuevos amigos, aprovechar el tiempo al máximo, vivir momentos inolvidables, crear micro comunidades de personas con actividades afines, ganar premios, participar en eventos relacionados con tus pasiones...

ANÁLISIS COMPETITIVO

Tu competencia es? Existe algo similar?Cuál es tu ventaja única? Que riesgos existen?

Existen dos Apps muy nuevas que están empezando con un concepto similar: Ejemplo Meets. Facebook y Meetups no son en tiempo real, no permiten personalizar categorías, cercanía y personas con intereses comunes y tiene un componente de presión social diferente. El riesgo es como hacer que las personas la conozcan y la descarguen. Fácil de copiar. Seguridad es otro riesgo.



PROBLEMAS ENCONTRADOS

Explica brevemente que obstáculos encontraste, cuales solucionaste y como y cuáles no.

No existe información sobre cómo crear los sistemas de premios para apoyar el modelo de ingresos.
Inversionistas en Colombia que apoyen éste tipo de desarrollo.
Conseguir personal para el desarrollo de la App.

CRITERIOS DE EXITO

Qué crees es vital para lograrlo? Que se debe lograr para cumplir los objetivos?

Modelo de premios relacionado con las empresas. Negociaciones.
Lograr dar a conocer la App.
Crecimiento acelerado sin conversión.
Diseño de la interfaz.

ACTIVIDADES Y/O RECURSOS CLAVES

Menciona de forma concreta cuales son las principales actividades y recursos para lograrlo

Terminar de desarrollar la App.
Recursos para hacer marketing digital.
Crear alianzas con empresas.
Conseguir influenciadores para que creen Actividades.
Equipo para seguir desarrollando y mejorando la App.

OTROS (Depende de los creadores del reto. Remitirse al documento del reto)

Modelo de Negocios, Socios o Indicadores Claves, Proposición de Valor, Impacto Social o Ambiental, Cómo crear y llegar a los clientes

Modelo de negocios: Fremium.
Socios clave: empresas de deportes.
Impacto social: Si estudios sociológicos demuestran que el tamaño máximo de un grupo de humanos, donde estos interactúen realmente, es de alrededor de 150 miembros, por qué no enfocarnos en utilizar las redes que ya existen para crear interacciones reales, en vez de crear redes virtuales más grandes?
Como llegar a los clientes: con influenciadores, sistemas de premios y redes sociales.

