2MEET

Aplicativo para divulgação e compartilhamento de informações sobre atividades de lazer em sua cidade.

ALUNOS

Cleuvin Santos Evangelista
Guilherme Teixeira de Miranda
Marcelo Braga Basílio
Pedro Henrique Garcia dos Santos

Nome

• 2Meet

Slogan

• Onde você encontra o que fazer;

Clientes

- Usuário Comum: o app atenderá qualquer pessoa que queira pesquisar por atividades de lazer, compartilhar o que ela pretende fazer nos próximos dias e/ou acompanhar as atividades de seus amigos.
- Estabelecimento ou Produtor de Evento: os reponsáveis por atividades de lazer em geral também poderão utilizar o app para promover suas atividades.

Benefícios

- Usuário Comum: será uma fonte de informação ao usuário que pretende encontrar atividades de lazer. Ele terá recomendações personalizadas, acesso a promoções e também poderá interagir com seus amigos sobre as atividades de interesse.
- Estabelecimento ou Produtor de Evento: a plataforma oferecerá ao responsável da atividade de lazer uma forma de divulgação de seu evento a um público segmentado, permitirá a realização de campanhas de fidelidade, promoções e será um meio de contato direto com seu cliente.

Destaque

 Na verdade não conhecemos outra plataforma que seria exatamente concorrente. Nos destacaremos pelo uso eficiente de ferramentas de Data Science para gerar uma experiência personalizada para cada usuário. A ideia é centralizar toda a experiência de lazer do usuário em um único local, podendo inclusive vir a ser um meio de pagamento, venda de ingressos etc.

Venda

- A plataforma será monetizada primeiramente com um modelo "freemium" em que o estabelecimento comercial ou organizador de evento terá ferramentas diferenciadas para acessar seu público alvo, realizar campanhas de marketing e relacionamento e analytics.
- Em um segundo momento, incluiremos transações dentro da plataforma como pagamento de bares e restaurantes, venda de ingressos e pacotes promocionais, sendo remunerados por meio de taxas de transações.