

1. Análisis del Mercado:

○ **Identifica la población del pueblo y su estructura demográfica.**

1. El estudio demográfico de Xinzo de Limia revela una población envejecida, mayoritariamente dedicada a la agricultura y la ganadería. Su estructura demográfica ha sido notablemente influenciada por la emigración, especialmente durante las décadas de los años 40 y 60. Sin embargo, en la actualidad, se observa un aumento en la población debido al retorno de personas procedentes de las ciudades, quienes buscan establecer sus propios negocios, tanto pequeños como medianos, en el pueblo. Según el INE

Xinzo de Limia. Nomenclátor. Relación de unidades poblacionales.

Nomenclátor: Población del Padrón Continuo por Unidad Poblacional. Población a 1/1/2022 del municipio: Xinzo de Limia(Ourense)
Total: 9.611 - Hombres: 4.659 - Mujeres: 4.952



○ **Investiga el número y tipo de empresas presentes en el pueblo.**

1. Porcentaje de empresas y empleo por municipios que realizan servicios esenciales según RD 10/2020 de 29 de marzo.
2. Según el INE(instituto nacional de estadística) Xinzo de limia tien una 69.66% de empresas y 75.61% de empleo.
3. La principal actividad de la zona es la agricultura ganadería hosteleria seguida de cerca por una pequeña actividad empresarial instalada en el polígono industrial.

○ **Examina la tecnología existente en las empresas para gestionar los fichajes de los empleados.**

Las Empresas nuevas de la zona tienen la gran mayoría un sistema de fichaje a través de aplicaciones web y móvil sofisticadas donde no solo saca el fichaje de sus empleados si no que le gestionan muchas mas funcionalidad para estes, siendo estas bastante costosas para el pequeño comercio a donde va enfocado mi aplicación ya que consta con mas del 48% de la actividad económica de la comarca.

2. Investigación de Mercado:

○ **Realiza encuestas y entrevistas a empresas y trabajadores para comprender sus necesidades y disposición para adoptar tecnología.**

1. Despues de tener largas conversaciones con pequeños empresarios de la zona, he llegado ala conclusión de que todos opinan lo mismo. Cito textualmente(“fichar en papeis e moi engorroso moitas veces cheganos inspecciones e perdemos os papeles ou están mal feito una merda”)
2. Analizando esta situación surge la idea de hacer una aplicación para facilitar el fichaje de sus empleados y digitalizar todos esos datos que tiene en papel.

- Analiza la competencia, si existen aplicaciones similares en otros lugares, y cómo están siendo recibidas.
 1. Después de hacer un estudio de competencia sobre mi aplicación he descubierto que no tiene o prácticamente es nula ya que el pequeño negocio no quiero pagar esos costosos programas de fichaje y facturación que hay en el mercado.
 2. Además la aplicación que se pretende crear será fácil intuitiva con botones grande y amplios, que facilite su uso a gente envejecida que quieran el cambio digital. sin muchas funcionalidades na mas que las básicas que harian si ficharan en papel.
- 3. **Análisis Técnico:**
 - Evalúa los requisitos técnicos para desarrollar la aplicación.
 1. Conocimiento de JAVA, JS, MYSQL, JPA, SERVLET...., tanto para el desarrollo como para el mantenimiento como para posibles mejoras

4. **Análisis Económico y Financiero:**

- Estimacion de costes desarrollo

1. **Investigación y Planificación:**

- Investigación de mercado y público objetivo: 500-1000€
- Definición de características y funcionalidades: 500-1000€
- Total: 1000-2000€

2. **Diseño:**

- Diseño de la interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX): 1000-2000€
- Total: 1000-2000€

3. **Desarrollo:**

- Desarrollo de la aplicación: 3000-6000€ (dependiendo de la complejidad y la tarifa horaria del desarrollador)
- Pruebas de usabilidad y calidad: 500-1000€
- Total: 3500-7000€

4. **Implementación:**

- Preparación para el lanzamiento: 1000-2000€
- Lanzamiento oficial de la aplicación: 500-1000€ (incluyendo costos de publicación en tiendas de aplicaciones)
- Total: 1500-3000€

5. **Marketing:**

- Materiales promocionales: 500-1000€
- Campañas de marketing y promoción: 1000-2000€ (puede variar dependiendo de la estrategia de marketing)
- Total: 1500-3000€

6. **Soporte Técnico:**

- Mantenimiento y soporte técnico continuo: 200-500€ mensuales (dependiendo de las necesidades de soporte y actualizaciones)

Costo total estimado para el primer año: 9550-18000€

- Calcula los posibles ingresos, ya sea a través de tarifas de suscripción, publicidad.
 - 1. En principio la aplicación será gratuita, su método de financiación será a través de donaciones.
 - Realiza un análisis de punto de equilibrio para determinar cuánto necesitas vender para cubrir los costos.
 - 1. Supongamos que el precio de venta de la aplicación es de 5€ por descarga y que los costos fijos anuales son de 9550€ (costo mínimo estimado para el primer año, excluyendo el soporte técnico continuo).
 - 1. se necesitarían aproximadamente 3820 descargas de la aplicación a un precio de 5€ cada una para cubrir los costos y alcanzar el punto de equilibrio
- 5. Análisis Legal y Regulatorio:**
- Investiga los requisitos legales y regulatorios para operar una aplicación de este tipo en el pueblo y en el país.
 - 1. La legislación vigente en la comunidad autónoma de Galicia y la provincia de Ourense no prohíbe el uso y difusión de una aplicación web para el uso de sus habitantes
- 6. Plan de Implementación:**
- **Cronograma detallado para el desarrollo e implementación de la aplicación.**

Fase de Planificación (15días):

Fase de Desarrollo (Meses 1-2):

Fase de Implementación (Mes 3-5):

Fase de Seguimiento y Mejora Continua (Meses 6 en adelante):