

# SKATE FINDER

## ACTIVIDADES CLAVE

La actividad clave prioritaria es la producción del producto, en nuestro caso el desarrollo de nuestra aplicación. Hay que tener en cuenta que hoy en día, un proyecto informático no es un producto que pueda considerarse terminado nunca por lo que el proceso de desarrollo es constante.

Creemos que el modelo de desarrollo en espiral se adapta perfectamente a nuestras posibilidades y objetivos. Las actividades de este modelo se conforman en forma de espiral, en la que cada bucle o iteración representa un conjunto de actividades. Es decir, se desarrolla una parte del proyecto y se prueba, entonces se procede a implementar otra parte y así sucesivamente.

En nuestro caso esto se traduce en que podemos empezar con una aplicación sencilla que incorpore unas funcionalidades básicas y, una vez estas funcionalidades funcionen perfectamente, ir incorporando nuevos atributos u opciones.

De esta manera podemos poner en producción, o sea, disponible al público, la aplicación en un tiempo relativamente corto. Calculamos que en unos dos meses podría estar una primera versión que empiece a producir resultados. Si con cada actualización conseguimos más usuarios y anunciantes significará que podremos seguir mejorando la aplicación y creciendo más como empresa.

Tenemos en cuenta que cualquier aplicación o web requiere un mantenimiento que se incrementa a medida que va aumentando el flujo de clientes e información por lo que progresivamente iremos dedicando más tiempo a esta actividad. Dentro de este apartado podemos incluir además el tiempo que dedicaremos a resolver dudas o problemas de usuarios concretos, es decir, atención al cliente.

La captación de anunciantes, que serán nuestra principal fuente de ingresos, requerirá también dedicación constante por lo que no podemos olvidarnos de ello. Al principio nosotros nos encargaremos de ellos, pero se podrá estudiar en un futuro la creación de un departamento específico de marketing si la empresa progresa con éxito.