

FUENTES DE INGRESOS

FUENTE DE INGRESO PRINCIPAL

Nuestra empresa se basa en una fuente de ingreso mediante la publicidad de otras empresas dentro de nuestra app, por lo que estamos asociados con diferentes empresas de producción de apps (de entretenimiento) como: “*Bandai-Namco*”, “*Playrix Games*”, “*Supercell*”, “*Niantic.Inc*” y “*King*” entre otras.

Dado que los productos de estas empresas se centran en un segmento de mercado basado en público juvenil y adolescente, especialmente Supercell, King y Bandai-Namco tienen mucha tendencia a aplicar mucha publicidad en otras app. Estas asociaciones nos conseguirán el dinero suficiente para poder mantenerlo todo.

Nuestro mecanismo es simple, para acceder a un contenido deberás pagar por ello, ya sea mediante dinero o publicidad.

La publicidad funciona de una manera muy simple, cuanta más gente vea la publicidad, más se promociona la empresa anunciante y más dinero gana nuestra empresa. Por lo tanto; es lógico pensar que el contenido de mayor calidad requerirá un precio mayor (más vídeos).

Además de la función de la publicidad como método de pago por los contenidos, también existirá una opción para pagar vía PayPal, esto realmente se aplicará en los contenidos más caros, aunque se podrá utilizar siempre (aunque es más lógico pensar que no vas a pagar en efectivo por algo de poco valor pudiendo ver un vídeo)

A pesar de todo lo anterior, es posible que esto se pueda aprovechar por los usuarios para ganar dinero de manera ilegal mediante multicuentas, por lo que nuestra medida en contra de esto es tener que vincular una tarjeta de crédito (PayPal) para poder entrar y así se evitan las multicuentas.

TIPOS DE CLIENTES SEGÚN SUS INTERACCIONES

Clientes: Los clientes se dedican única y exclusivamente a consumir contenido de otros usuarios, por lo que de ellos obtenemos beneficios (ya que estos consumen apuntes y ven videos) sin tener que darles ningún % de dinero.

Proveedores: Usuarios que producen contenido (apuntes), ellos ganarán un cierto porcentaje de dinero según dos criterios: rating y visualizaciones. Más tarde se explicará más detalladamente.

Proveedor-Cliente: Usuarios que producen contenido pero también consume el de otros. Estos tienen las ventajas de los otros dos grupos, se aplicarán descuentos de videos según su categoría como proveedores; es decir, si eres un buen proveedor (basado en rating) puedes ver menos videos para adquirir el mismo producto. Esto podría significar un descenso de nuestros ingresos, pero contamos con que este grupo sea el menos abundante. (Esto se debe a que la gente que produce buenos apuntes tiende a ser bueno en todas las asignaturas, por lo que probablemente no necesitará de apuntes de otros. Los revisores son una excepción.)

Revisores: Esta realmente es una subclase dentro de los proveedores-clientes, y su función se basa en revisar los apuntes de otras personas para comprobar y mejorar los apuntes de esa persona. Los revisores serán pagados exclusivamente en efectivo via PayPal y a los proveedores les interesa solicitar un revisor para mejorar sus apuntes (ellos ganan dinero mediante ellos, por lo que les interesa mejorarlos para que su rating suba y así la gente tenga que ver más videos para acceder a su contenido). Más tarde se explicará este mecanismo.

MECANISMOS Y RELACIONES ENTRE USUARIOS

Otra función principal de nuestra app es la relación entre el creador y el consumidor, pero para evitar ciertos problemas, solo se puede acceder a un chat privado con el autor si ya has comprado cualquiera de sus apuntes previamente y mediante la visualización de otro video.

De todos modos esta función no siempre estará disponible debido a que el propio creador de contenido puede deshabilitar esta función, esta es algo altruista, ya que el autor no tiene porqué querer ayudar a los clientes; sin embargo, le conviene hacerlo debido a que probablemente obtenga un mejor rating (que le acaba llevando a un mayor beneficio) si ayuda a sus clientes

RATING

El rating es algo clave dentro de todo el sistema de monetización de los usuarios proveedores ya que determina la calidad de los apuntes realizados por el usuario. Todos aquellos que hayan adquirido un producto, pueden y deben dar su valoración sobre la calidad de lo comprado de 0 al 5.

Además cada perfil tendrá visible para todos la media total de sus apuntes elaborados, esto es para guiar a los usuarios sobre cómo es el autor de los apuntes y para determinar si un usuario puede ser revisor o no.

MONETIZACIÓN

Los proveedores se llevarán un cierto porcentaje de lo que generan; es decir, si los apuntes son de calidad y los ve mucha gente el beneficio será mayor. Por lo que a muchos proveedores les interesa solicitar revisores para mejorar sus apuntes y que ganen más dinero al final.