

1. Balorezko proposamen:

Badakigu gizaki guztiak desberdinak garela, historioan atzera egiten badugu ikusi dezakegu sekulako inbentoak egon direla, noski gizakiari bizitza errazagoa egiteko, gure egunerokoan poblazioaren gehiengoak betebeharrak minimoak bizirauteko asetuak ditu, gizakiaren barruan dago zorientasuna bilatzea, zorientasunak ez du mugarik, erlatibo da, zorientxu bizitzeko gizakiak bere helburuak lortzen dituenean errealizatua sentitzen da.

Aipatu dugun moduan denak desberdinak gera, eta ametsak ugariak eta desberdinak dira, eta proiektu honek ez dizu zihurtatzen zure amets edo helburuak lortuko dituzunik, baina konturatu zeran bezala bizitza motzegia da denbora galtzen egoteko eta etorkizunean gauzak obeto jungo direla pentxatzen egoteko.

Gure proiektuak bizitza-kalitatea obetzen laguntzen du, berdin du zure bizitza maila nolakoa den, zure maila ekonomikoa, inporta duen gauza bakarra zure helburua lortzeko gogoak dira, "orainean" bizitzea egiten dizu, eta bai, adin batetik ahurrera bakarrik erabili dezakete gazteek, eldutasuna ez dugu kontsideratzen 18 urte gorakoak bakarrik direla, beraz gazteagoa izaten bazera lasai egon, zure helburuetara iristen saiatuko gera.

Gure proiektua "Aplikazio" bat izango da, bai mugikor eta ordenagailuetan funtzionatuko duena, eta arazo globalizatu bat soluzionatzen saiatuko da, (Procrastinar), jende gehiegi bizi da sofán botata bere arazoei ahuure egin gabe eta "Gero egingo det", "Bihar asiko naiz", "Lasai denbora dago", esaldi hauek XXI. mendean geroz eta arruntagoak bilakatzen daude. Pentxa, nor ez da pertxona ametsak izateko? Utzi "Prokrastinatzeaz" eta ekin lanean.

Aplikazio hau lehenengo 3 hilabetetan doan izango dira, eta jendea ain errealizatua eta bere bizitzak beraiek nahi duten forma artzen dagoela ikusita prest egongo dira prezio minimo bat ordaintzera. Prezioa aplikazioa merkatura ateratzen dugunean aterako da.

Aplikazio honek jende guztiarentzat balio du, Langile, Ikasle, Kirolari, Gazte, heldu, adinak berdin du. Zuk aplikazioa jartzerakoan erabakiko duzu zer multzotakoa zaren, ondoren helburua sartuko dezu, eta zenbat hordu dena delakoa egiten programtuko duzu, zenbat hordu lo, zer egingo duzun esnatzen zarenean, zenbat debora lana, eta baita zure denbora pertxonala. Aplikazioa jeisterakoan onartuko duzu ez

baduzula betetzen proposatuarekin mugikorra blokeatu egingo dela helburu hau lortu arte , noski larrielditarako deialdiak posible izango direla egitea, eta 3 aukera izango dituzu astean , azkenean etorkizuna inorrek ez daki, eta gaixorik jartzen bazera posible izango da mugikorra ez blokeatzea, azken finean gure helburua denbora aprobetzatzea da.

2. Merkatuaren segmentazioa

Gure produktu aplikazio bat da, hori dela eta, aplikazioaren barruan hainbat segzioa edo segmentu egingo ditu. Gure aplikazioa munduko jende guztiarentzat dago eskainia, hau da, pertsonak bere helburuak ditu eta gure aplikazioak eskainiko dizuna ondo antolatzea zure helburua lortzeko. Gure aplikazioaren barruan gazteak eta zaharrak ez doazte batera, izan ere, gazte batek nahi badu kirolari on bat izatea, jarriko dion egutegiak ez dator bat zaharren egutiarekin, adina oso desberdina delako, orduan esan dezakegu segmentazio bat adina dela.

Bestetik, hainbat pertsonak aplikazio hau erabiliko dute hezkuntzan, baina esan behar da DBH 1 eko pertsona batek ezin du izan unibertsitateko ikasle baten egutegi berdina eta aplikazio honek egutegi hobereana eskaintzen du ikasle bakoitzari.

Egia da, ikasketetan adibidez mutil edo neska baten egutegia oso berdintsua dela, bien helburu beraien ikasketak bukatzea delako, baina kirolean egia esan bereizi egiten ditugu, mutil baten gorputza eta neska baten gorputza oso desberdinak direlako eta gaizki egongo zen egutegi berdintsu bat edukitzea, orduan aplikazio honen hasieran aukeratu behar duzu zein sexukoa zen horrela lortuko duguna da zure egutegia perfektua izatea.

Urrutiago joan da, munduan dagoen jende ia gehienek erabilko zuten aplikazio hau denbora ez galtzeko eta beraien helburuak lortzeko bai hezkuntzan bai kirolean.... Hala ere, aplikazio honek adikzio uzteko ere balio du, gure aplikazioak egingo duena da, egutegi bat hainbat ekintzekin, horrela lortuko duguna da, zure burua beste gauzetan pentsatzea eta ez adikzio horretan.

ondorioz, aplikazio honen hasieran sexuaren separazio bat egiten du, ondoren ekintza bakoitzaren barruan adina ere desberdintzen da eta bakoitzak bere egutegi bat edukiko du. Ondoren ere, hezkuntzan nahiz eta guztien helburu kurtsoa ondo pasatzea den, kurto guztiak ez dira berdina orduan aplikazio honek kurtsoko ikasle bakoitzari bere egutegia eskainiko dio.

3. Funtsezko elkarteak

Gure proiektua aurrera eramateko, hornitzaileak eta bazkideak zehaztea beharrezkoa da baita baita bakoitzaren papera zehaztu ere. Hasteko gure hornitzaile nagusia Android izango da eta proiektuak, gutxi gora behera lehen pausuak eman eta gero, gure aplikazioa zabaltzen saiatuko gera, Aple-en, eta baita beste plataforma desberdinetan (microsoft).

Bestetik, gure bazkideak hasiera batean praktiketako inubertsitarioak izango dira gehienak, arriskuak minimizatzeko. Lana hiru segmentutan banatuko da: Programadoreak (gure taldea baita bazkideak proposatzen ditugun ideak aplikazioan sartzen laguntzen digutenak) Marketinekoak (Gure aplikazioa blog eta pagina desberdinetan zabaltu influenziatzeko eta bezeroen ikuspegia eta kritikak gurekin partekatu, produktoa hobetzeko) eta ideien taldea (Gure taldea, baina edozein bazkide ere sar daitezke ideak ematera)

4. Diru-iturriak

Gure proiektuaren diru iturritako bat, jendeak aplikazioa bere mugikorrean jeisterakoan sortzen dira. Gure aplikazioa lehendabiziko 300 deskargentzat guztiz dohain izango da , eta hortik haurra ordaindu wgingo beharko da.Ondoren premiun izeneko aukera ere egongo da, eta honi eske aplikazioa guztiz erabiltzeko gaitasuna izango ditu erabiltzaileak. Premiun izateko, hilabetean ordaindu behar zenari beste eurobat gehituko zitzaion.

Beste bat izango litzateke, gure mugikorrek erabiltzen dituzten progamazioekin (App Store, Google Play...) sinatutako kontratuan akordatutako dirua.

Hasieran gu laurok inbertitu genuen urteetan zehar bakoitzak bere kabuz proiektu hontarako dirua eta ez zenez nahikoa izan, bankuari mailegu bat eskatu behar izan genuen.

5. Kanalak

Leno aipatu dudan bezela, marketin enkargatuak gure produktoa ahalik eta gehien zabalzea eta informazioa eskuratzea dute helburu. Baina nola hasi?

Gure produktoa aplikazio bat denez, hau zabaltzeko bide zuzena internetik da. Horretarako, googletik hitz klabe batzuk hartuko ditugu, pertsonak gehien biatzen dutzen gauzak jakiteko baita bisita gehien dituzten pagina eta blogak aurkitzeko. Ondoren gure programadoreak, blog edo pagina horretan, gure produktuaren irudia itsasten saiatuko dira (irudia marketinekoak sortutakoa). Gero leno aipatu ditudan hitz klabe horiekin (adibidez: nola-gehien-kontzentratu, lan-gehiago, ikasi...) Gure programadoreak blog edo pagina bat sortuko dute, pertsona bat hitz klabe horiek Google-en jartzerakoan, gure aplikazioaren link bat ateratzeko.

Gure produktoaren segmentazioa zabala denez ez degu beharrezkoa gure produktoaren publizitatea eraldatu eta gaur egun Google pertsona mota desberdin asko erabiltzen dutenez, guztiei berdin iritsiko zaie.

6. Bezeroarekiko harremank

Bezeroak erakartzeko lehen 300 pertxonentzako doan izango da, ondoren publizitate kanpaña desberdinak egingo ditugu, ez dugu zehaztua ea telebistan, irratan, edota autobus geltokian azalduko geran, badakigu hainbat txarla programatuko ditugula eta teknologia-berrien.

Bezeroak korreo bitartez kontu bat irekiko du, berea izango da bakarrik. Aipatu beharra dago segurtasun handia duela aplikazioak, hau da, azken finean jendearen bizitza dokumentatua azaltzen da.

7. Funtsezko baliabideak

Gure proiektua urteekin batera aldatzen joango da erabiltzaileen esperientziaren arabeera, azkenean gure nahia da, gure zerbitzua erabiltzen duan horri bere nahiak betetzera eta hori lortzera laguntzea. Horregatik oso garrantzitsua da kontua sortzerakoan korreoan ahalik eta informazio gehien ematea oso garrantzitsua izango da eprogramaren erabilpenerako.

8. Funtsezko jarduerak

Gure proiektua, oso konplikatua da teknologiari dagokionez, horretarako programatzaile oso kualifikatuak kontratatu behar ditugu, inolako arazorik ez izateko. Marketinari garrantzi handia ematen diogu, nahiz eta jakin gure bezeroak gudan haien informazio guztia konfiatzen digutela.

9. Kostuen egitura

Hasiera batean gure enpresak pentsatu duena da, lehengo hiru hilabeteak doain izatea, horrela lortuko duguna da jende asko gure aplikazioan fijaszea eta ondoren hilabetero euro bat ordaindu beharko luke pertsonak eskaintzen dugun zerbitzuengatik.

Bestetik, gure aplikazioak hainbat modelo edukiko, modeloak ez dira oso garestiak izango, baina bai dirua balioko dutela, hau da, lehenbizikoa euro batekoa da eta modelo hau estandarra da eta gauza minimoak eskainiko dizkizu eta aparte modelo estandarrekin egutegi bat bakarrik eduki dezakezu. Ondoren, bigarren estandarra baino hobeagoa da, baina garestiagoa ere, modelo honek 2 euro balioko du eta modelo honetan, modelo honetan bi egutegi edukitzeko ahalmena daukazu eta ere hainbat esplikazio eta ekintza gehiago eskainiko dizkizu modelo honek. Azkenik, gauza gehien dituen modeloa da. Honek bost euro balioko du, egia da, bestek baino garestiagoa dela, baina eskaintzen dizun baliabideak askoz ere gehiago dira; Nahi dituzun egutegiak autatu ditzazkegu, bestetik, emango dizun informazioa, ariketak eta ekintzan asko dira eta hilabetero ariketa bat gehiago edukiko duzu.

Bukatzeko, hasiera batean inbertsio handi bat egin beharko dugu, horrelako aplikazio sortzea zaila delako eta erabili behar dugun ordenagailuak merkatuan dauden hoberenak direlako. Hare gehiago, Apple-eko merkatuan eta Play Storen nahi badugu gure aplikazioa egoten kapital gehiago gastatu beharko dugu, baina egia inbertsio hori beharrezkoa dela.

Hornitzailearen inguruan, hasiera bateko ordenagailuen piezak, pantailak beharko ditugu, orduan hauei ere ordaindu beharko zaie eta honek ere asko igoko du, baina beharrezkoa da.