

→ ACTIVIDADES CLAVE (PROCESO):

- PRODUCCIÓN:

Diseño:

En este campo, cabe destacar el proceso de diseño del logotipo de nuestro producto, el cual se llevó a cabo durante varios días de investigación, debatiendo entre formas, colores, tamaños, etc. Buscamos un diseño que fuera el más adecuado y que mostrara el nombre de nuestra empresa además de nuestro lema, seleccionando también el color rojo, puesto que es símbolo de vitalidad, ambición y pasión.

Nuestro producto fue diseñado por y para jóvenes, con el objetivo de entretener y transformar su hobby en su futuro trabajo o en una oportunidad de trabajo no muy futura. A la hora de diseñar dicho producto, tuvimos en cuenta las necesidades actuales, barajando la opción de un posible confinamiento, ideando varios métodos por los cuales nuestro programa puede realizarse, además de la ventaja de que, al estar todos en nuestras casas, nos aprovecharemos de ese aburrimiento para conseguir audiencia.

Fabricación:

Al no ser un producto físico, que pueda crearse en una fábrica y venderse al consumidor de una manera directa (en una tienda), el proceso de fabricación será completamente diferente.

El proceso de fabricación de nuestro producto abarcará varios factores , y tendrá en cuenta todas las situaciones posibles.

Será un proceso largo y con muchas etapas (postproducción, producción, evaluación, etc.), para lograr que el producto final sea perfecto para nuestro target.

Entrega de producto:

Nuestro producto será “entregado” al consumidor de una manera indirecta, puesto que no es algo tangible, no puedes ir a una tienda y comprarlo, simplemente será entregado al consumidor final mediante televisión, plataformas y medios digitales.

Dentro de la Producción de nuestro proyecto deberemos de priorizar el diseño en sí, ya que sin un buen un comienzo, no podremos llevar el proceso de fabricación y de la entrega de producto de manera satisfactoria, o bien, pueden ocurrir problemas durante el camino debido a un mal planteamiento del programa.

- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:**

Tendremos que estar al tanto de si nuestros clientes tienen problemas a la hora de visionar el programa, tanto como en televisión como en las plataformas streaming. Debemos de estar al tanto cada día de emisión de los distintos programas. En el caso de que ocurran fallos podemos solucionarlos de varias maneras:

- **Fallo en televisión:** Mediante el directo en streaming y las redes sociales avisar a todos los usuarios, e inmediatamente ponernos en contacto con la productora televisiva
- **Fallo en Streaming:** Twitch es una plataforma de trabajo más rápida, por lo que una caída del programa en directo se puede solventar de manera más rápida (cancelando y empezando de nuevo el directo, continuar en un canal alternativo, enganchar el programa con tele...). Aun así, también avisaremos por redes sociales en caso de que haya fallos en streaming.

Entre estas dos plataformas tendremos que darle un poco más de prioridad a los **fallos en retransmisión en la televisión** ya que, en Streaming son más sencillos de solventar, (problemas de red, de la propia plataforma...), en cambio, en televisión están involucrados muchos equipos de grabación y personal técnico, haciendo que el problema sea de mayor gravedad y más duradero de corregir

- **PLATAFORMA/RED:**

Nuestro punto fuerte para estar siempre en contacto con el cliente, incluso cuando el programa no se está emitiendo, son las **redes sociales** y la **publicidad** (anuncios).

Esto se debe a que gran parte de nuestro público es un rango de edad joven, siempre en contacto con dichas redes sociales (Instagram, Twitter, Youtube...).

La ventaja de contar con plataformas vía Internet es que los soportes de las mismas son muy amplios. Desde ordenadores, tablets, móviles, televisiones...

A pesar de que vayamos a implantar publicidad por medio de anuncios y patrocinios, nuestras bases de comunicación centrales serán las propias redes sociales, con nuestras respectivas cuentas en ellas, ya que de esta manera no estamos haciendo ver de manera cliente con nuestro público.