

8. Actividades clave

Para que nuestro proyecto funcione, la primera actividad clave que utilizaremos es la producción, el diseño lo elegiremos nosotros y le proporcionaremos todas nuestras ideas al programador informático que también se encargará de la realización de la aplicación y de mantenerla día a día para que nuestro proyecto funcione y no tenga problemas, por último cuando esté todo esto acabado la pondremos en venta en las plataformas de venta como Appstore y Google Play.

Otra actividad clave que nuestro proyecto utilizará es la de plataforma y red donde será necesario promocionarla, para que la gente sepa de la existencia de nuestra aplicación. Para hacer esto posible, utilizaremos tanto las redes sociales, como Instagram o Facebook, o los periódicos gratuitos que se reparten en las universidades. Para atraer aún más a los clientes, será fundamental que tenga tanto un logo como un nombre llamativo. Con todo esto hecho, habrá que buscar empresas que quieran anunciarse en nuestra app, a cambio de un ingreso económico, con el cual, podremos pagar a los trabajadores y obtener beneficios.