



## PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

En nuestro grupo teníamos claro desde el principio que queríamos crear algo dirigido a nosotros, los jóvenes.

Empezamos pensando en **servicios relacionados con nuestro día a día y en actividades de ocio**. Pero, tras compartir ideas todos juntos y consultarlo con personas de nuestro entorno, nos dimos cuenta de que la mayoría de los jóvenes olvidábamos frecuentemente el **ocio cultural**. Leímos entonces que el gobierno pensaba introducir en España, como existen en otros países como Francia o Italia, un **bono cultural joven** a aquellos nacidos en 2004 y nos dimos cuenta de que no éramos los únicos que pensábamos que **la cultura debería fomentarse más entre gente de nuestra edad**.

Hemos pensado que estaría bien contar con una **plataforma informática para publicitar y anunciar eventos culturales para jóvenes** en nuestra ciudad. De esta manera, las diversas informaciones sobre estas actividades serían mucho más accesibles para los jóvenes, que frecuentemente son desconocedores de que se van a producir.

Ya sea la próxima obra de teatro, un festival de música o de danza o una nueva exposición en el museo, **todas las informaciones sobre estos eventos se podrían encontrar en nuestra aplicación**. Además, los que asistan a estos actos podrán dejar valoraciones y comentarios que podrían animar a sus amigos o compañeros a asistir también.

De esta forma **Young-us** combina su carácter informativo con una función de red social con el fin de implicar e interesar a los jóvenes en la cultura

YOUNG-US ES...

UNA APLICACIÓN QUE BENEFICIA DE IGUAL MANERA A LOS JÓVENES Y A LOS ORGANIZADORES DE EVENTOS CULTURALES. Los primeros tendrían un fácil acceso a informaciones sobre los próximos eventos culturales celebrados en su ciudad, mientras que los segundos contarían con un medio para llegar a un público joven y vender sus entradas.