

STARTINNOVA

FITME

OIHANE PINILLA, SOFIA MARTINEZ, JIMENA PEREZ Y
ARRATE GARCIA



CONTENIDOS

01 **Introducción**

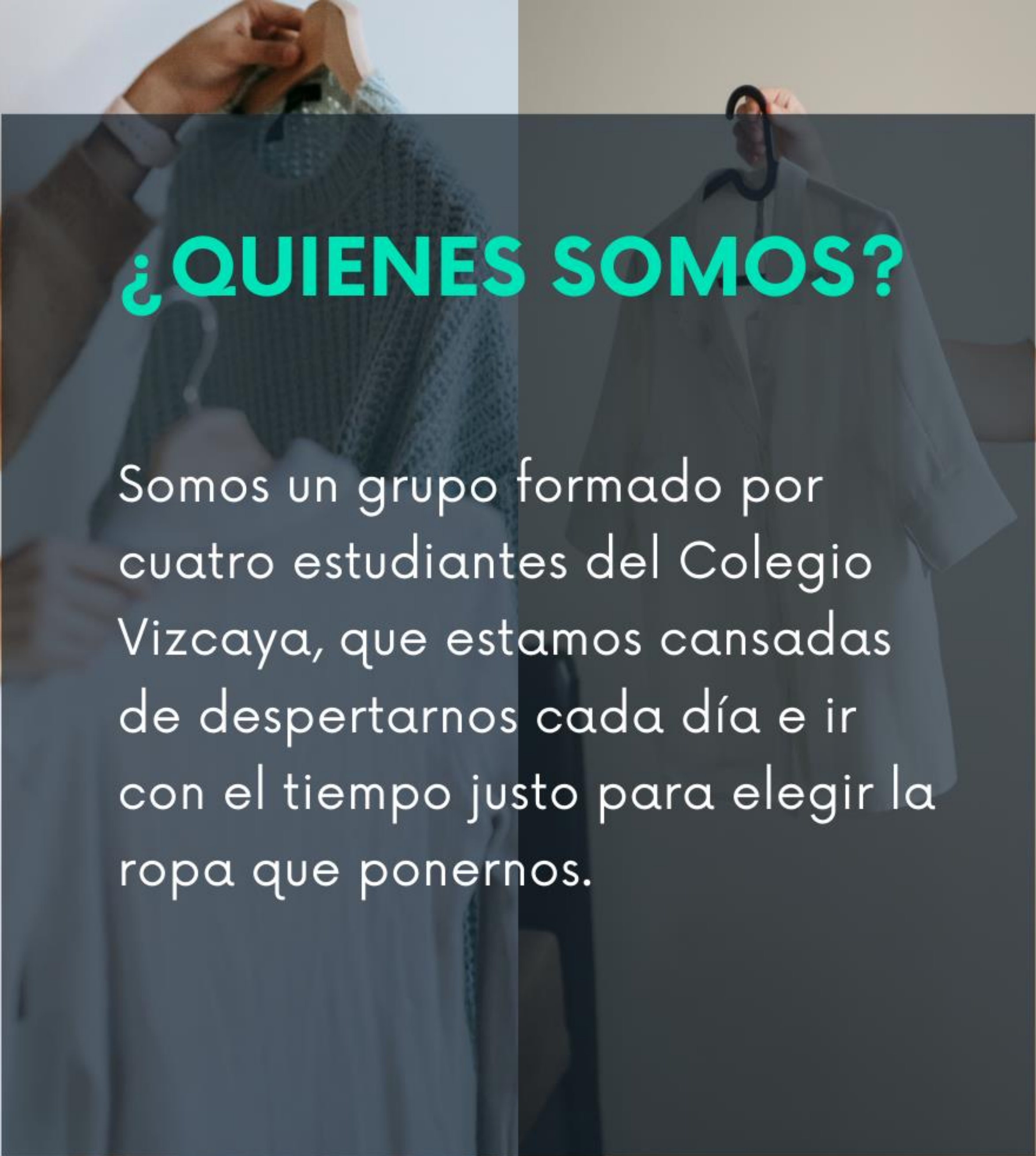
02 **Equipo**

03 **Planificación**

04 **Objetivos**

05 **Público**

06 **Claves**



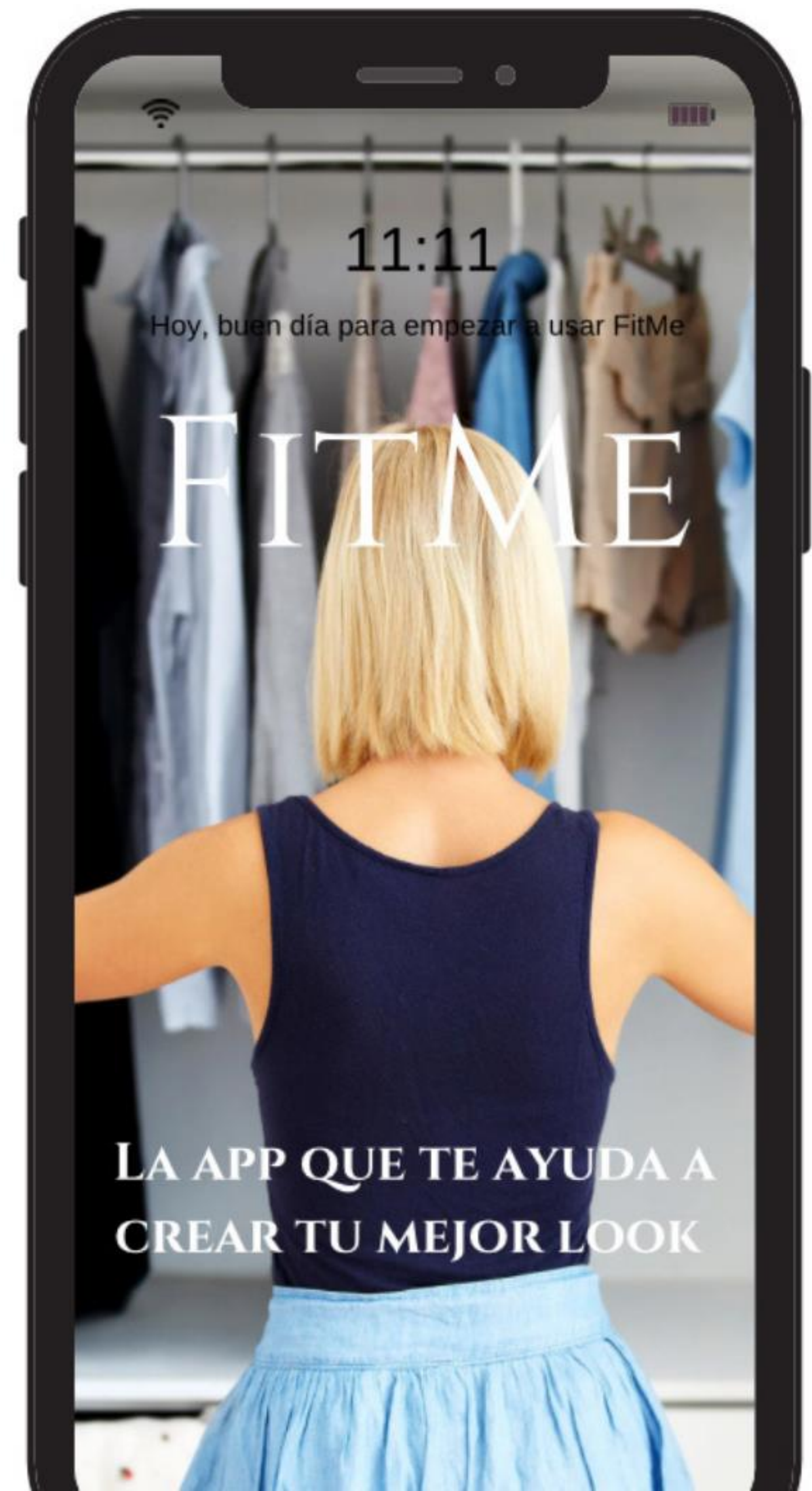
¿QUIENES SOMOS?

Somos un grupo formado por cuatro estudiantes del Colegio Vizcaya, que estamos cansadas de despertarnos cada día e ir con el tiempo justo para elegir la ropa que ponernos.



POR ESO HEMOS CREADO

Fit Me



INTRODUCCIÓN

La aplicación que hemos creado tiene un funcionamiento es el siguiente: lo primero que debes hacer es sacar foto de las prendas de tu armario y foto de ti mismo para más tarde colocar la foto de cada prenda encima de la tuya y ver como quedaría. Otra de las cosas que te ofrece FitMe es que puedes subir fotos de tus looks para que así otros usuarios los vea, se sienta inspirado, pueda valorarlos y dar su opinión, esto es lo que le hace diferente a nuestra aplicación.

Con nuestra aplicación queremos conseguir que la gente no tenga problemas a la hora de elegir la ropa del día a día. Con ella ahorramos tiempo y así conseguimos que nuestro armario no quede hecho un caos por el desorden. Queda a destacar que la aplicación tiene un alto nivel de protección de datos, el cual si tu lo deseas te permite mantener la cuenta en privado y hacer que solo los usuarios que tu deseas vean tus outfits. Otra cosa que diferencia nuestra aplicación con el resto es que es gratuita y se puede adquirir por todo tipo de dispositivos tecnológicos, desde móviles a ordenadores.

OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN

TENER UNA BUENA RELACIÓN CON LOS CLIENTES

Los clientes son una parte fundamental para que un proyecto salga adelante, sin ellos no somos nada, por eso consideramos que es esencial tener una buena relación con ellos. Pero, ¿Como podemos conseguir esto? Lo primero de todo es integrar a al cliente, esto lo podemos conseguir creando suscripciones a la aplicación, cada cliente tendrá que crearse una cuenta para acceder a la aplicación.

Por otra parte la aplicación tendrá una sección para una valoración de la aplicación y si ellos lo ven oportuno, dejar alguna sugerencia de mejora, así entre todos, podremos conseguir que la aplicación cubra las necesidades de todos los usuarios.

Crea una cuenta nueva

¿Ya te has registrado? Ingresar aquí.

NOMBRE

CORREO

hola@unsitiogenial.es

CONTRASEÑA

FECHA DE NACIMIENTO

Seleccionar



registrar

FITME

Otro objetivo que queremos conseguir y nos parece importante, es facilitarlos el día a día, en este caso eligiendo outfit y sobretodo que sea eficaz

OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN

OTROS OBJETIVOS

Que empresas como Inditex les interese poner anuncios en nuestra app, para incrementar las ventas y así nosotros poder obtener un beneficio.

Tener una buena protección de datos.

Ir creando actualizaciones para que la aplicación cada vez sea mejor.

CONSUMIDORES

Nuestra aplicación va dirigida principalmente a aquellas personas las cuales son muy indecisas a la hora de elegir que ropa poners. Con esta aplicación evitarás cambiarte varias veces de ropa y dejar todo tu armario desordenado antes de salir de casa, ya que podrás ver como te queda la ropa mediante la foto seleccionada de tu cuerpo.



PLANIFICACIÓN

- Definición de objetivos
- Definición de requisitos
- Creación de diseños
- Creación de estilos
- Aprobación de diseño
- Aprobación de contenidos
- Aprobación de producto

DESARROLLO

- Conocer los costes de desarrollo de apps móviles en iOS y Android.
- Pruebas y testeo de la app.
- Elaborar un plan de marketing

LANZAMIENTO

- Publicación
- Publicidad
- Promociones
- Análisis de resultados.

CLAVES

1

OPTIMIZACIÓN DE LA BÚSQUEDA DE TU APP.

El proceso de optimización de una app, que tiene como objetivo maximizar su visibilidad en las tiendas de aplicaciones, lo que significa posicionar tu app entre los primeros lugares de la tienda.

2

EXPERIENCIA DEL USUARIO

Cuanto menos esfuerzo gaste un usuario en tu app, mejor será su experiencia. Para ello existen varios focos importantes:

1. Los nuevos dispositivos móviles tienden a ser de pantalla completa, para facilitar la visión.
2. Es importante saber transmitir emociones, que es con lo que se conectan los usuarios.
3. Hay un crecimiento importante en el diseño conversacional, está en tendencia el uso de asistentes de voz y chatbots
4. Crear imágenes computarizadas y superponerlas al mundo real no es ya una fantasía: lo de hoy es la realidad aumentada.

CLAVES

3

USO COMODO DE LA APLICACIÓN

El uso de la aplicación tiene que ser sencillo, claro y visual para todo tipo de cliente. Para ello nos basaremos en ideas fáciles y una buena planificación.

4

CRITICAS DE LOS USUARIOS

De vez en cuando hacer unos cuestionarios para que los usuarios puedan criticar la aplicación y así observar los fallos para poder mejorarla. Nuestro objetivo siempre va a ser que el cliente esté satisfecho con nuestra aplicación. Siempre vamos a estar al servicio de nuestros usuarios.