

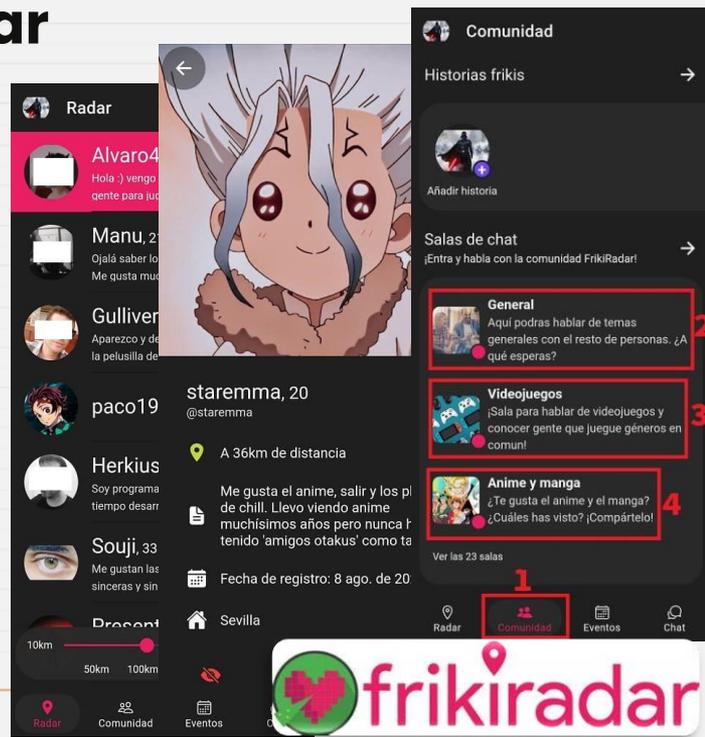
## Segmentos del mercado

Marcos Fernández  
Mateo Rodríguez  
Roberto González  
Hannah Lopez



# Frikiradar

FrikiRadar es el **«Tinder de los Frikis»**, esta aplicación te permite **conocer** a otras personas con tus **mismas aspiraciones, gustos y aficiones**. Se podrán iniciar conversaciones de Anime, Manga, General o Videojuegos.



## Huggle

Huggle era una aplicación social basada en la **ubicación** que conectaba a los usuarios en función de los **lugares comunes** que frecuentaban.

Diseñada como una forma de hacer **amigos** al conectarse con personas que comparten **intereses mutuos**.



## Patook

Similar a Tinder pero **sin coqueteo**, para hacer **amigos**, y es ideal para aquellos que se trasladan a un **nuevo lugar a vivir** y no tienen amigos en ese nuevo sitio.





## ESTUDIO DE MERCADO: EMPRESAS DEL MISMO SECTOR



# Amiamo

Amiamo es una red social con la cual te permitirá **conocer** a personas que tengas **gustos similares** a los tuyos. Para ello puedes añadir tus gustos, que serán **etiquetas**, los cuales el sistema te mostrará qué personas tienen también ese **mismo gusto**.

amiamo

## PERFIL DEL CLIENTE. TRABAJOS DEL CLIENTE

**1**

Ganar competiciones y objetos sobre tus gustos.

**2**

Sentirte el mejor en un tema que dominas

**3**

Tener acceso a la compra venta de tus objetos relacionados con el tema del evento.

**4**

No sentirse sólo

**5**

Relación con los demás

**6**

Encontrar gente con tus mismos gustos

**7**

Aprender más sobre un tema

## Perfil del cliente

# ALEGRÍAS DEL CLIENTE



- El poder **encontrar nuevas amistades** dentro de los eventos.
- El poder **conseguir premios** a través de las competiciones o concursos del evento.
- El poder optar a un **sorteo incluido en la entrada al evento**, con un precio significativo.
- El **recibir** un póster u otros **obsequios con la entrada**.
- **Encontrarte con personas reconocidas** del sector dentro del evento. (eventos literarios, escritores, eventos deportivos, deportistas)
- Los posibles **reencuentros con personas** ya conocidas en el mismo evento.
- Posibles **quedadas entre personas que se conocían tan solo por internet**, como por ejemplo personas que juegan a un videojuego juntas pero nunca se han conocido en persona, el evento puede ser un punto de encuentro y un buen rato en compañía.



# Perfil del cliente

## FRUSTRACIONES DEL CLIENTE



- El **ser discriminado** por un gusto concreto , que no está aceptado por completo en la sociedad.
- El **nunca tener un evento relacionado con tus gustos.**
- No encuentro **gente con los mismos gustos** que yo
- Me da miedo comprar productos sobre mis gustos por **posibles engaños o mal estado del producto** (por ejemplo la compra de figuras que pueden estar dañadas)
- El **no poder ver los objetos** en persona antes de comprarlos
- Los pocos eventos que se realizan se suelen situar siempre en las **mismas ciudades y están lejos de mi.**

