

Proyecto Ejecutivo

Achieve Goals

PROBLEMA

El confinamiento social producido por el COVID-19 ha generado que en redes sociales nos enfrentemos a una ola de mensajes en la que parece estar prohibido no ser productivos. Esto lleva a muchas personas a experimentar el inicio de distintas actividades que habían guardado en el baúl de los recuerdos (deportes, cocina, actividades artísticas o desarrollo de competencias). Un sin número de personas están empezando estas actividades, nuevas para ellos, pero frecuentemente la iniciativa no es suficiente y al no contar con un refuerzo social pierden el impulso y no encuentran la constancia y disciplina; esto produce sentimientos negativos en las personas (fracaso, tristeza, enojo...) y desencadena distintos trastornos psicológicos.

RETO

¿Cómo motivar a las personas para que tengan éxito en sus proyectos personales durante la cuarentena?

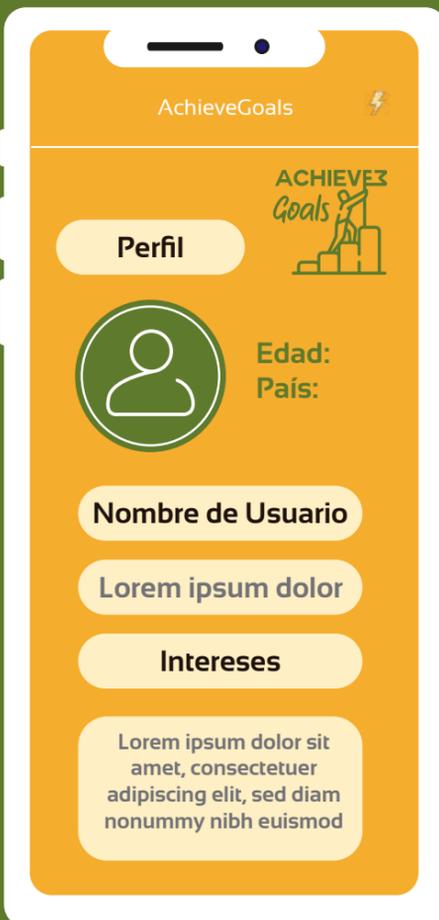
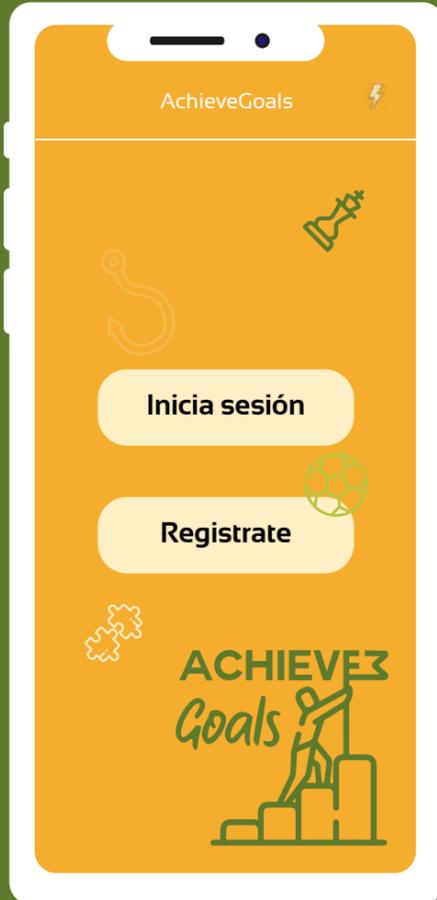
HIPÓTESIS (PROPUESTA)

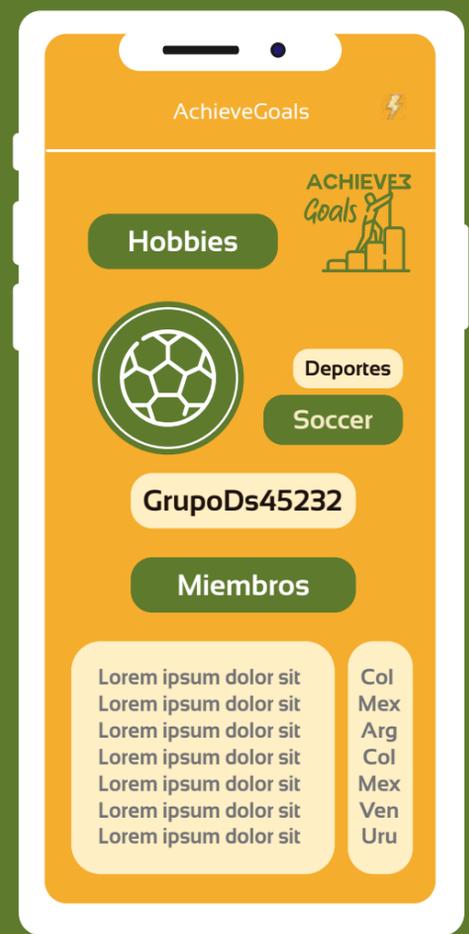
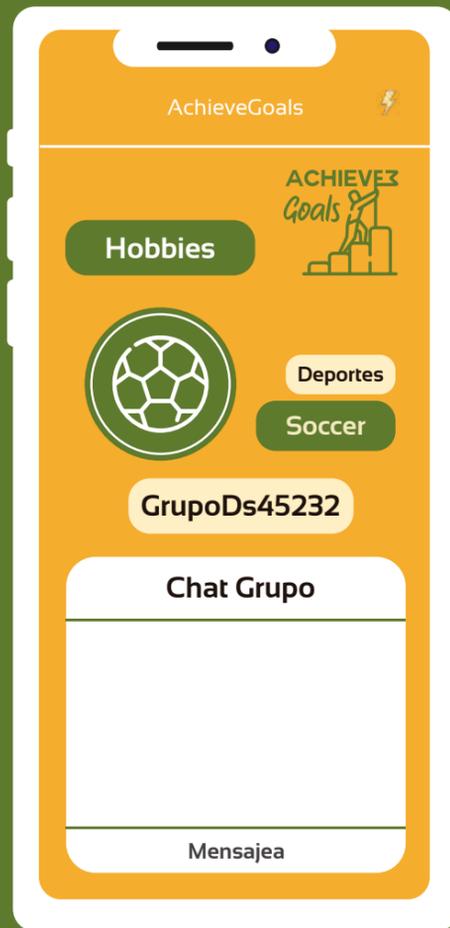
Una herramienta digital en la que se reúnan grupos reducidos de personas con actividades afines para dar seguimiento a sus actividades podría generar el incentivo social adecuado para que la gente consiga éxito en sus proyectos.

SOLUCIÓN

Achieve Goals es una app en la que personas que deseen trabajar algún proyecto podrán integrarse a grupos de trabajo en los que convivirán con personas con proyectos afines para generar comunidad y progresar en estos proyectos personales.

Mock - ups





MERCADO

Segmento de Población.- Personas mayores de 12 años en América Latina y el Caribe que son usuarias de las redes sociales. La tasa de usuarios activos como proporción de la población total oscila desde un rango de 18% y 42% (Haití y Venezuela) hasta un rango de 66% y 79% (Brasil y Chile).

Nicho de Población (Clientes Potenciales).- Usuarios de redes sociales que al encontrarse aislados en sus domicilios durante la cuarentena desean avanzar o iniciar hábitos o actividades apoyándose en las herramientas de las redes sociales, y más específicamente a través de las apps.

Es en América Latina donde están los mayores usuarios de redes sociales del mundo, registrando durante el año 2019 una media de tiempo de pantalla diario de 212 minutos que supera a la media global de 143 minutos.

Competencia.- En cuanto a las principales redes sociales y apps donde sus usuarios pueden vincularse con otros usuarios para interactuar y desarrollar intereses o afinidades comunes, se puede destacar la siguiente información:

- Durante 2018, las diez apps más utilizadas en América Latina fueron WhatsApp (90%), YouTube (86%), Facebook (85%), GoogleMaps (78%), Messenger (76%), Instagram (55%), Twitter (50%), Skype (48%), Pokemon (40%) y Yahoo (35%).

- Durante la pandemia del COVID19, Netflix (+9,500%), MicrosoftTeams (+1,100%), Zoom (+875%), Skype (+550%), FaceTime (+548%), Discord (+131%), Slack (+95%) se han convertido en las apps más populares según los incrementos en su utilización.

- Durante la pandemia del COVID19, Zoom ha sido la aplicación más descargada en Google Play con un furor de 3 millones de descargas tan sólo en Brasil, México, Chile, Argentina, Colombia, Perú y Ecuador, del 25 de marzo al 1 de abril de 2020.

Como desarrollar nuestra solución

ESTOS SON LOS 5 PASOS PARA HACER REALIDAD ACHIEVE GOALS



1.) DEFINICIÓN DE IDEA Y CONCEPTUALIZACIÓN

Durante la primer etapa de Respi creativo siguiendo la metodología propuesta por el evento.

2.) CREACIÓN DE PROTOTIPO

En la segunda etapa de Respi creativo se definieron las funciones de la APP y se creo el primer prototipo para ilustrar el funcionamiento de estas.



3.) DEFINIR MERCADO Y TECNOLOGÍAS

En esta etapa ocuparemos 2 semanas para conocer y definir mejor a nuestro mercado (clientes y competidores) para seleccionar las tecnologías a ocupar. (accesibilidad, programación e imagen)

4.) DESARROLLO Y PUBLICACIÓN

Se llevará a cabo el desarrollo de aplicación utilizando las tecnologías seleccionadas y será dado de alta en las plataformas para su descarga.



5.) DIFUSIÓN Y MEJORA CONTINUA

Realizaremos una campaña en redes sociales para maximizar nuestro alcance y actualizaremos constantemente la app considerando la retroalimentación de nuestros usuarios.

GRUPO 1022

Hector Menendez (MÉXICO)
Gustavo Cabrales (COLOMBIA)
Cesar Rodriguez (MÉXICO)
Alejandro Gómez (COLOMBIA)

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-49634612>

<https://www.strappinc.com/blog/especiales-navidenos/las-apps-mas-descargadas-en-latinoamerica-y-el-mundo>

<https://es.statista.com/grafico/21361/variacion-del-interes-de-los-internautas-en-el-ultimo-mes-en-una-seleccion-de-apps/>

<https://es.statista.com/grafico/21330/paises-con-mas-descargas-de-zoom-en-america-latina/>