



UNA APP PARA EMPRENDEDORES FREELANCES PYMES



E-Trueque una aplicación orientada a la venta e intercambio de servicios digitales y productos físicos, ofrecidos por emprendedores o profesionales Freelance.

Su **mercado objetivo** son las pequeñas y medianas empresas, así como emprendedores y profesionales freelance que requieran el servicio de colegas en otras áreas para completar o mejorar sus propios proyectos.



E-Trueque contará con un sistema de Tokens, que permita el intercambio de servicios digitales y productos, entre todos los usuarios de la plataforma. Los cuales en su totalidad tendrán una cuenta de usuario interna que puede ser creada en la app, o automáticamente por enlazamiento con sus redes sociales, y que le permitan conocer información de pago y otros detalles del usuario.

Como se mencionó anteriormente, E-Trueque puede ser usada como una plataforma para intercambiar servicios digitales y productos, utilizando medios como el trueque/intercambio o mediante el uso de dinero electrónico el cual puede ser en base a papel moneda o Criptomonedas, siempre y cuando los oferentes del servicio digital o productos, decidan aceptar dicho medio de pago.



ES SIMPLE, ES FÁCIL..





La interfaz contará con una land page, que muestre en primera medida los servicios más populares y recomendaciones, acceso a los datos personales de usuario (para modificar y o agregar medios de pago y datos de contacto entre otros), y un buscador de servicios con un sistema de etiquetas de clasificación.

Los usuarios de la plataforma tanto como si son consumidores u oferentes, podrán subir pitches, ilustraciones o piezas audiovisuales cortas, que expongan de manera precisa y dinámica sus necesidades, productos, servicios, así como la calidad y estética de los mismos.

Adicionalmente contará con un sistema de geolocalización que permita conocer la ubicación de los diferentes oferentes de productos o servicios vinculados a la app, para el trueque o intercambio de aquellos productos o servicios que requieran de cierta proximidad geográfica, como pudiera ser lo relacionado con productos perecederos, o servicios como foto estudios personales entre otros. El sistema de uso de Tokens debe ser evaluado con mucho cuidado, para establecer un estándar basado en los precios de mercado que permitan establecer una correcta y justa distribución del valor en el proceso de intercambio del servicio. Ej. Una animación de 2 min con un valor de mercado cercano a los COL\$400.000 o ARS\$6.624, no se podría intercambiar de igual a igual con composición y musicalización de una canción de 1 min, que en el mercado puede tener un costo de COL\$2'000.000 o ARS\$33.123, si suponemos que una animación como la mencionada en este ejemplo equivale a 1 Token, entonces la relación debería ser 5-1, es decir 5 animaciones por 1 pieza musical.

PERFIL DE LO DESEABLE

(Resaltar la esencia del reto o problema que se afronta, teniendo en cuenta causas y consecuencias.)

La esencia del reto es desarrollar una aplicación que permita comunicar a los emprendedores entre sí y aprovechar con la creación de este proyecto la ayuda mutua a través del E-Trueque.

El intercambio de productos permitirá que muchos artistas, diseñadores, músicos entre otros, que están buscando la manera de afrontar esta pandemia desde lo económico, cuenten con ayuda generada como comunidad, pues tenemos como problema los cambios en la economía que ha detenido muchos negocios grandes, medianos y pequeños, alrededor del mundo.

Con E-Trueque buscamos que no solo sea beneficiado un sector, sino ser de ayuda a esas empresas que requieren de diferentes y diversos servicios para la reactivación económica en su sector.

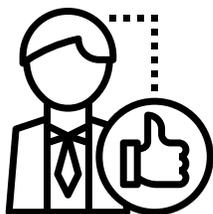


PERFIL DE LO FACTIBLE

(Establecer los pasos metodología, acciones o pasos claves que lleven a la materialización del proyecto, teniendo en consideración las necesidades técnicas y los talentos humanos necesarios.)

En primer lugar, se deben establecer las necesidades y requerimientos del proyecto:

Técnico: Equipo de cómputo para el desarrollo de la aplicación, software en el cual se desarrollará la App (algunas opciones pueden ser, Xamarin, PhoneGap, AppMachine, o aplicaciones externas o webs de pago para el desarrollo ágil y simple de la app), aplicación de escritorio para testear la funcionalidad de la App (algunas opciones son BlueStacks, Ipadian), celulares con sistema operativo Android y Iphone, para testeo final de la App.



(1) Profesional en administración o gerencia: quien se encargará de coordinar el equipo de trabajo, aplicación de metodologías y demás funciones administrativas como habilitación, registro y otros formatos requeridos para la gestión de la empresa.

(1) Profesional en contaduría: quien se encargará de realizar informes financieros y toda la parte contable.

(1) Profesional en ventas: cuya función será hacer contacto con empresas y emprendedores de los diferentes sectores comerciales de interés para la aplicación, además de la consecución de capital por medio de la búsqueda de inversión pública o privada.



(1) diseñador gráfico: quien creará los elementos visuales y la estética de la interfaz de usuario



(1) animador digital/Produtor Multimedia: cuya función será crear los efectos de animación y coordinar la puesta de efectos de sonido en la App.



(2) profesionales en desarrollo de Apps: cuya función será crear la App, y correr los test.



(2) profesionales en marketing digital y posicionamiento web: cuya función será el posicionamiento de la app y la gestión comercial digital de la misma, y sus respectivas redes sociales, además de la búsqueda online de profesionales que se integren inicialmente a prestar servicios en la app mientras se posiciona.

En segundo lugar, se procederá a la puesta en marcha de los pasos necesarios, para materializar el proyectos:

- *Concepción de la idea
- *Identificar la necesidad
- *Analizar mercado y establecer población objetivo
- *Diseñar el flujo de las características de la App
- *Depurar las características innecesarias
- *Diseño de imagen (interfaz de usuario)
- *Crear cuenta de desarrollador
- *Desarrollo de la App
- *Realizar pruebas y depurar fallos identificados
- *Consecución de una base solida de prestadores de servicios afiliados a la App, como emprendedores y profesionales Freelance
- *Iniciar campañas de Marketing Digital
- *Continuar con procesos administrativos y de mantenimiento de la App



PERFIL DE LO VIABLE

(Realizar un análisis del mercado que permita establecer si el proyecto tiene posibilidades de ser competitivo en el entorno actual, así como realizar un análisis de las posibles fuentes de financiación viables para el proyecto.)

El reto al que nos abocamos es ¿cómo apoyar la comunicación entre emprendedores pasado el distanciamiento social?

Consideramos que para cumplir nuestro reto podemos proponer una herramienta que ayude a los emprendedores a comunicarse y realizar un intercambio de sus talentos a través del E-Trueque.

Realizando un rápido análisis del mercado (hecho pautado para la hackaton), pudimos establecer que nuestro proyecto tiene posibilidades de ser competitivo, sobre todo por la evidencia encontrada de su necesidad al observar que la temática de intercambio se presenta en varios proyectos de la hackaton.

Verificando lo antedicho vemos que será factible contar con financiación cuando no monetaria tangible, con lo que planteamos como proyecto, mediante el intercambio de talentos a través E-Trueque.



E - TRUEQUE
INTERCAMBIANDO TALENTOS

GRUPO - 1721