

**NOMBRE:**

Vaquita

**DESCRIPCIÓN:**

Gestión de gastos compartidos.

**FUNDAMENTACIÓN:**

En la actualidad existen múltiples medios de pagos, pero esos medios no solucionan las operaciones entre más de dos personas. Este proyecto genera la posibilidad de interacción de dinero virtual entre dos o más participantes de diversos métodos. Incentivando el intercambio de dinero virtual en la vida cotidiana.

**OBJETIVOS:**

- Organizar los gastos y unificarlos con la transacción.
- Reemplazar el dinero físico en las transacciones cotidianas.

**PÚBLICO OBJETIVO:**

-Jóvenes adultos recién insertados al mercado laboral (millennials o post-millennials bancarizados), al no estar acostumbrados a los métodos tradicionales de pagos son potenciales a adoptar una nueva manera de repartir gastos y generar transacciones. También es importante que este grupos suele poseer menores recursos económicos al estar comenzando su vida laboral y por lo tanto mayor necesidad de repartir gastos para hacer rendir su dinero.

**DESAFÍO:**

- Imponer el sistema.

**LÍNEAS:**

Nuestro equipo está compuesto por tres programadores y un diseñador, así que en lo que respecta a aspectos técnicos el desarrollo de la aplicación está cubierto. Además de esto sería importante sumar especialistas en publicidad, marketing y ventas, para cubrir imponer el sistema una vez que esté finalizado.

**EQUIPO DE TRABAJO:**

- Gabriel Lopez (programador)
- Jonathan Antolini (programador)
- Juan Ponce (programador)
- Jeremías Marín (diseñador)



## EXPLICACIÓN GENERAL:

En nuestra vida cotidiana observamos que se presentan variadas y numerosas situaciones en la que hay que gestionar un pago de producto o servicio entre varias personas. Incluyendo pero no limitándose a:

- Varias personas que comparten un taxi.
- Amigos que comparten un viaje.
- Estudiantes en una excursión.
- Una cena en un restaurant.
- Un asado entre amigos.
- Viajes laborales.
- Servicios digitales compartidos (Spotify, Netflix, etc)
- Cancha de futbol.

## EJEMPLO DE SITUACIÓN DE USO

Cinco amigos se juntan a comer un asado, Juan compra la carne y gasta \$600, Gabriel compra bebida y gasta \$300, Francisco compra la leña y gasta \$100. Juan como administrador crea un evento en la aplicación y agrega a los cinco amigos, todos cargan sus gastos y Juan los acepta. Como el requisito de la aplicación es que cada uno tengo cargado su método de pago, como billeteras virtuales u otros, Juan ya está en condiciones de liquidar gastos. La aplicación en este caso, calcula cuánto debe abonar cada uno teniendo en cuenta cuánto gastó y procede a realizar las transferencias entre los que deben abonar hacia los que deben recibir.

## RENTABILIDAD (CORREGIDO)



La ganancia de la aplicación está basada en cobrar el 0,1% sobre el monto total de la vaquita que se suma al total y se cobra en la misma operación. En cuanto a la comisión del 0,6% de Yacaré, nunca impactará en el total del costo ya que uno o más usuarios (los que más dinero pusieron) no necesitan realizar ninguna transferencia. En las diapositivas de la presentación se puede ver el ejemplo práctico.

## FUNCIONALIDADES FUTURAS:

- Eventos públicos, tipo donaciones o colectas.
- Suscripciones a un servicio.

# VAQUITA

---

- Balance de cuentas entre dos personas.
- Distintas opciones de arreglar gastos: electrónicos, físico y con saldos virtuales.
- Subastas
- Posibilidad de eventos con tiempo limitado.
- Que los padres aprueben compras de los hijos.