



Desarrollo de un prototipo de guía turística gamificada

Aarón José Cabrera Martín

alu0101101019@ull.edu.es
aaron.jose.cabrera.martin.13@ull.edu.es

Índice

01

Introducción

02

Estudio Previo

03

Desarrollo

04

Gamificación

05

Viabilidad económica

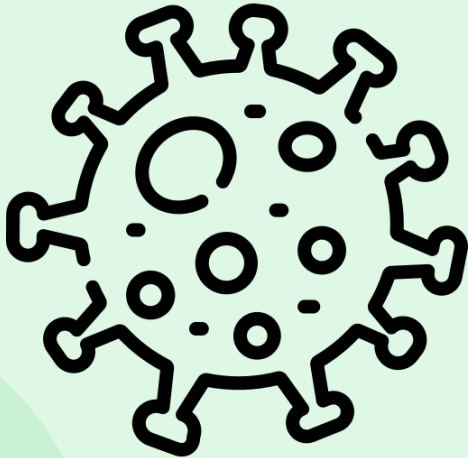
06

Conclusión

Introducción

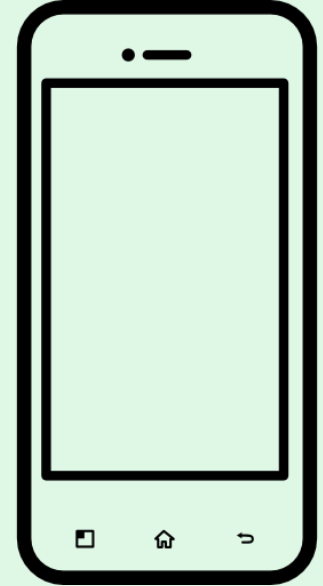
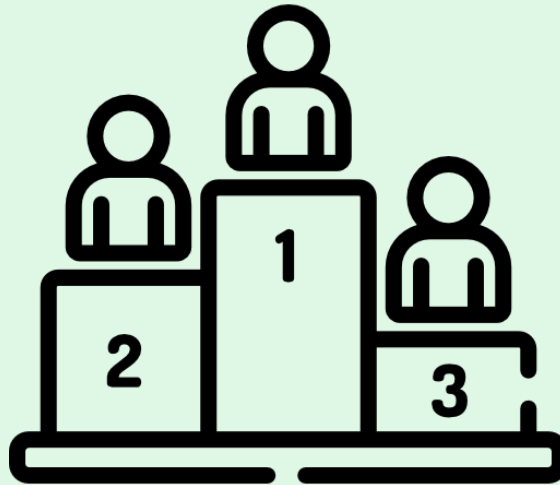
Problema

- Pandemia
- Receso turismo
- Receso económico

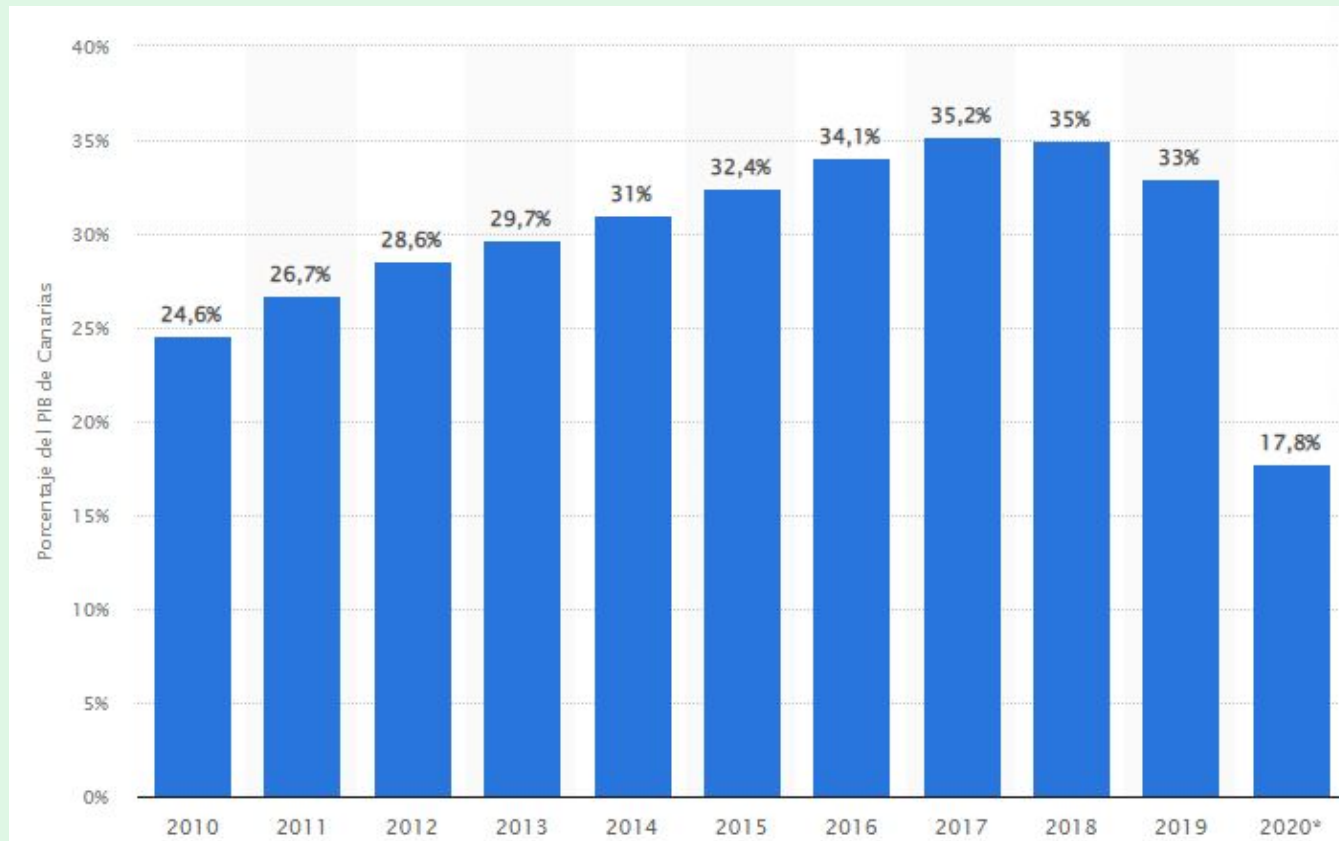


Justificación

- Portabilidad
- Naturaleza
- Recuperar Turismo
- Competitividad



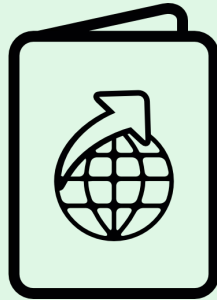
Turismo en el PIB canario



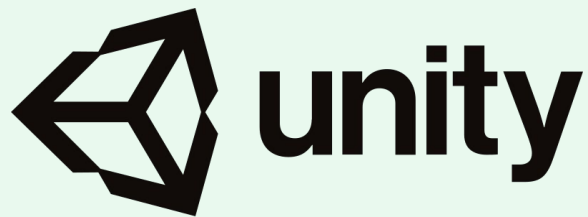
Estado del mercado

Competencia: Guías turísticas

- **Similitudes:** Ofrece puntos de interés
- **Diferencias:** Gamificación
- **Desventajas:** Más experiencia
- **Ventajas:** Menos interactivo



Tecnologías



Firebase



Tecnologías



doxygen

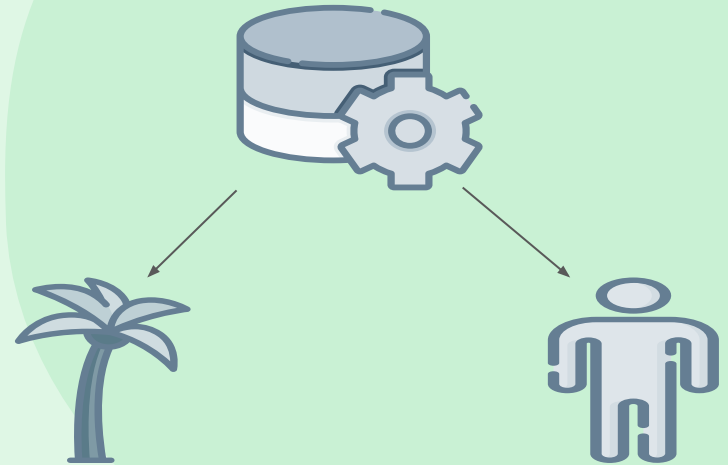
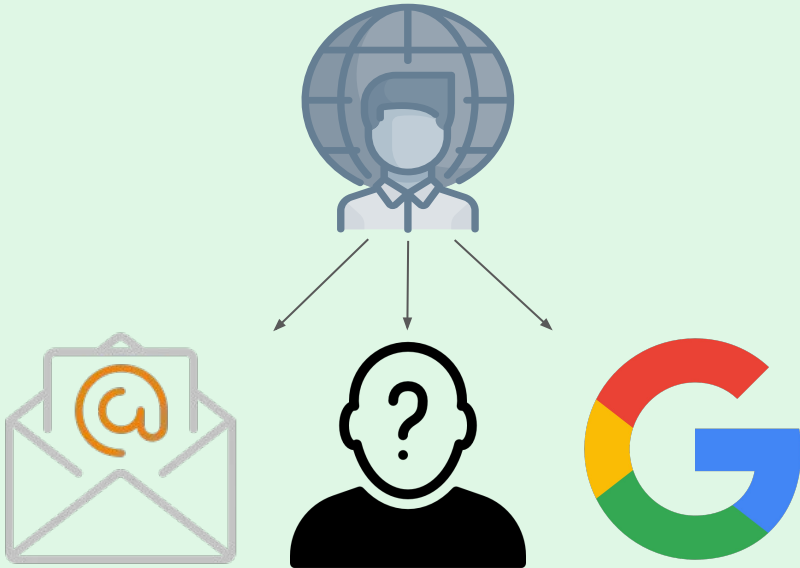
L^AT_EX

Overleaf

Desarrollo de arquitecturas

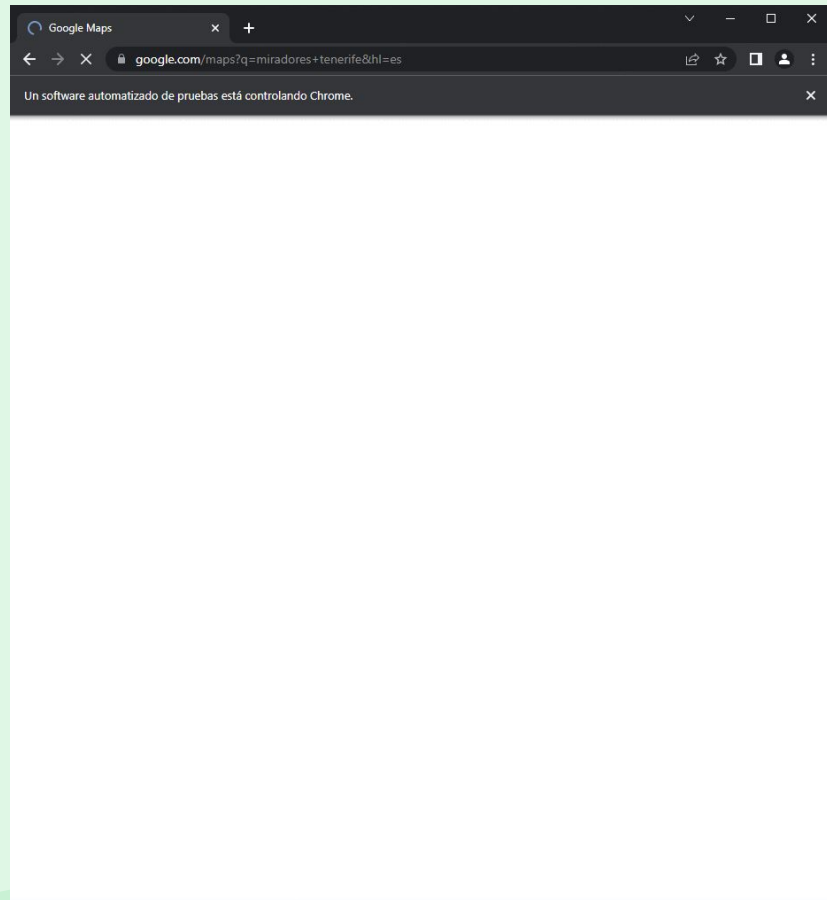
- Cada pantalla una escena
- mapRulesHandler
- gameRules

- Registro usuario
- Estructura base de datos



Web Scraper

Técnica utilizada para extraer información de sitios web mediante programas de software.



Concepto de gamificación

Uso de técnicas y elementos propios de los juegos o de los videojuegos en otro tipo de actividades.






Petición de amistad
enviada



Te reto a
visitar el
Parque
Nacional
del Teide

Petición aceptada





Has obtenido 35 puntos
por completar el reto de
tu amigo en 2 días

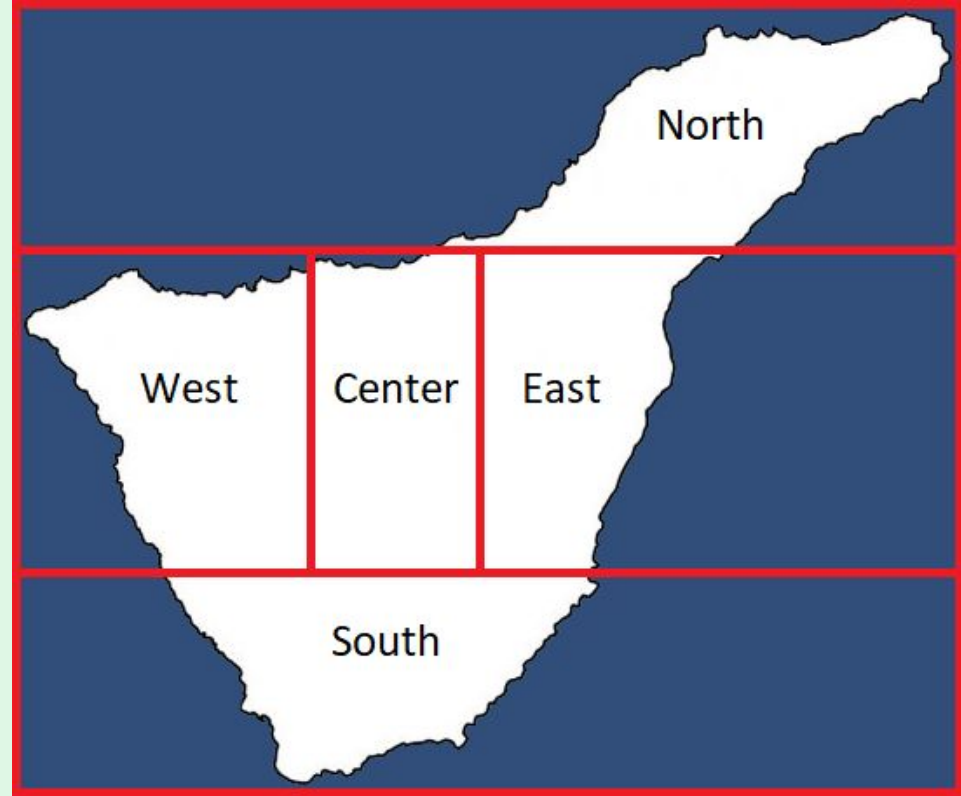
Has obtenido 26 puntos
por tu primera visita al
Parque Nacional del Teide

¡Lo conseguí!

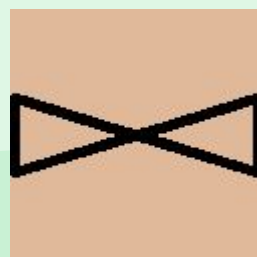
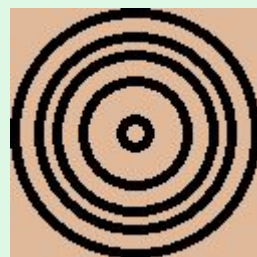
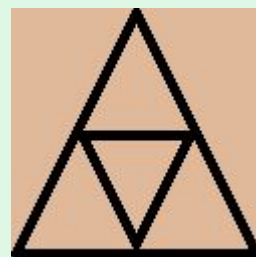
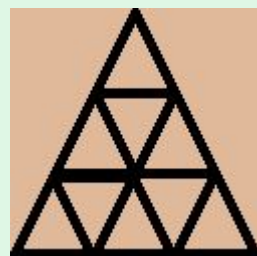
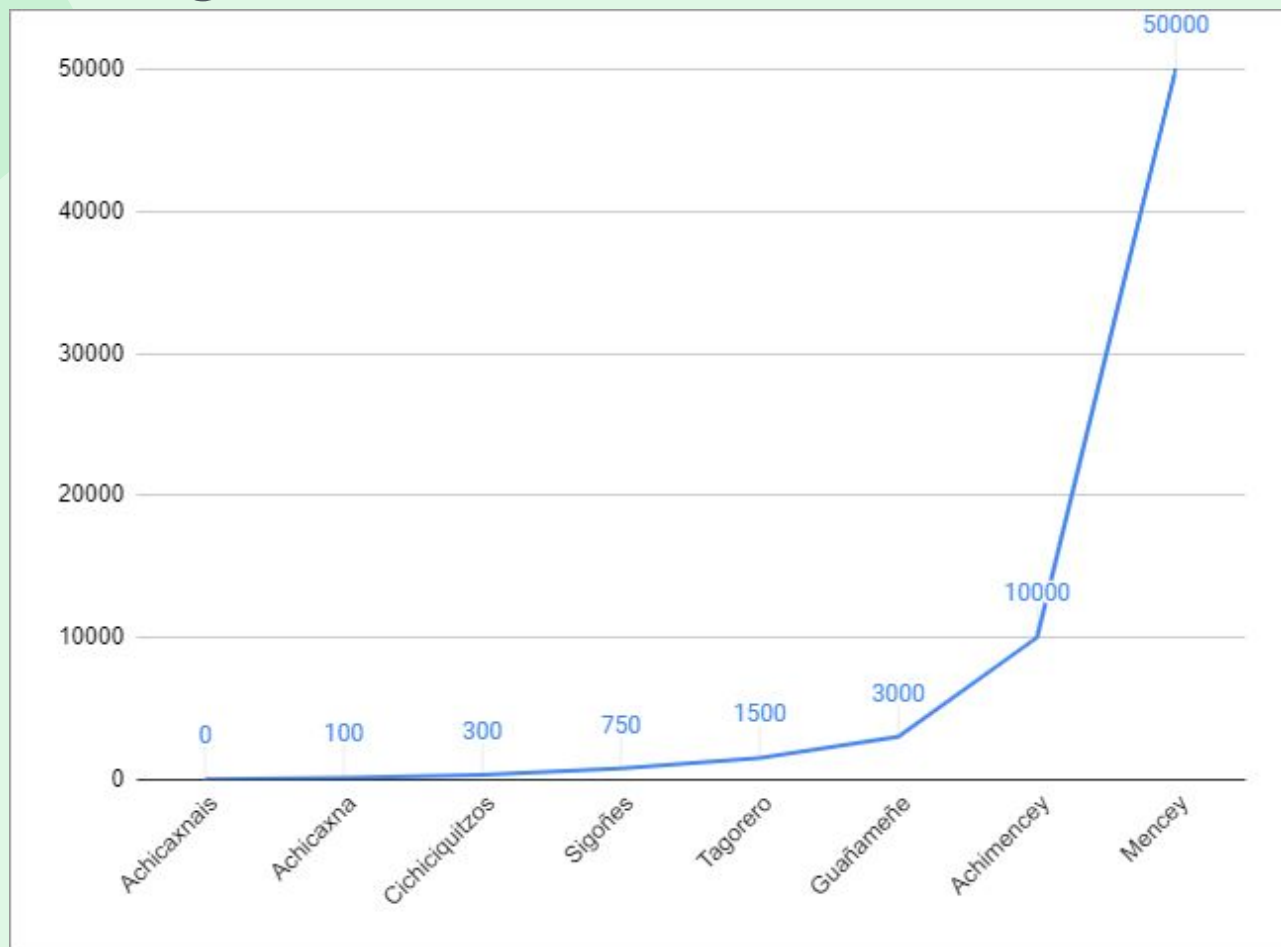


Has obtenido 4 puntos
extra porque alguien ha
completado uno de tus
retos.





Mapa de la Isla



Rangos



Ránking

Go Back		
Top: 1	test@mail.com	
Range:	Score: 10001	
Achimencey		
Top: 2	AARÓN JOSÉ CABRERA MARTÍN	
Range:	Score: 214	
Achicaxna		
Top: 3	test@test.com	
Range:	Score: 115	
Achicaxna		
Top: 4	prueba@prueba.com	
Range:	Score: 0	
Achicaxnais		

Home	Player Ranking	Places Ranking	About
No Filtrar	Search		
Top	Nombre de usuario	Puntuación	Rango
1º	test@mail.com	10001	Achimencey
2º	AARÓN JOSÉ CABRERA MARTÍN	214	Achicaxna
3º	test@test.com	115	Achicaxna
4º	prueba@prueba.com	0	Achicaxnais

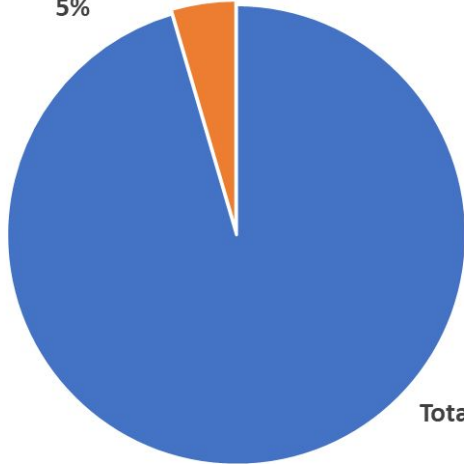
Home		Player Ranking		Places Ranking		About	
No Filtrar				Search			
Top	Nombre		Tipo		Zona	Visitas acumuladas	
1º	Piscina Natural de Güímar		Piscinas Naturales		Este	134	
2º	Playa de los Cristianos		Playas		Sur	63	
3º	Playa de Las Teresitas		Playas		Norte	2	
4º	Playa de Gordejuela		Playas		Centro	2	
5º	Playa La Pinta Puerto Colón		Playas		Sur	1	
6º	Playa Cardones		Playas		Sur	1	
7º	Playa de Castro		Playas		Centro	1	
8º	Playa Cueva de la Arena		Playas		Sur	1	
9º	Playa de Agua Dulce		Playas		Oeste	1	
10º	Playa de Las Aguas		Playas		Centro	1	
11º	Playa del Socorro		Playas		Centro	1	

Viabilidad Económica

- Tiempo de desarrollo: 7 meses
- Inversión inicial: 81.429,16 €
- ProjectLibre.

Distribución costos del proyecto

Total material
5%



Total mano de obra
95%

Distribución coste mano de obra

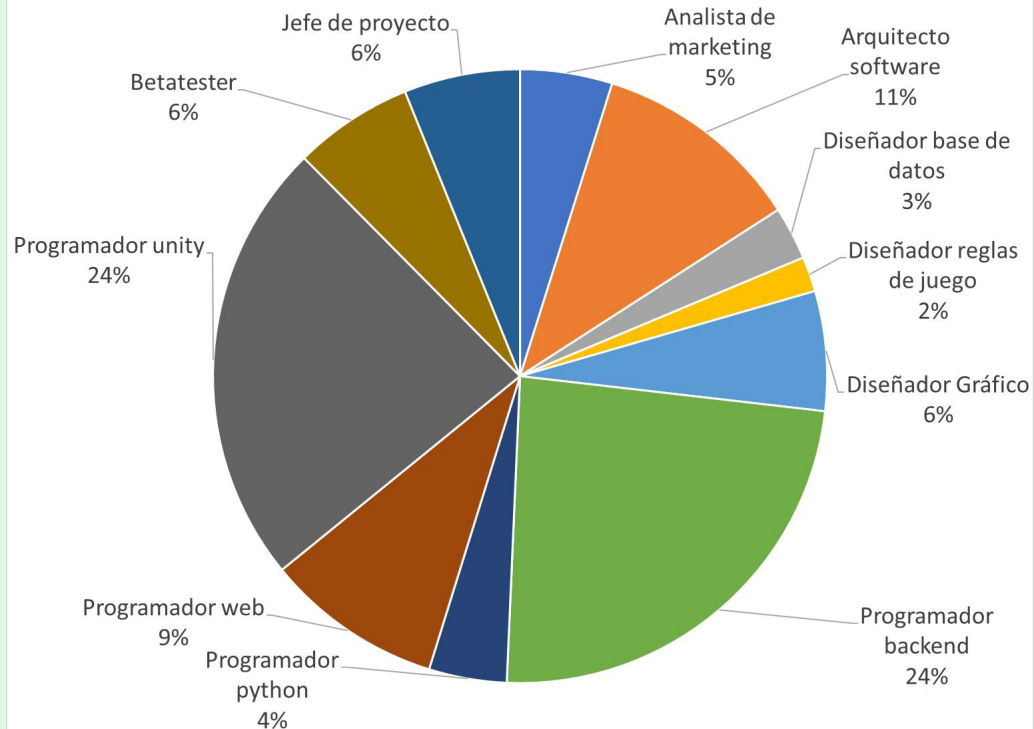


Diagrama de Gantt - Análisis y Diseño

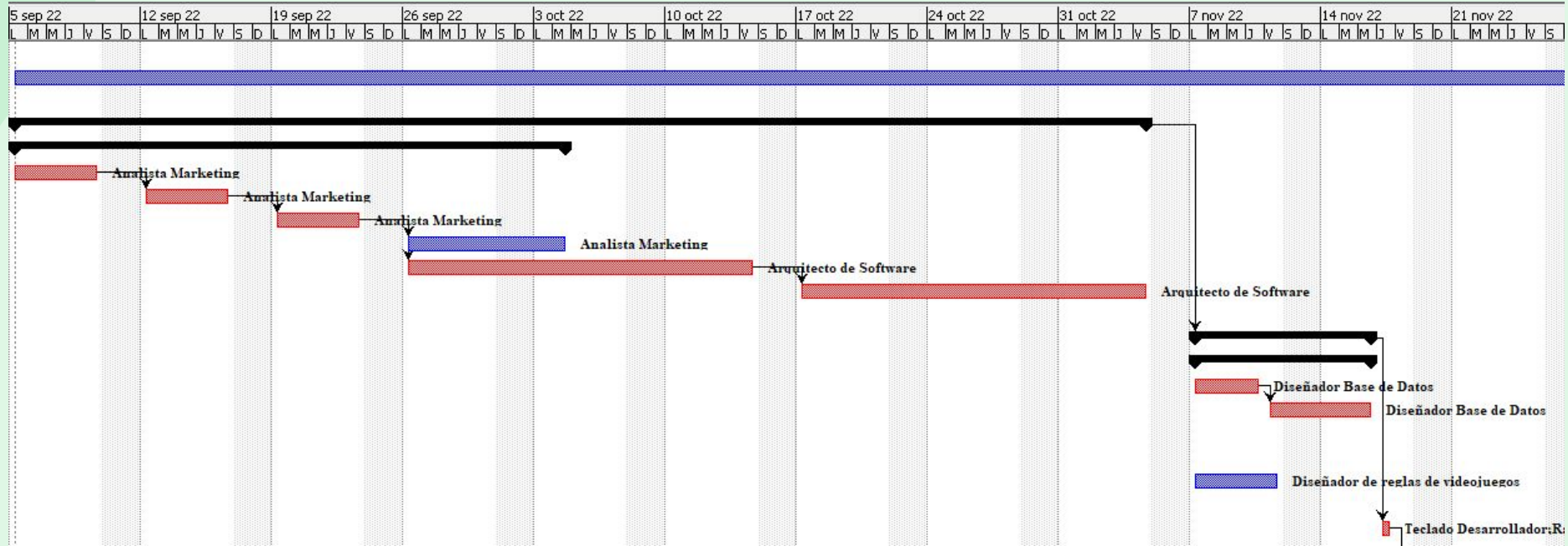
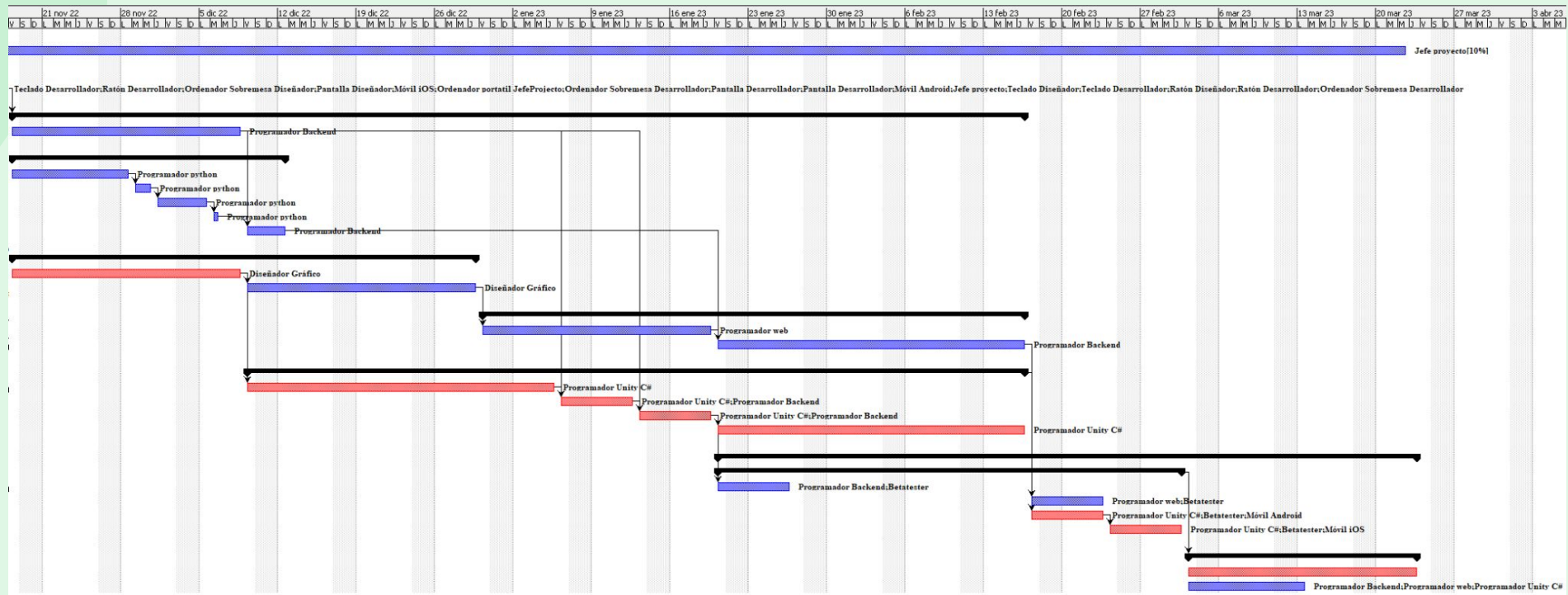


Diagrama de Gantt - Desarrollo y despliegue



Fuentes de Ingreso

- Google ADS.
- Vender APP.
- Subvención gobierno.
- Publicidad negocios locales.



**Gobierno
de Canarias**



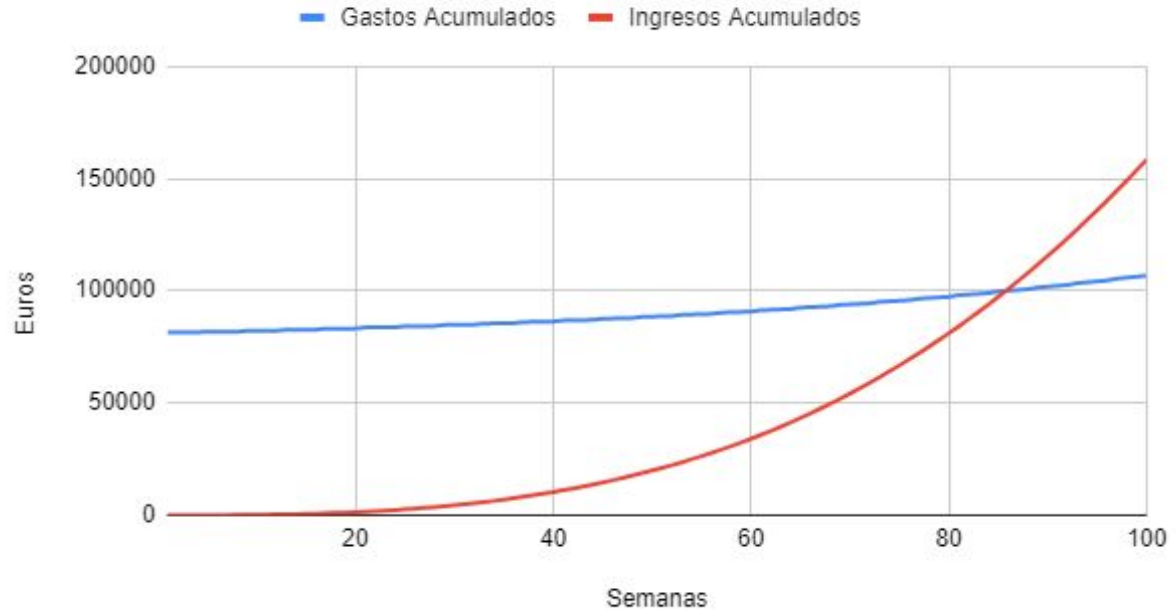
Google Ads

Punto ROI

- 100.773,90 €
- 86 semanas.
- 21 meses.
- 86.370 usuarios.



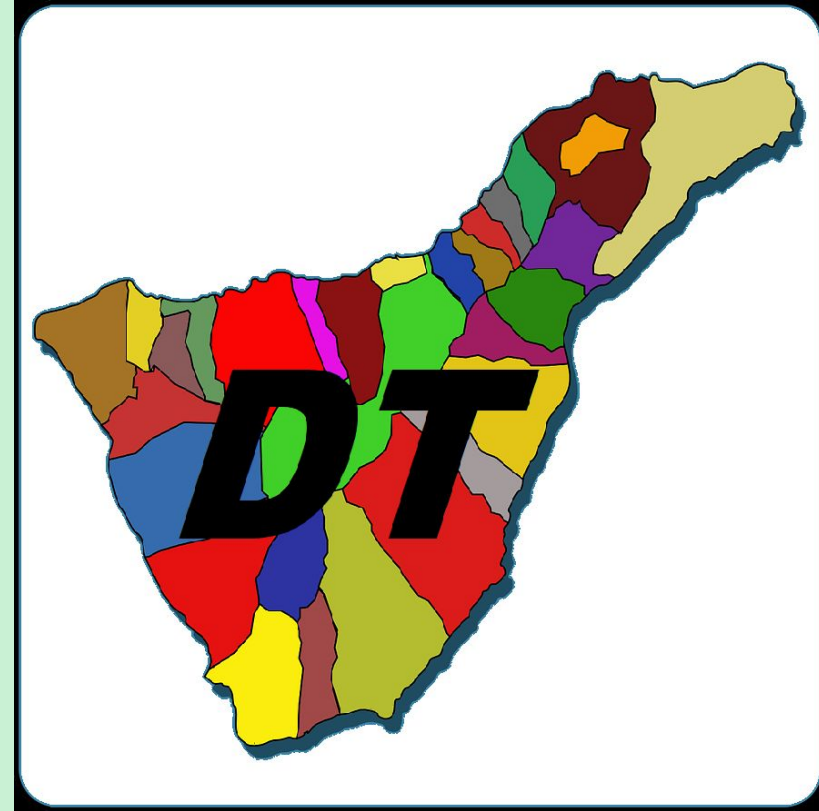
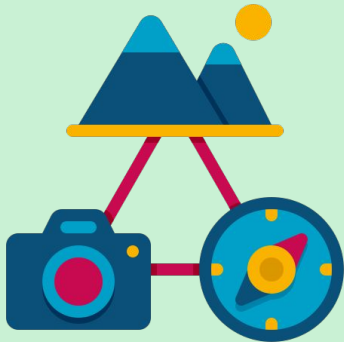
Gastos frente a ingresos acumulados



Conclusion

DiscoverTenerife

- Could benefit tourism.
- Could be interesting for Canarian people.
- Has a market niche.
- Is economically viable.
- Has high potential.





GRACIAS

¿Tiene alguna pregunta?

alu0101101019@ull.edu.es

aaron.jose.cabrera.martin.13@ull.edu.es

Aarón José Cabrera Martín

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik** and illustrations by **Stories**

