

A dark blue vertical bar on the left side of the page. A blue arrow points to the right from the bar, containing the date.

22-2-2023

SPRINT 1: NBA ANALYZER

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left corner and curve upwards and to the right.

INTEGRACIÓN DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

UCLM

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
NOMBRE DE LA COMPAÑÍA	2
EXPLICACIÓN DE NUESTRO PROYECTO	2
INTEGRANTES DEL EQUIPO Y ROLES TECNOLÓGICOS.....	2
MOTIVACIÓN	2
OBJETIVOS Y SUBJETIVOS.....	3
TAM Y SAM, PERFIL CLIENTE.....	3
KPIs & OKRs	4
Business model canvas, customer journey.....	4

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este proyecto es crear una herramienta con la cual llegar a comprender mejor el juego y tomar decisiones más informadas. NBA Analyzer podrá mostrar cuánto anoto un jugador en un partido, cuántos rebotes capturó y así con una gran cantidad de datos y estadísticas de cada jugador.

Creemos que puede ser una herramienta valiosa para entrenadores, analistas, periodistas deportivos, ya que pueden utilizarla para realizar investigaciones y análisis más detallados sobre el juego. También puede ser útil para los equipos punteros de la NBA, ya que puede proporcionar información valiosa sobre qué jugadores seleccionar en un draft y cómo optimizar sus alineaciones.

NOMBRE DE LA COMPAÑÍA

Al tratarse de una aplicación de estadísticas de NBA, hemos decidido que el nombre de la compañía sea "NBA Analyzer".

EXPLICACIÓN DE NUESTRO PROYECTO

Nuestra aplicación permitirá ver y comparar los distintos jugadores y equipos de la NBA mediante diferentes imágenes y gráficas, para ello la aplicación hará los siguientes pasos:

1. El usuario indicará que tipo de estadística quiere ver: comparaciones o estadísticas. También indicará si quiere ver la información de los equipos o de los jugadores, si quiere las estadísticas de playoff o de liga regular, etc.
2. A partir de estos datos, la aplicación se ayudará de la API de la NBA (NBA Analyzer) para recoger los datos y las estadísticas de los jugadores y equipos antes elegidos por el usuario.
3. Una vez conseguidos estos datos, con la ayuda de la API imagecharts, obtendremos las imágenes con los gráficos deseados que serán mostrados en la aplicación para el visionado por parte del usuario.

INTEGRANTES DEL EQUIPO Y ROLES TECNOLÓGICOS

Los integrantes del equipo, y sus respectivos roles son:

- Carlos Ordoño Moraleda -> Frontend
- Alberto Sanz Camacho -> Backend
- Ángel Villafranca Iniesta -> Testing

MOTIVACIÓN

Tras examinar varias propuestas, y viendo que principalmente algo que nos une es el deporte, pensamos que podría ser buena idea basar nuestro producto en alguno de todos los deportes que nos gustan. El fútbol lo descartamos de primeras, porque es un mercado muy explotado. Con el baloncesto, nos llamaba la atención la NBA y la Euroliga, pero el problema de esta última es la falta de API's. Valoramos también la posibilidad del tenis, o la Fórmula 1, ambas descartadas por, de nuevo, la falta de API's. Finalmente vimos que la opción de NBA podría ser factible. Es una competición que mueve millones de fans a lo largo de todo el mundo, solo falta saber encontrar la oportunidad de mercado y lanzarnos a por ella.

Queremos que nuestra propuesta sea de gran ayuda a equipos, aunque siendo óptimas, a corto plazo parece complicado. Por ello, centraremos el foco de atención en las casas de apuestas, un mercado que mueve mucho dinero, y en los espectadores curiosos, incluso aquellos que pretendan comparar estadísticas a la hora de realizar apuestas. Vamos a intentar cambiar el formato tradicional y que sea visual, que atraiga, y por supuesto que sea fiable.

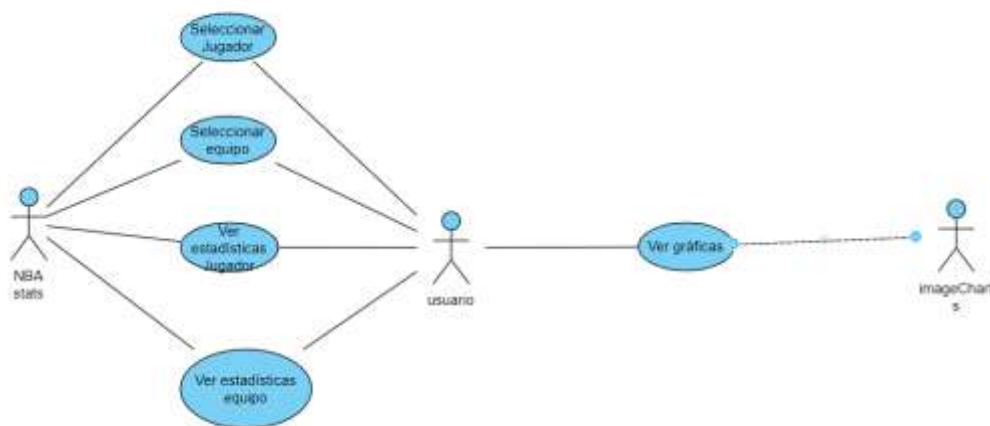
OBJETIVOS Y SUBOBJETIVOS

Los principales objetivos de nuestro proyecto son:

- Interfaz cómoda y visual, que diferencie nuestro producto del resto.
- Ofrecer al usuario los datos de todos los partidos en directo.
- Que los usuarios puedan engancharse al baloncesto a través de la NBA, o que puedan informarse de todos los partidos.
- Información fiable y detallada.

DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

Estas van a ser algunas de las acciones que el usuario va a poder realizar en nuestra aplicación.



TAM Y SAM, PERFIL CLIENTE

Vamos a ver, en primer lugar, cuántos espectadores siguen la NBA. Estos datos vamos a desglosarlos en espectadores de media, espectadores en grandes partidos y los seguidores en redes sociales.

Según un estudio de la propia NBA, la media de la temporada 2021/2022 fue de 1,6 millones de espectadores por partido. Si este dato lo trasladamos a citas importantes, como puede ser las finales de la NBA, la media aumenta, rozando los 20 millones de espectadores. Antes de la pandemia superaban esta cifra, aunque ahora esté un poco por debajo.

Utilizando la red social de Instagram vemos que la cuenta oficial de NBA tiene más de 76 millones. Algunas cuentas de los equipos más seguidos llegan a 21.4 millones de seguidores en el caso de los Lakers, 28.2 millones para los Golden State Warriors, 7 millones para Boston Celtics, Dallas Mavericks 3.4 millones. Es sin duda la competición que más aficionados mueve, si hablamos de baloncesto.

Siendo el TAM el tamaño global, pensamos que los interesados, que no solo son los aficionados si no también personas con intención de apostar podrían rondar los 7 millones de media. A todos esos espectadores de media, hay que sumarle toda la parte de Europa e incluso Oceanía, que no pueden disfrutar de la competición en directo, si no a través de estadísticas o resúmenes de partidos.

El SAM es solo el tamaño de mercado al que podremos llegar, que siendo optimistas dada la alta competitividad en el sector, puede ser en una primera aproximación de no más de unos 20.000 usuarios.

El perfil de personas que queremos atraer no es otro que fanáticos de la NBA, casas de apuestas y personas que se muevan en el ambiente de las apuestas. Probablemente, tendríamos un público con una edad comprendida entre los 16 y los 39 años. Aunque esto es muy relativo, pues la NBA tiene un público que engloba a todas las edades.

KPIS & OKRS

KPI

1. Número de búsquedas y comparaciones por cada usuario.
2. Comentarios de los usuarios.
3. Cantidad de usuarios en la aplicación
4. Número de gráficas generadas.
5. Usuarios registrados y que realizan pagos
6. Empresas registradas y pagan los servicios

OKR

1. Tener unos datos completamente actualizados, con los últimos partidos.
2. Conseguir un 75% de comentarios positivos.
3. Conseguir 200 seguidores nuevos cada mes.
4. Mostrar al menos dos gráficas comparativas cuando se realiza una búsqueda.
5. Usuarios 15% de los usuarios realizan pagos en la aplicación.
6. 5 grandes empresas contratan nuestros servicios.

BUSINESS MODEL CANVAS, CUSTOMER JOURNEY

modelo canvas



Y el Customer journey:



