



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE
INGENIERÍA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
SEMESTRE 2021-2**

COMPUTO MOVIL

PROFESOR:

- **ING. GERMAN SANTOS JAIMES**
- **GRUPO: 1**

PROYECTO – GACHAMON

NOMBRES:

- **AGUILERA ORTIZ ALFREDO**
- **GÓMEZ TREJO GUSTAVO ALI**

FECHA DE ENTREGA:

20 DE AGOSTO DE 2021

Contenido

Tabla de contenido

Introducción	3
Estudio y Justificación.....	4
Servicio de NFT	5
Algunos Productos.....	6
Modelo de Negocios en la Siguiete Etapa	7
Contratos Necesarios	7
Registro de Marca.....	8
Conclusiones.....	8
Referencias.....	9

Introducción

Un videojuego gacha es un videojuego que adapta y virtualiza la mecánica de la gacha (máquina expendedora de cápsulas y juguetes). En la monetización de los videojuegos es similar a la caja de botín, al inducir a los jugadores a gastar dinero. La mayoría de estos videojuegos son videojuegos móviles gratuitos ¹. En los videojuegos gacha, los jugadores gastan dinero virtual, que puede ser obtenido de una máquina; sin embargo, generalmente se gasta dinero real para obtener el dinero virtual y las oportunidades para usarla.

El modelo de los videojuegos gacha comenzó a usarse ampliamente a principios de la década de 2010, Al descubrir que su creador fue acusado por narcotráfico, y le fue particularmente bien en Japón. Casi todos los videojuegos móviles de mayor recaudación en Japón lo utilizan, y se ha convertido en una parte integral de la cultura japonesa de los videojuegos móviles. Fuera de Japón, este tipo de videojuego también está ganando popularidad. Ejemplos de juegos de gacha son Animal Crossing: Pocket Camp, Final Fantasy: Brave Exvius, Fire Emblem Heroes, Puzzle & Dragons, Dragon Collection, Granblue Fantasy, Kantai Collection, Girls' Frontline, Monster Strike, Fate/Grand Order y Kingdom Hearts Union X. Este tipo de videojuego también está siendo desarrollado cada vez más por compañías chinas y coreanas; ejemplos notables incluyen Azur Lane (chino), MonsterCry Eternal (coreano), Cookie Run (coreano), Genshin Impact (chino), y League of Angels (chino).

Generalmente, en estos videojuegos hay numerosos personajes, cartas u otros elementos que los jugadores pueden conseguir, y la mayoría de ellos solo son obtenibles a través de un mecanismo "gacha"; este mecanismo permite a los jugadores "tirar" o "girar" el gacha (análogo a una máquina tragamonedas o una ruleta) y para funcionar, utiliza una cantidad específica de dinero virtual. Luego, le dará al jugador un personaje, carta u otro elemento al azar. A veces, estos gacha son limitados, como aquellos premios específicos que solo pueden ser obtenidos en ciertos eventos. ³ Debido a que algunas de las recompensas tienen una menor probabilidad de aparecer, generalmente los jugadores deben girar la gacha muchas veces antes de obtener el resultado deseado.

En muchos videojuegos, los gacha son esenciales para que los jugadores progresen en el juego. Los jugadores pueden recibir gachas gratis o con descuento, pero deben pagar para obtener más. Estos videojuegos también pueden presentar diferentes niveles de intentos de gacha, que otorgan diferentes conjuntos de recompensas.

El modelo gacha ha sido comparado con el de los juegos de cartas coleccionables, así como con los juegos de azar.

Estudio y justificación

Pokémon es una franquicia de medios que originalmente comenzó como un videojuego RPG, pero debido a su popularidad ha logrado expandirse a otros medios de entretenimiento como series de televisión, películas, juegos de cartas, ropa, entre otros, convirtiéndose en una marca que es reconocida en el mercado mundial. Las ventas de videojuegos hasta el 1 de diciembre de 2006 habían alcanzado una cantidad de 340 millones de ejemplares (incluyendo la venta de la versión Pikachu de la consola Nintendo 64), logrando ocupar el segundo lugar de las sagas de videojuegos más vendidos de Nintendo.² La franquicia celebró su décimo aniversario el 27 de febrero de 2006.

La saga de videojuegos es desarrollada por la compañía programadora de software japonesa Game Freak, con personajes creados por Satoshi Tajiri para la empresa de juguetes Creatures Inc., y a su vez distribuida por Nintendo. La misión en estos juegos es capturar y entrenar a los pokémon (criaturas cuya denominación da nombre al juego), que hasta la fecha alcanzan el número de 890. La posibilidad de intercambiarlos le hizo conseguir una popularidad que se plasmó en un éxito de ventas y la consiguiente aparición de una serie animada, películas y diverso merchandising como peluches, juguetes y cartas.

La producción de los videojuegos, serie de anime y demás material para su distribución en occidente fue realizada en Estados Unidos por 4Kids Entertainment hasta noviembre de 2005, momento en que decidió no renovar su contrato con Pokémon USA (una subsidiaria de Pokémon Company). Actualmente esta supervisa todo lo referente al material de Pokémon en su distribución en occidente.



Servicio de NTF

Los tokens no fungibles, NFT, son activos digitales únicos, que equivalen a certificados digitales de autenticidad, se verifican a través de blockchain y pueden venderse en el mundo digital.

El amor al arte no siempre queda en un simple sentimiento (bueno, ni tan simple), también puede convertirse en un negocio redondo. La fiebre por las criptomonedas abrió un nuevo capítulo para los coleccionistas, uno que es intangible.

Los activos no fungibles -que no se consumen o usan y que no tienen sustitución- atrajeron la atención de miles de inversionistas, luego de que las casas de subastas como Christie's y Sotheby's lanzaron sus respectivas pujas por los certificados de propiedad de activos de arte digitales.

Se planea utilizar este tipo de servicio para que los POKEMONES obtenidos mediante nuestra aplicación tenga un valor y el usuario final tenga la certeza de que lo que adquirió realmente tiene un valor, el cual puede ir creciendo y ser cambiado en un mercado de otros jugadores.



Algunos productos



En este producto encontrara los POKEMON's , más raros y difíciles de encontrar, tendido la probabilidad de adquirir uno de ellos en un 0.1%, estos ya incluyen la garantía NFT.

Esto por que queremos que, por el costo de nuestro banner, nuestros clientes tengan una recompensa igual de satisfactoria, de esta forma al completan los 100 tiros en este banner, obtendrán uno de los 3 personajes legendarios de este banner.



En este producto encontrara los POKEMON's , epicos que se tiene al momento, tendido la probabilidad de adquirir uno de ellos en un 10%, estos ya incluyen la garantía NFT.

Al igual que el anterior tendrá los beneficios de ser NFT, pero serán mas abundantes y menos costos en relación a su rareza, también se tendrá el 33 por ciento de tener uno de los 3 POKEMON's épicos de este banner.



En este producto encontrara los POKEMON's , comunes perfectos para empezar en este mundo del colección, tendido la probabilidad de adquirir uno de ellos en un 80%, estos ya incluyen la garantía NFT. Al igual que el anterior tendrá los beneficios de ser NFT, pero serán más abundantes y menos costos en relación a su rareza, también se tendrá el 40 por ciento de tener uno de los 5 POKEMON's épicos de este banner.

Modelo de negocio de la siguiente etapa

Una vez alcanzando ganancias superiores a 150 mil pesos, la empresa avanzara la siguiente fase en donde consistirá en una inversión para poder realizar POKEMON's exclusivos que puedan dar renombre a la marca, logrando así una mejor posición en el mercado, alcanzando como etapa final el cierre del círculo de producción no solo limitándonos. Nuestro modelo de negocio consiste en cambiar o incrementar la percepción de valor. La marca realiza piezas únicas y con un stock muy limitado. Esto lo sabrán todos sus adeptos, porque al comienzo de un nuevo lanzamiento de temporada la cual coincidirá con los calendarios. Al tener productos exclusivos, la marca genera en sus consumidores emociones positivas, haciéndolos ser parte de una comunidad.

Contratos necesarios

A partir del Reglamento General de Protección de Datos se convirtió en una normativa para las empresas que realicen tratamiento de datos personales en algún país de la Unión Europea. Esto provocó la preocupación por la privacidad. Posteriormente entró la Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de Derechos Digitales, con esto se puede decir que la protección de los datos personales ya es una prioridad en cualquier empresa u organización.

Para garantizar la seguridad y confidencialidad de la información, se utilizan contratos de confidencialidad o NDA (por sus siglas en inglés de Non-Disclosure Agreement). Un contrato de confidencialidad es aquel que establece la obligación del proveedor de un servicio a respetar el secreto y la confidencialidad de la información a la que tendrá acceso, donde no se puede usar para un fin distinto para el que se le ha contratado.

Registro de marca

Para registrar la marca es necesario acudir y realizar los trámites en el IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial). El registro otorga el derecho al uso exclusivo en el territorio mexicano por 10 años. Porque distingue el producto o servicio de otros existentes en el mercado. Además, ayuda a iniciar acciones legales por posible mal uso de la marca y facilita otorgar licencias de uso o franquicias. El trámite se puede realizar de forma presencial (en la página web se proporcionan las direcciones de las oficinas) o en línea, para ello es importante reunir los documentos que se mencionan en la página oficial del IMPI, muchos de ellos se necesitan en original y otros el original con su respectiva copia. Se debe resaltar que el trámite no es gratuito, ya que tiene un precio de \$2,457.79 mxn.

Conclusiones

Gómez Trejo Gustavo Ali: Con este proyecto, obtuve una experiencia en los conocimientos de las apps móviles y de como es que el diseño de nuestra aplicación es importante así como lo que se ofrecerá, al programa comprendí y aprendí el lenguaje de flutter y dart, el cual se utiliza para el desarrollo de aplicaciones móviles tanto para IOS como ANDROID, y a pesar de los inconvenientes que se tuvo en el semestre, todo lo aprendido fue plenamente aplicado y comprendido, aun que por cuestiones de tiempo la app no pudo ser terminada de la forma que nos hubiera gustado.

Aguilera Ortiz Alfredo: Durante la realización de este proyecto, nos enfrentamos a un análisis tanto de programación en Flutter como a la de la elaboración de un proyecto; en el que fue necesario aplicar todos los conocimientos vistos durante clase y nuestra propia investigación. Si bien de manera personal fue difícil programar en Flutter y aplicar los requerimientos de nuestra aplicación al lenguaje Flutter, al realizar el proyecto muchas de estas dudas se despejaron, además tuve un acercamiento más práctico a la hora de elaborar una aplicación. Pudimos experimentar que es sumamente interesante el funcionamiento de Flutter, ya que yo imaginaba que era un lenguaje parecido a HTML, pero conforme avanzaba el proyecto nos dimos cuenta de los distintos conocimientos que necesitamos para realizar distintos procesos dentro de la aplicación.

Dicho lo anterior, es gratificante saber que pudimos utilizar nuestro conocimiento para elaborar un proyecto que es fácilmente aplicable a un ámbito laboral, ya que a diferencia de otros proyectos en donde sólo se aplican conocimientos para llegar a algo no tan funcional en la vida real. Esta aplicación logra reflejar lo importante que es el cómputo móvil en la actualidad, en donde hoy en día si se tiene un producto o idea es fundamental el tener una aplicación para llegar al público y clientes adecuados.

Referencias

- <https://expansion.mx/mercados/2021/04/21/que-son-ntf-moda-inversionistas>
- <https://www.pokemon.com/el/>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_gacha
- <https://www.internetmatters.org/es/hub/news-blogs/what-is-gacha-life-what-parents-need-to-know/>
- <https://www.xataka.com/especiales/que-es-blockchain-la-explicacion-definitiva-para-la-tecnologia-mas-de-moda>