



UNAM

FACULTAD DE INGENIERÍA

CÓMPUTO MÓVIL

GRUPO 02

TRABAJO FINAL

APP MÓVIL

DANIEL ALBERTO HERNÁNDEZ GUEVARA

OBJETIVO

El objetivo de la aplicación que se presenta en este documento es ofrecer al usuario una alternativa como reproductor de música en un dispositivo móvil. Esto nace a raíz de diversos usuarios que mencionan no estar satisfechos con la interfaz que el sistema operativo ofrece por defecto y optan por buscar nuevas alternativas. Así nuestro proyecto, nombrado *Zoox Music Player* busca satisfacer las necesidades de dichos usuarios al mismo tiempo que se obtiene un ingreso en cada compra de la aplicación.

JUSTIFICACIÓN

Las aplicaciones de música y video a través de *Streaming* se han vuelto mucho más buscadas por los usuarios a través de los años, sin embargo, aunque existe un número importante de usuarios que prefiere llevar su música almacenada internamente en sus dispositivos. Este caso se da particularmente en países en donde los planes de datos son costosos o simplemente el caso de usuarios que prefieren no optar por estos servicios.

Generalmente un sistema operativo incluye un reproductor de archivos de audio, pero no siempre el diseño y las funcionalidades son tan robustas como los usuarios desearían. De ahí nace la oportunidad de crear un sistema que permita al usuario tener una nueva experiencia de navegación y reproducción de su música a la vez que se obtiene un ingreso monetario por la venta de dicha aplicación, proporcionando una nueva alternativa.

MERCADO OBJETIVO

Usuarios que buscan alternativas de reproductor de música al instalado por defecto en sus dispositivos móviles.

COSTO DE DESARROLLO

Para obtener un precio aproximado del desarrollo completo del proyecto se deben tomar en cuenta diversos factores:

Plataforma – Esta aplicación será desarrollada con el lenguaje de programación Swift, el cual está pensado para funcionar bajo dispositivos de la compañía Apple. Haciendo mas restrictivo el mercado, esta aplicación estará pensaba inicialmente solo para dispositivos iPhone, dejando abierta la posibilidad de desarrollarse posteriormente para iPad y MacOS.

Este punto puede llegar a afectar en cierta medida el costo de desarrollo, pues la App Store establece políticas estrictas para poder publicar una aplicación, lo cual se traduce en un mayor esfuerzo por cumplir dichos parámetros lo que a su vez garantiza una mejor calidad.

Diseño de interfaz – Si bien la aplicación no necesita de un diseño tan elaborado, este se recomienda que sea bastante amigable e intuitivo, pues uno de los objetivos que se busca es que el usuario pueda tener una experiencia agradable y sin problemas de navegación. Esta característica toma mayor importancia, pues si el usuario encuentra la interfaz muy acorde a sus necesidades optará por utilizarla como reproductor de música por defecto, así como estar completamente satisfecho con la compra de la aplicación y, posiblemente, realizar la recomendación a conocidos, lo cual se traduciría en mayor número de descargar y por ende, mayores ingresos.

Idioma – El reproductor de música *Zoox* está pensado para trabajar básicamente en dos idiomas; español e inglés. Esto por la enorme cantidad de usuarios que son capaces de comprenderlos. La posibilidad de añadir nuevos idiomas en el futuro está presente, pero eso dependerá del impacto que pueda tener la aplicación en el mercado internacional.

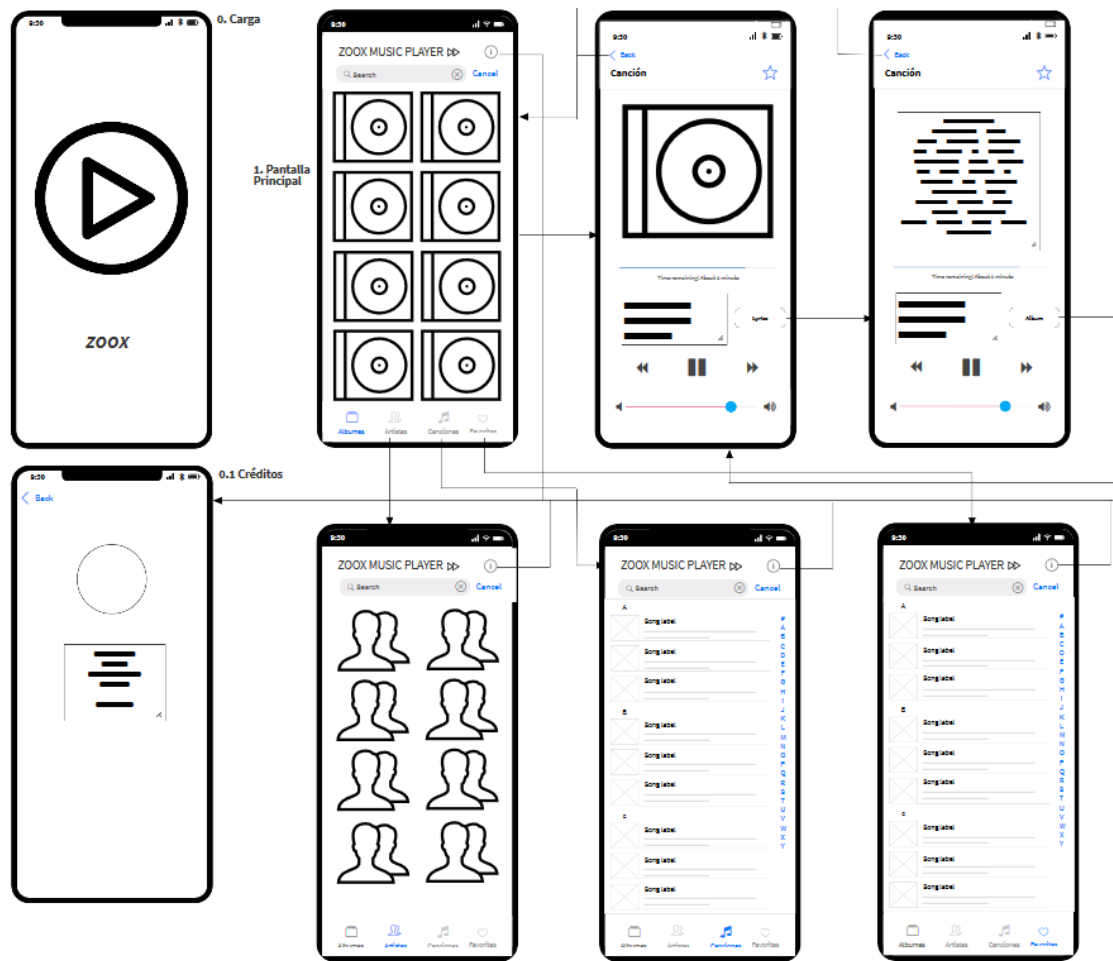
A grandes rasgos, la funcionalidad de la aplicación resulta sencilla, pues no requiere de ninguna conexión a bases de datos, no necesita un *login* por parte del usuario y está diseñada para trabajar *offline*.

Con base a los puntos expuestos anteriormente, el precio del desarrollo de la aplicación estaría en torno a los **\$50,000MXN**

MODELO DE NEGOCIO

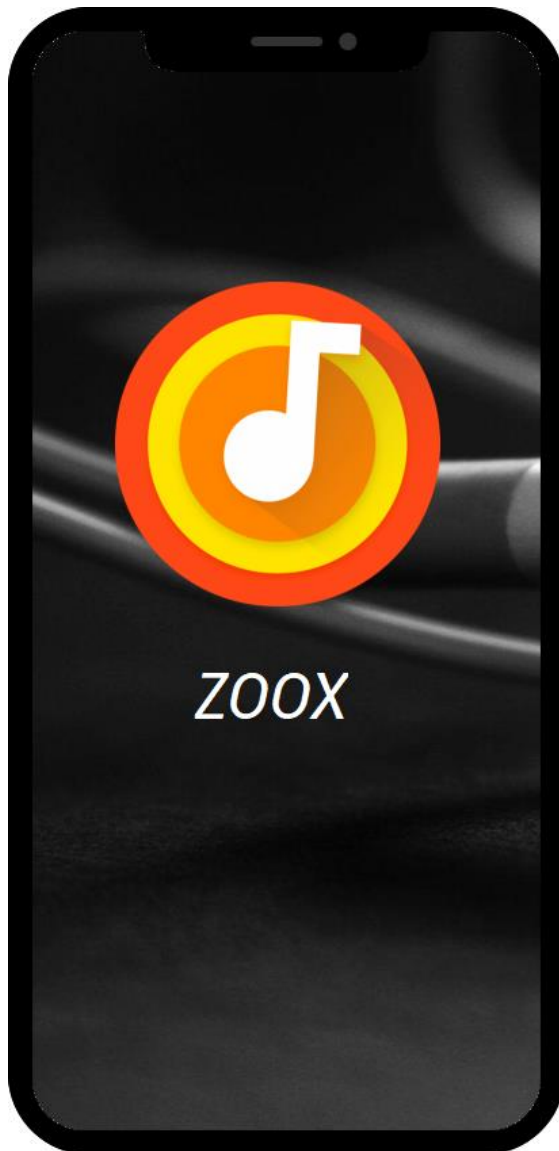
El modelo de negocio seleccionado para el lanzamiento de esta app es el establecer un precio que el usuario deberá cubrir para tener derecho de instalar esta aplicación en su dispositivo. Esto se selecciona ya que, por el tipo de aplicación, no se ve la necesidad ni rentabilidad de agregar un sistema de suscripción, pues el contenido adicional que podría descargarse es muy limitado y con la existencia de apps similares que ofrecen más beneficios bajo el esquema de cobro por suscripción, es preferible obtener un ingreso neto mientras al usuario se le ofrece la pertenencia de la aplicación a perpetuidad.

WIREFRAME

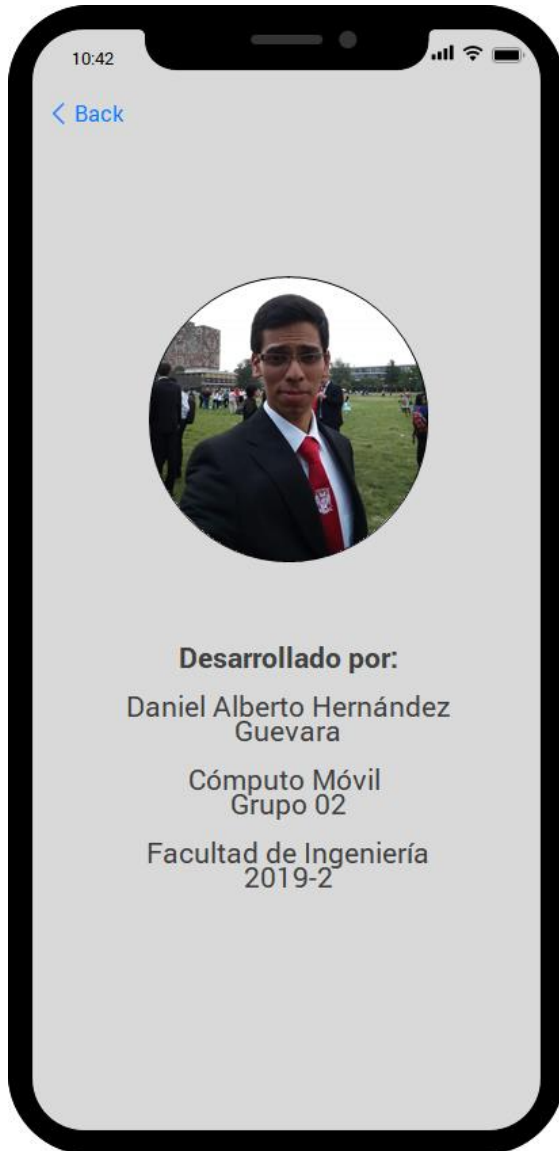


PROTOTIPO

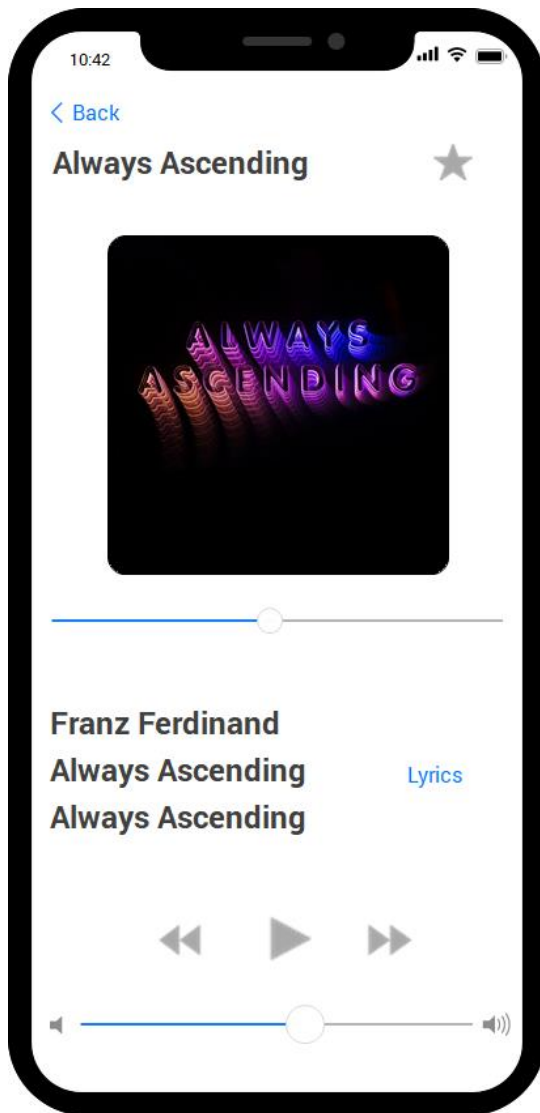
Con el fin de esclarecer más acerca del diseño del producto, se agregan algunas capturas que pretenden mostrar las distintas pantallas que tendrá el usuario durante la navegación dentro de la aplicación. Es importante señalar que, al tratarse de un prototipo, estas vistas pueden cambiar en la versión final, sin embargo, se pretende que la idea y la estructura se conserven.



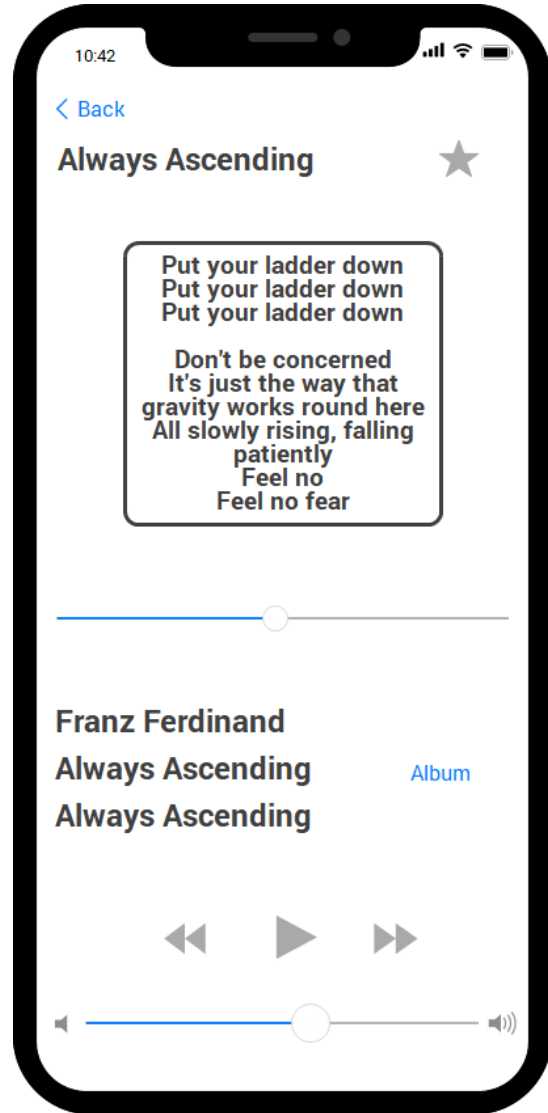
Pantalla de carga



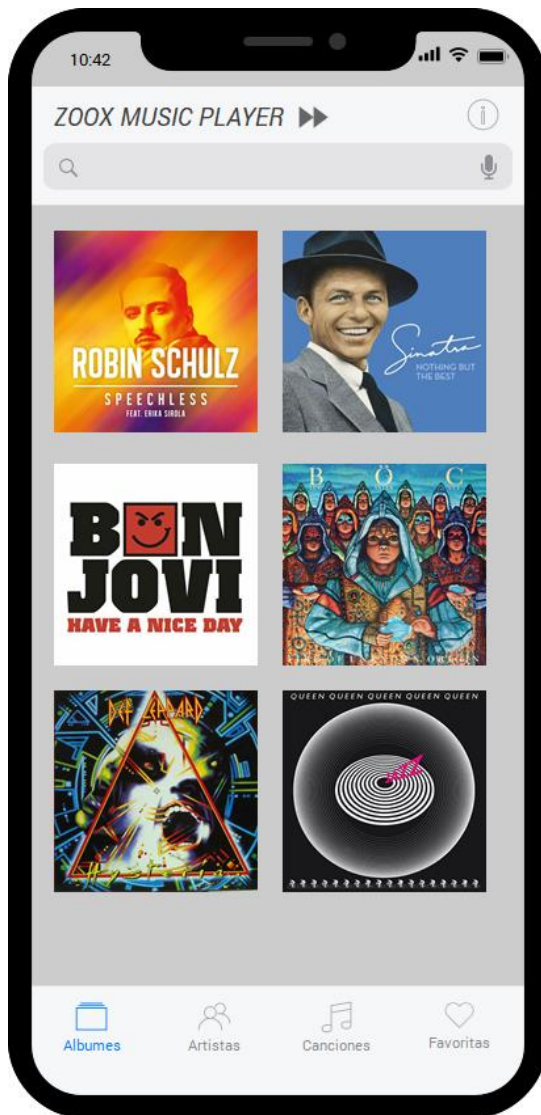
Pantalla de créditos



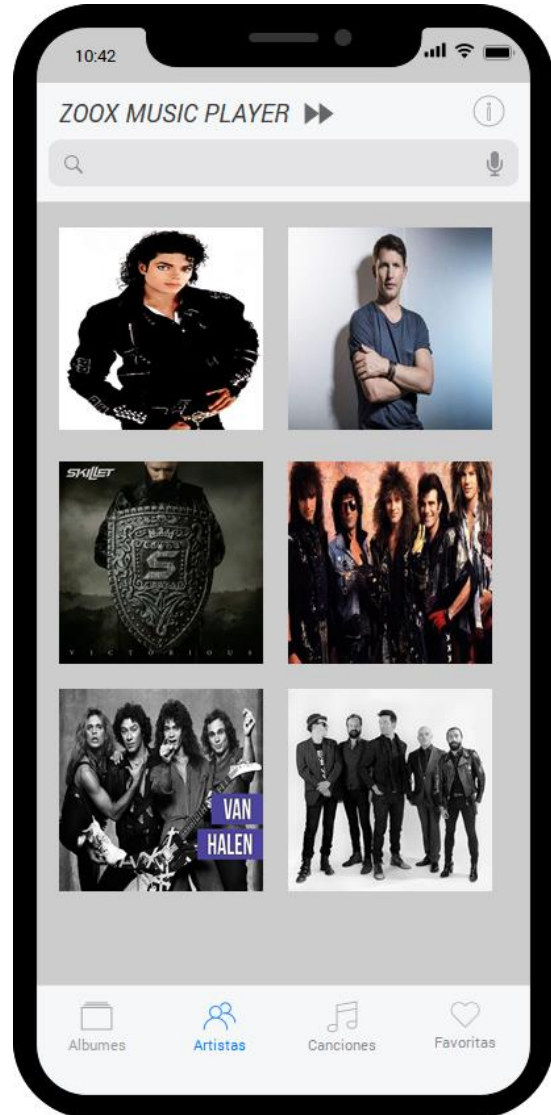
*Pantalla de reproducción
con imagen de álbum*



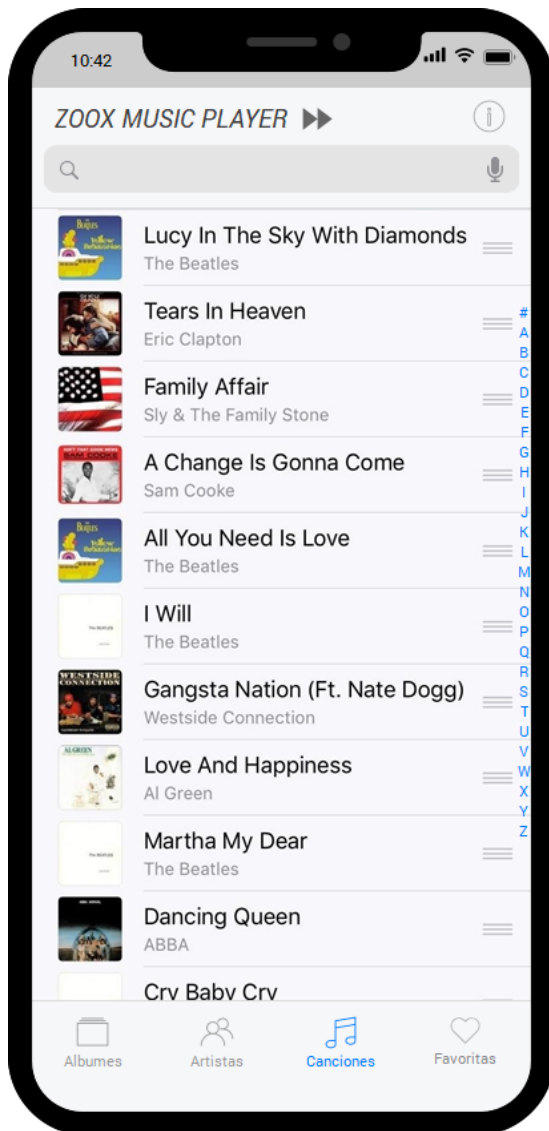
*Pantalla de reproducción
con letra de canción*



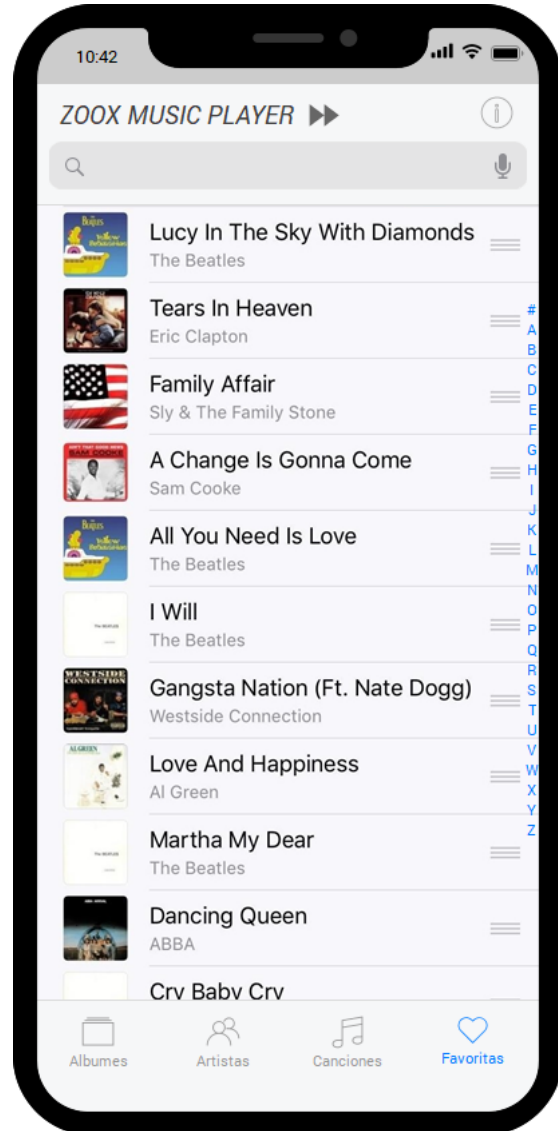
Pantalla de álbumes



Pantalla de artistas



Pantalla de canciones



Pantalla de canciones favoritas