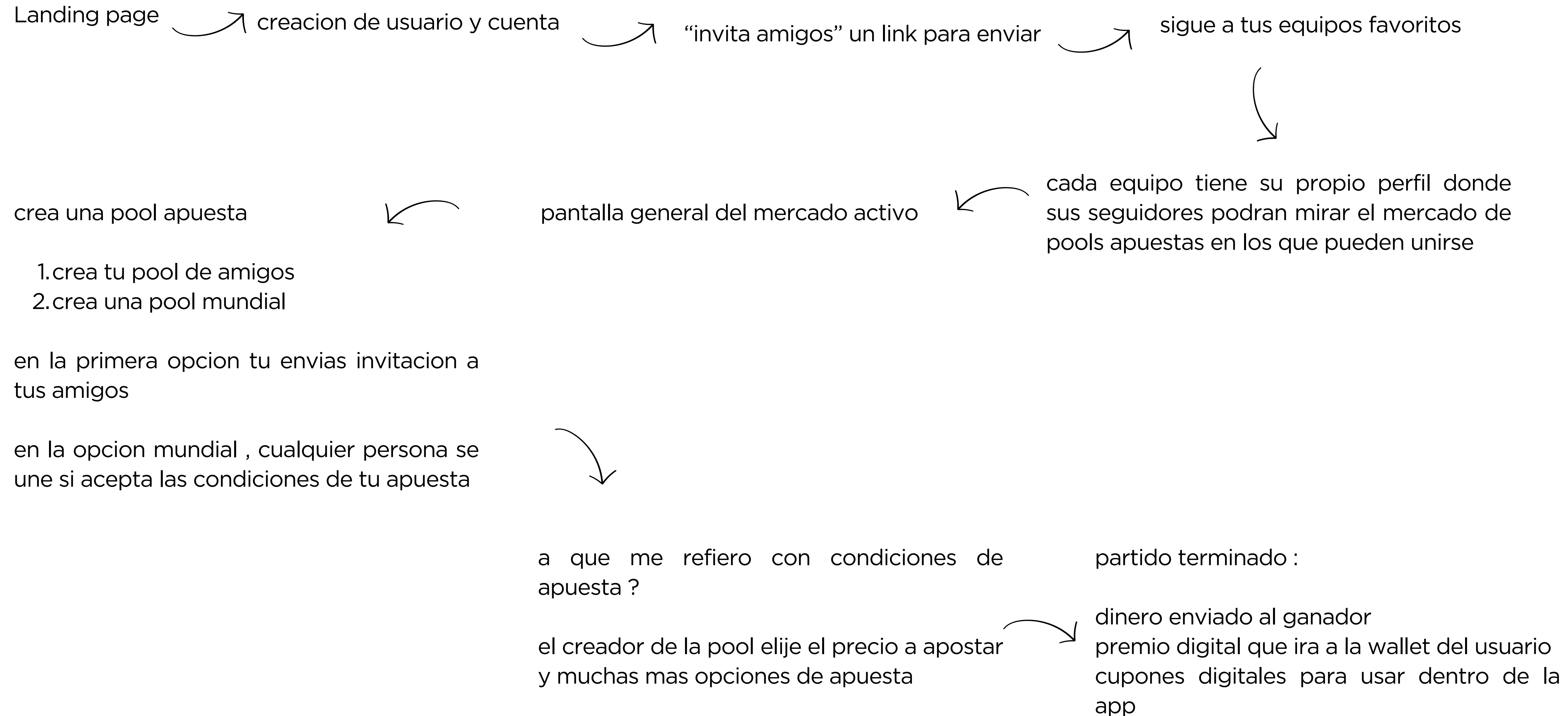


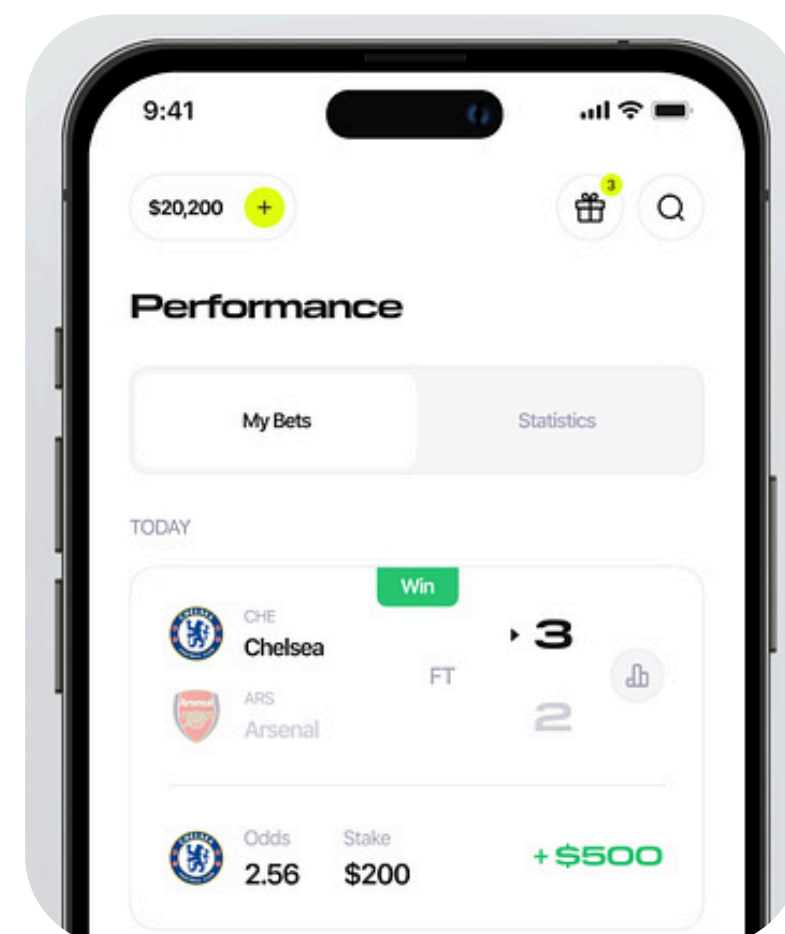
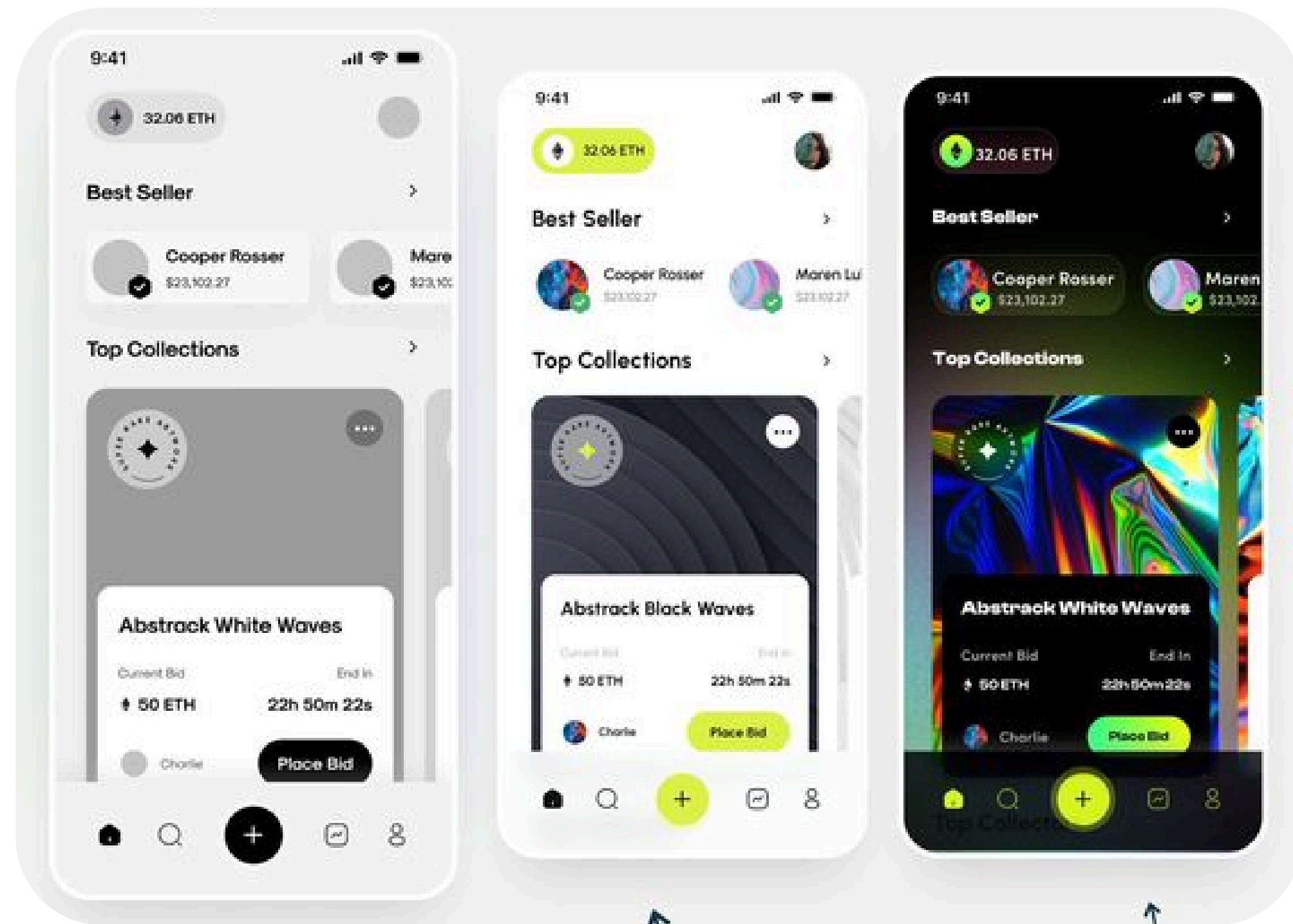
# FLUJO BASICO DE USUARIO - SCREENS



# CONCEPTO DE INTERFAZ DE LA APLICACIÓN

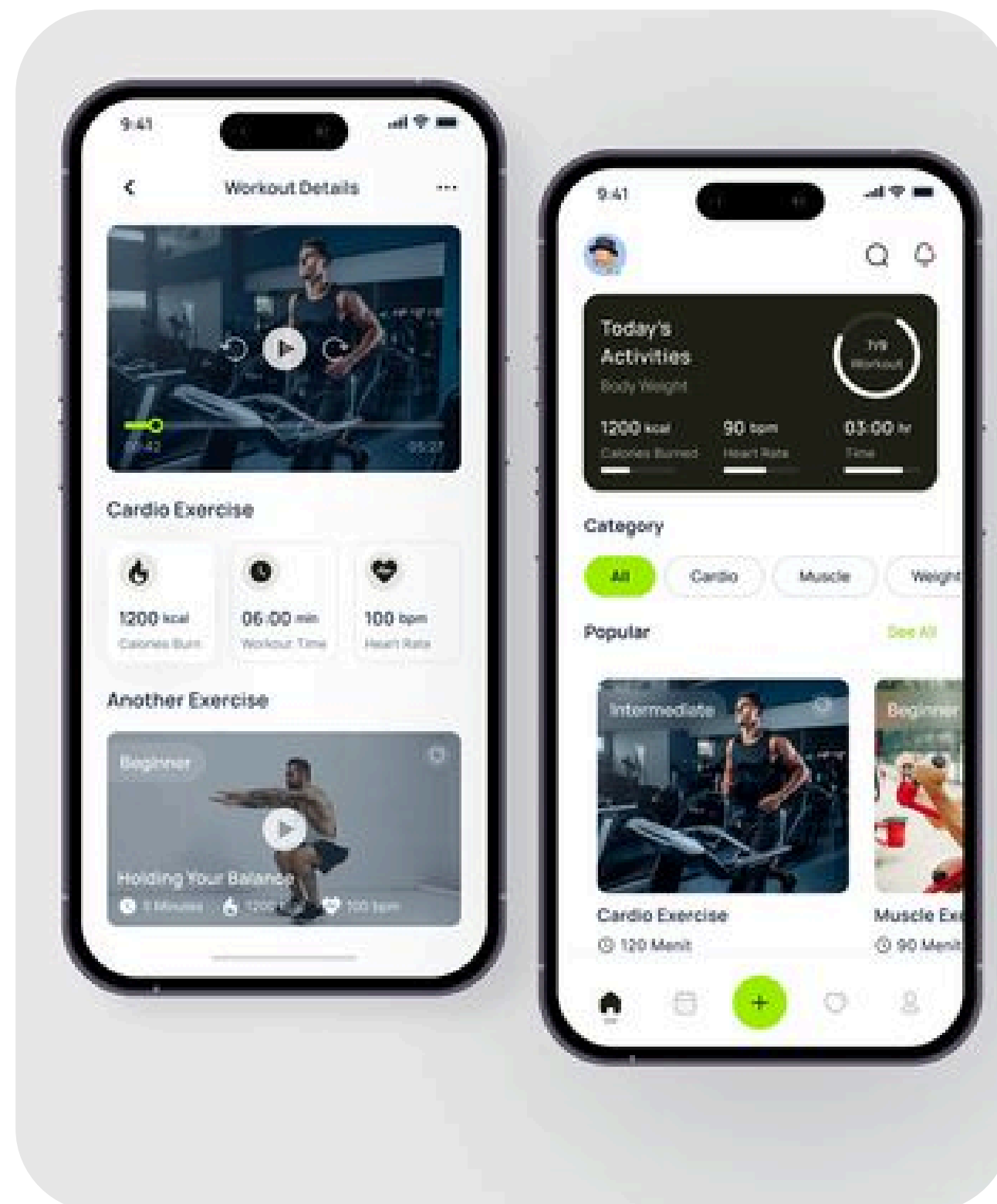


**Esta sección crucial puede mostrar elementos clave, incluida la página de inicio, las clasificaciones de los usuarios y la capacidad de crear y abrir grupos de apuestas.**

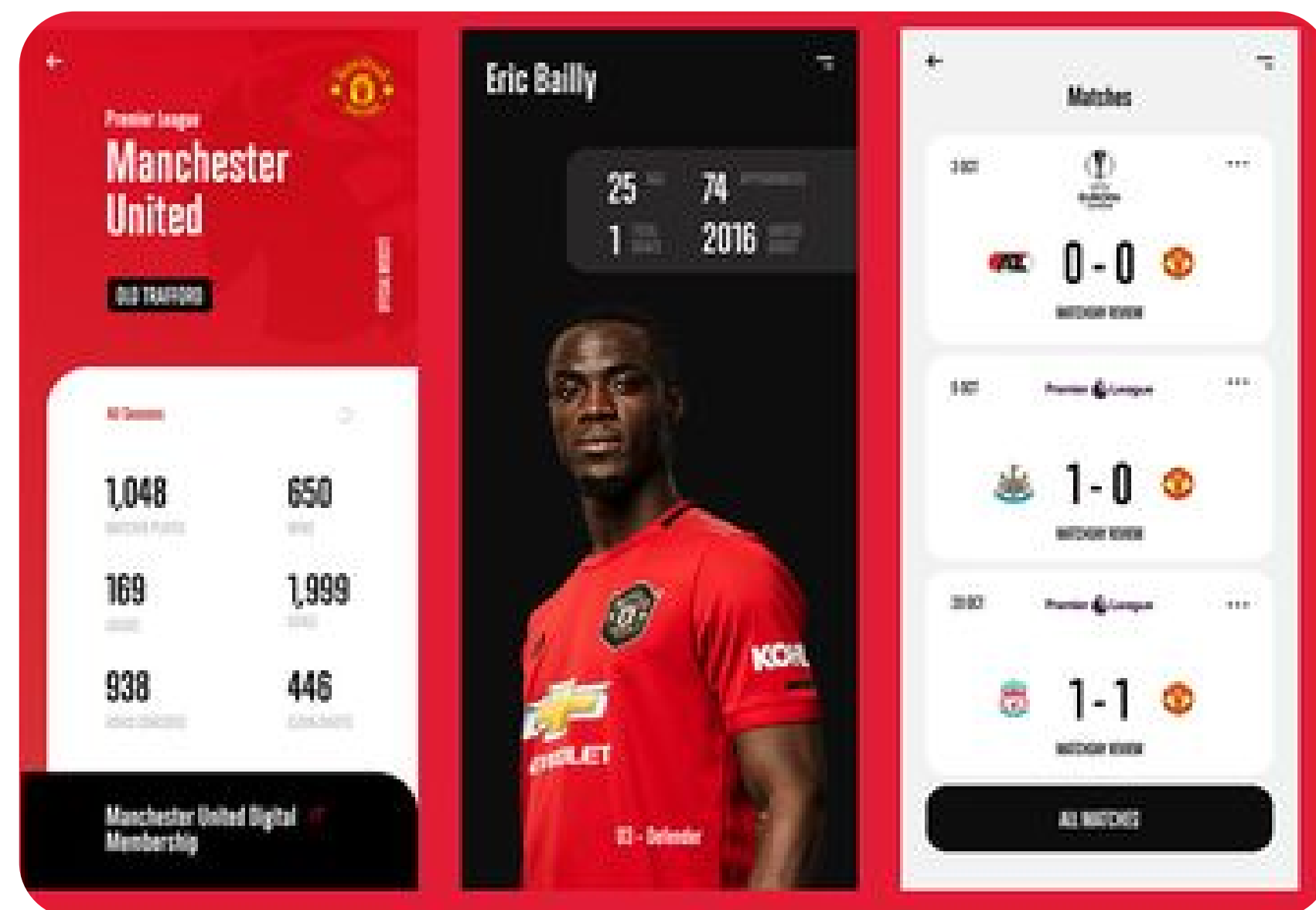


# ICONOS, COLORES Y TIPOGRAFÍA

*Diseno limpio, prioridad al blanco , el verde y negro para un excelente contraste de disenos de equipos y flyers de partidos*



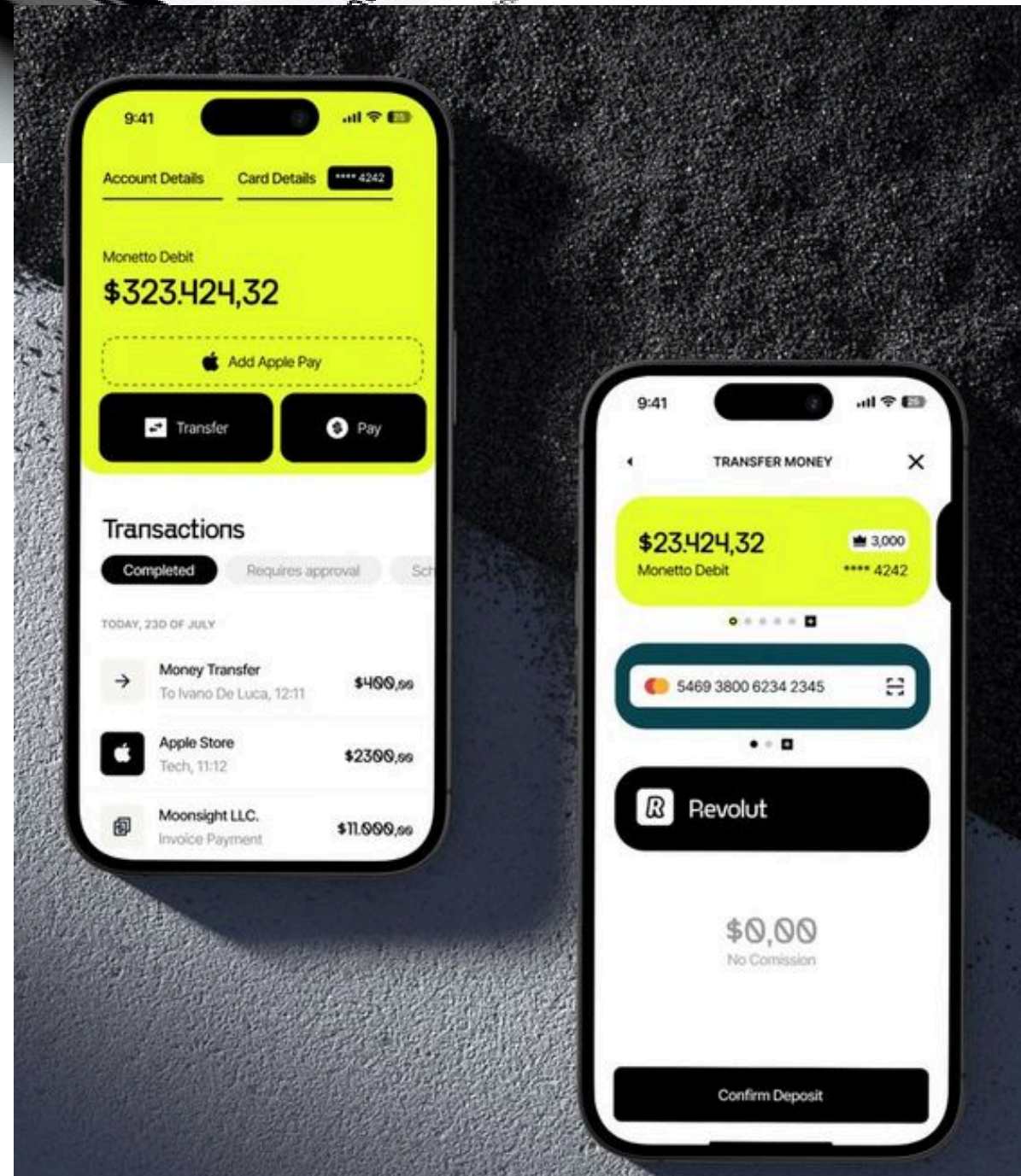
***Este ejemplo de una app de fitness , para ilustrar como podemos hacer que estos videos o imagenes sean para nosotros como flyers acerca de eventos disponibles , como “Barcelona vs Girona hoy a las 20:00” o Argentina vs Italia hoy a las 16 “ “Ingresa ahora”***



***Cada equipo tendra un perfil, donde permita el acceso de usuarios de acuerdo a su ranking dado por el algoritmo basado en sus exitos , para competir con otras personas en un pool de apuesta***

***Debe ser compatible con el diseno de la app , que permita la union perfecta de colores de cada equipo con los nuestros y la interfaz de la app o webapp***





## ***Cartera del usuario***

***podra ver su saldo y sus acciones (sus apuestas hechas)  
actualizacions de pago etc etc***