



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE INGENIERIA

PROFESOR: MARDUK PEREZ DE LARA DOMINGUEZ

COMPUTO MOVIL

SANCHEZ SEGOVIA DIEGO ARMANDO

PROYECTO FINAL "DESARROLLO DE UNA APP"

- **NOMBRE DE LA APLICACIÓN: “EL REY MAGO”**

- **ICONO**

EL REY MAGO



- **PROBLEMÁTICA**

La problemática que la aplicación ataca es la de ayudar a buscar un juguete a una persona adulta (o cualquier mayor a 18 años), ya sea para el día de reyes o para algún día en especial, con la finalidad y la facilidad de hacerlo desde la comodidad de su hogar y de exponerse solo lo necesario para evitar contagios en estos tiempos tan difíciles, la necesidad de estarlo buscando por diferentes tiendas es lo que tratamos de evitar. Además de ayudar a encontrar al usuario de manera más práctica, comparar precios con diferentes tiendas asociadas con el mismo juguete y así mismo darle una mejor opción, ayudando a su economía.

- **INTRODUCCION (El contexto o situación que soluciona su propuesta)**

Antes de saber que aplicación se iba a realizar, se dedujo y se analizó los principales problemas más comunes ahorita están ocurriendo dentro de la pandemia y el cómo diferentes aplicaciones iban resolviendo ese tipo de problemas.

De ahí se tomó en cuenta, y se verificó algo que aún no se resuelve al 100%, tomando en cuenta que el estar y regresar otra vez a semáforo rojo, varios o si es que puedo decir ningún lugar de juguetes estaba abierto y todo a lo que se refiere a reyes se tiene que conseguir en internet a lo cual me llevo que pues si bien no todo está en alguna otra aplicación por no mencionar y dar publicidad a alguna de ella.

Existen varias razones por las cuales no se llega a encontrar un juguete, básicamente es que o existe una baja demanda del juguete y por eso no se encuentra u otra razón es que el precio es muy alto y pues debido a eso es difícil que se venda

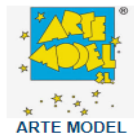
he aquí el motivo de nuestra aplicación que si bien sirve para ayudar a que la gente pueda comprar o ser asesorada de dónde encontrar su juguete a nosotros nos ayuda para tener cada vez más suscriptores.

- **FUNCIONALIDADES**

Al abrir la aplicación te mostrara el nombre de la aplicación con un pequeño mensaje de bienvenida, posteriormente cargará e ingresarás al inicio de sesión en el cual podrás ingresar de la manera que quieras y en la cual hayas creado tu cuenta, ya sea con un correo que hayas registrado, con cuenta de GMAIL o FACEBOOK si así lo realizaste, en dado caso que no estés registrado habrá una opción mediante la cual puedas crear una cuenta.

Si apenas realizaras tu registro te mostrara un pequeño formulario en el cual podrás llenarlo y te dejara crear la cuenta, o si es que así lo desea podrá crear la cuenta con una cuenta de GMAIL o FACEBOOK para más practicidad obviamente sabiendo que solo dejara ingresar a mayores de edad.

Habiendo pasado el inicio de sesión entrarás al menú principal el cual aparecerá con los diferentes tipos de logos de juguetes con los que cuenta la aplicación y podrás elegir entre nuestro catálogo:



ARTE MODEL



ASALVO



BANDAI



ENERGIZER



ENERGY SISTEM



FAMOSA



BEBEDU



BERBESA

Binney & Smith (Europe)
Ltd



BERJUAN



KIDS II



LEGO



LEXIBOOK



CARRERA



CAYRO



BIZAK



LITTLE TIKES



Marina & Pau, S.L.



MATTEL



CARRERA



CAYRO



CEFA



Miniland, S.A.



MONDO



MUÑECAS ANTONIO JUAN



CHICCO



Chicos



CLEMENTONI



MUÑECAS ARIAS S.L.



MUÑECAS PAOLA



MY OTHER ME



COMANSI



CREACIONES LLOPIS



CYP IMPORTS S.L.



Posteriormente en la parte superior derecha se mostrará un menú el cual contará con los siguientes submenús que describiremos uno a uno:

Inicio: Es la pantalla principal donde aparecen las marcas y en la cual podrás elegir manualmente y paso a paso el tipo de juguete favorito.

Buscar: Aquí podrás revisar tus búsquedas sin la necesidad de ir buscándolo paso a paso.

Mi Perfil: Entraras aquí desde el submenú y en el encontraras todo lo relacionado con tus datos y si es requerido una foto o completar tus datos para completar el perfil.

Premium: Si es que lo requieres puedes comprar la version Premium en la cual no solo puedes explorar, si no encontrar otro tipo de ayudas como el comparar precios entre distintas tiendas y en algunos casos tener promociones con alguna de nuestras tiendas favoritas.

Promociones: Al ser Premium con nosotros, habrá promociones en las cuales podrás ser beneficiado.

Cerrar Sesión: Si tu experiencia con nosotros termino puedes cerrar la sesión.

Todo esto es muy sencillo y eficaz para que el usuario tenga la mejor experiencia de sus vidas y no se vaya.

O



Tienda de app o medio de distribución que utilizarían

Se realizaría dentro de la tienda de Play Store básicamente para el público de Android ya que es el que más dispositivos abarca, ya dependiendo del auge y la demanda se implementaría para Apple Store.

• **MODELO DE NEGOCIO**

La idea primordial será el buscar un inversionista al cual le atraiga nuestra idea y quiera hacer negocio con nosotros mostrándole la funcionalidad total de la aplicación de tal forma que se quede con nosotros y nos apoye.

Otra fuente de ingresos será el llegar a un acuerdo con las diferentes tiendas con las que contara nuestra aplicación, así nosotros les damos promoción y así venderán más mercancía al igual que nosotros que al llegar a tener más auge nuestra aplicación nos ayudara a crecer y tendremos más ingresos.

Así mismo buscamos llegar a un acuerdo con las diferentes tiendas y llegar a que mediante nuestra app, logremos tener algunos descuentos dentro de sus tiendas de parte de nosotros para que más gente se anime a estar con nosotros.

Y lograr en un tiempo estimado de 6 meses recuperar la inversión del empresario con el que nos haya brindado su confianza.

- **PUBLICO AL QUE VA DIRIGIDO**

Personas mayores de 18 años.

- **TIPO DE HERRAMIENTA CON LA QUE SE DESARROLLARA**

Al no cerrar la posibilidad de entrar en el mercado de iOS se elegiría estar con una herramienta hibrida que abarque a más usuarios.

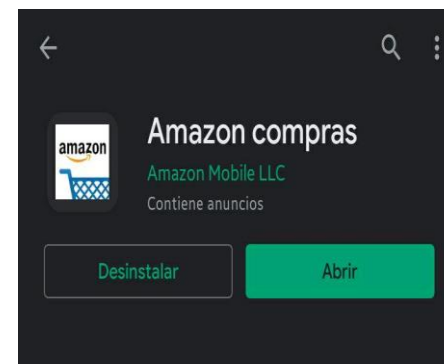
- **TIPO DE VERSION MINIMA DE ANDROID**

Cualquier dispositivo Android con una version mayor a Android 5

- **COMPETIDORES**

Decidí analizar solo estas dos aplicaciones debido a que a mi parecer son las más comunes que utilizamos normalmente para consultar algún tipo de compra.

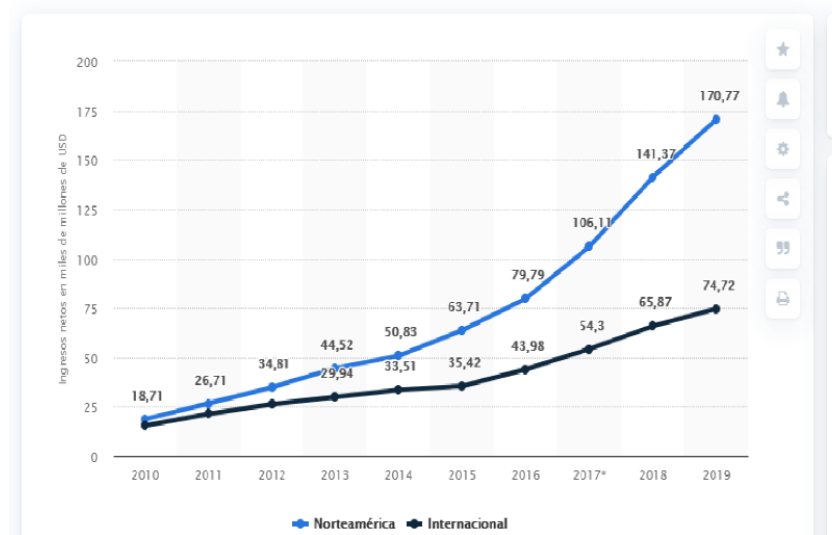
Amazon Compras



Amazon.com, Inc. es una empresa de venta por correo de comercio electrónico, con sede en Seattle, Washington. Todas sus transacciones de venta se realizan exclusivamente por vía electrónica.

La empresa comenzó como una librería online y luego diversificó su gama de productos. Amazon aumentó en el primer trimestre de 2018 sus beneficios un 75% hasta los 1.345 millones, lo que la convierte en la primera empresa de venta por correo del mercado.

Ventas netas anuales de Amazon entre 2010 y 2019, por región
(en miles de millones de USD)



eBay

eBay es un sitio destinado a la subasta y comercio electrónico de productos a través de Internet. Es uno de los pioneros en este tipo de transacciones, habiendo sido fundado el 3 de septiembre de 1995. Desde 2002 y hasta 2015, eBay era propietario de PayPal.

eBay cumple las expectativas de ingresos con 2.650 millones en ventas, como el pasado año



. COSTO Y TIEMPO

PERSONAL DE NOMINA	EMPLEADOS	INTEGRADO MENSUAL POR TRABAJADOR	MENSUAL TOTAL
PROGRAMADOR FRONT END	1	38,000	\$38,000
PROGRAMADOR BACK END	1	20,000	\$20,000
CONTADOR	1	\$10,000	\$10,000
DESARROLLADOR ANDROID	1	\$20,000	\$20,000
COORDINADOR DE MARKETING	1	\$35,000	\$35,000

TOTAL: \$123.000,00

SALARIOS	CANTIDAD	COSTO MENSUAL
INTERNET	1	\$ 1.000,00
MANTENIMIENTO	1	\$ 2.500,00
LUZ	1	\$ 800,00
PRPAGANDA Y PUBLICIDAD	1	\$ 30.000,00
PERMISOS	1	\$ 20.000,00

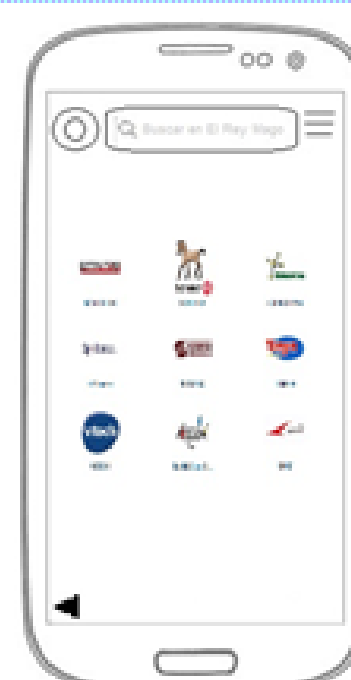
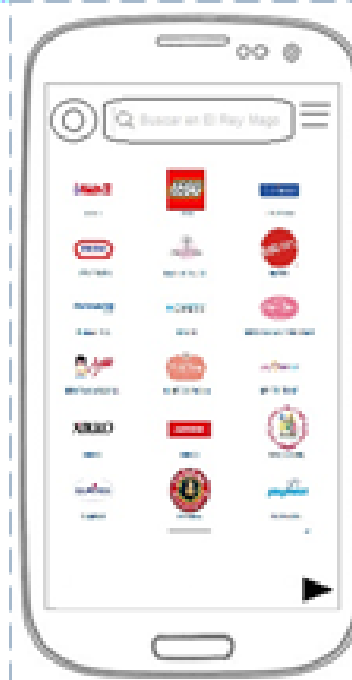
CAPITAL DE TRABAJO	#	INGRESO	TOTAL
Inversionista	1	\$ 250.000,00	\$ 250.000,00
Convenios con tiendas	X	\$ 5.000,00 - \$ 10.000,00 MENSUAL	\$ 5.000,00 - \$ 10.000,00 MENSUAL

TOTAL: \$54.100,00

El tiempo estimado para el desarrollo de la aplicación es en un lapso de 6 meses, dependiendo de los convenios que vayamos obteniendo dentro del desarrollo de la aplicación.

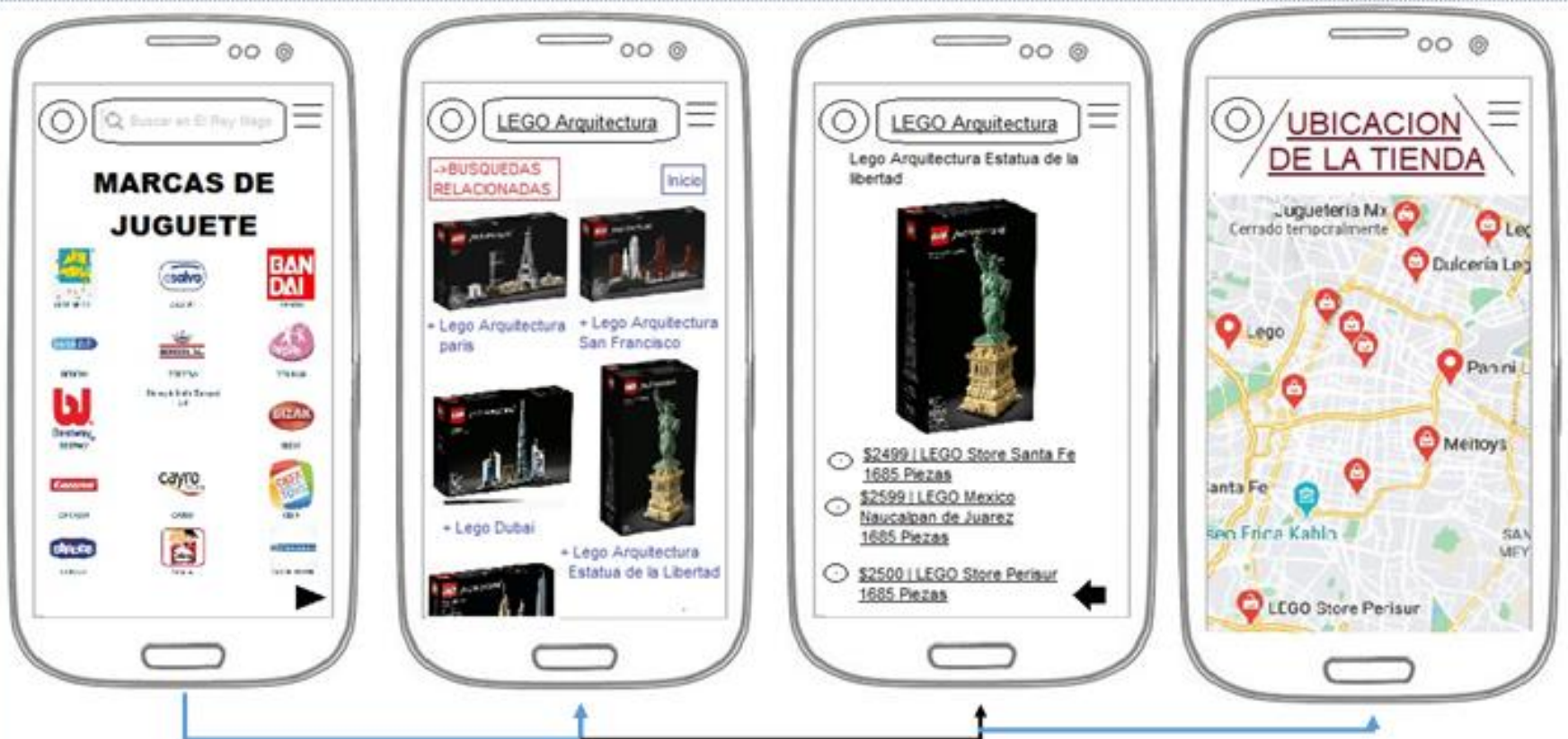
• WIREFRAMES





YA ENTRANDO SE PUEDEN OB-
SERVAR EL TIPO DE MARCAS
CON LAS QUE TRABAJAMOS

PUEDES IR VIENDO CADA
UNA SIN PROBLEMA



SI YA TIENES EN MENTE EL JUGUETE A BUSCAR REGRESA AL MENU PRINCIPAL

EN LA BARRA DE BUSCAR, TECLEAR EL NOMBRE DEL JUGUETE Y TE MANDARA UNAS BUSQUEDAS SIMILARES

YA ELEGIDO EL JUGUETE, SI TIENES LA CUENTA PREMIUM TE DARA PERMISO DE BUSCAR TU MEJOR OPCION

Y VERIFICAR QUE TAN LEJOS QUEDA DE TU LOCALIDAD

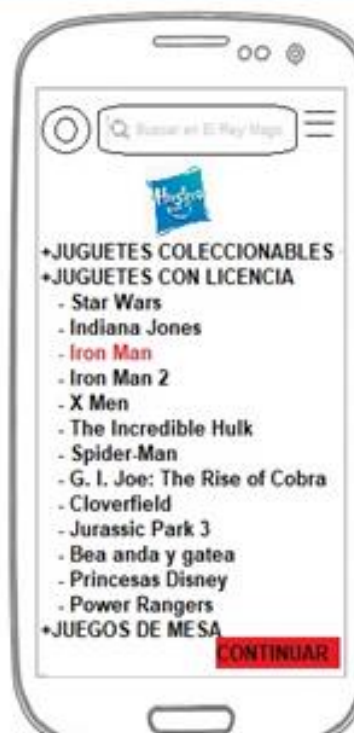




SI QUIERES HACER UNA BUSQUEDA MANUAL, REGRESA AL MENU PRINCIPAL



DENTRO DEL MISMO, DAR CLICK EN LA MARCA DE TU PREFERENCIA, EN ESTE CASO ELEGIMOS "HASBRO"



YA ADENTRO, VEREMOS LA DIFERENTE CANTIDAD DE JUGUETES CON LOS QUE CUENTA LA MARCA, ELEGIR UNO Y CONTINUAR, EN ESTE CASO ELEGIMOS "IRON MAN"



YA ADENTRO COMO EN LA OPCION DE ELEGIRLO DIRECTO TE APARECERAN LOS DIFERENTES TIPOS DE JUGUETES PARECIDOS AL MISMO QUE ELEGISTE



SI QUIERES HACER UNA BUSQUEDA MANUAL, REGRESA AL MENU PRINCIPAL

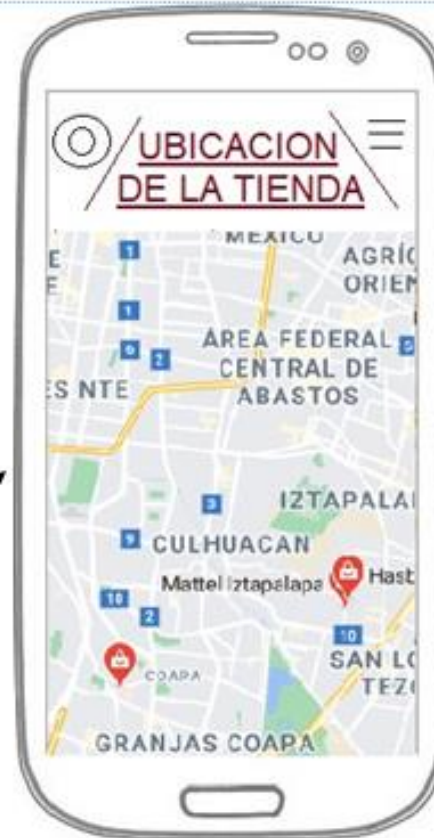
DENTRO DEL MISMO, DAR CLICK EN LA MARCA DE TU PREFERENCIA, EN ESTE CASO ELEGIMOS "HASBRO"

YA ADENTRO, VEREMOS LA DIFERENTE CANTIDAD DE JUGUETES CON LOS QUE CUENTA LA MARCA, ELEGIR UNO Y CONTINUAR, EN ESTE CASO ELEGIMOS "IRON MAN"

YA ADENTRO COMO EN LA OPCION DE ELEGIRLO DIRECTO TE APARECERAN LOS DIFERENTES TIPOS DE JUGUETES PARECIDOS AL MISMO QUE ELEGISTE



DEL ANTERIOR TE MANDARA A UN MENU DE PRECIOS RECOMENDABLES ELEGIR EL DE TU GUSTO



AL ELEGIRLA OPCION TE MOSTRARA UN MAPA PARA QUE OBSERVES QUE TAN LEJOS TE QUEDA DE TU UBICACION

• Referencias

<https://www.portafolio.co/negocios/alibaba-logra-vender-1-000-millones-de-dolares-en-un-minuto-535434>

<https://es.statista.com/estadisticas/537228/ingresos-netos-de-amazon-a-nivel-mundial/>

<https://www.elperiodico.com/es/economia/20191023/aliexpress-entra-en-el-mercado-de-entretenimiento-7695561>

<https://blog.saleslayer.com/es/vender-en-alibaba-o-aliexpress-pros-y-contras>