



# **PROYECTO FINAL**

## **APP DESTROY**

### **CAMP**

COMPUTO MOVIL

Edgar Hernandez  
Hernandez

# DESARROLLO DE UNA APLICACION

**OBJETIVO ESPECIFICO DE LA APP:** La problemática situada para el desarrollo de esta aplicación tiene que ver con la necesidad de un usuario de tener un sitio que pueda instalarse en los dispositivos móviles, cuenta con un negocio sobre un deporte extremo llamado GOTCHA, su necesidad se basa en que los usuarios puedan ver información básica de los servicios que ofrece su negocio, puedan interactuar entre ellos y sobre todo que suba su audiencia es decir que más usuarios visiten el lugar sin necesidad de que el les tenga que dar la información de a uno por uno, si no que ya lleguen directamente a confirmar el uso del servicio.

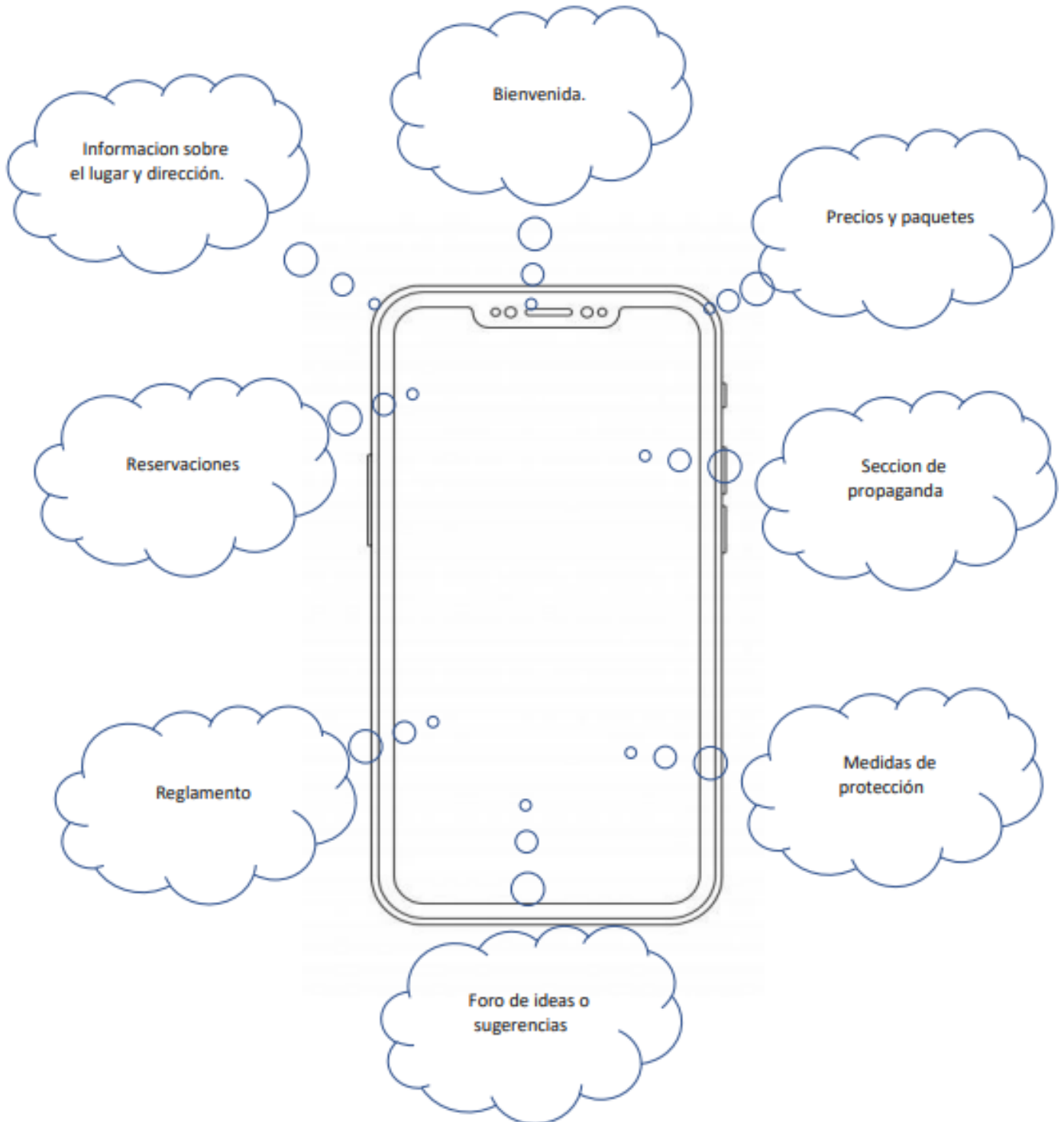
Se podrá distribuir por medio de instalación del software encontrado en una tienda como Play Store, además se tiene pensado hacer una campaña de marketing para que sea descargada e interactuar en ella.

El escenario actualmente ya se encuentra en uso primario y analizando los elementos básicos que uno como usuario busca elegí los temas a desarrollar en la app.

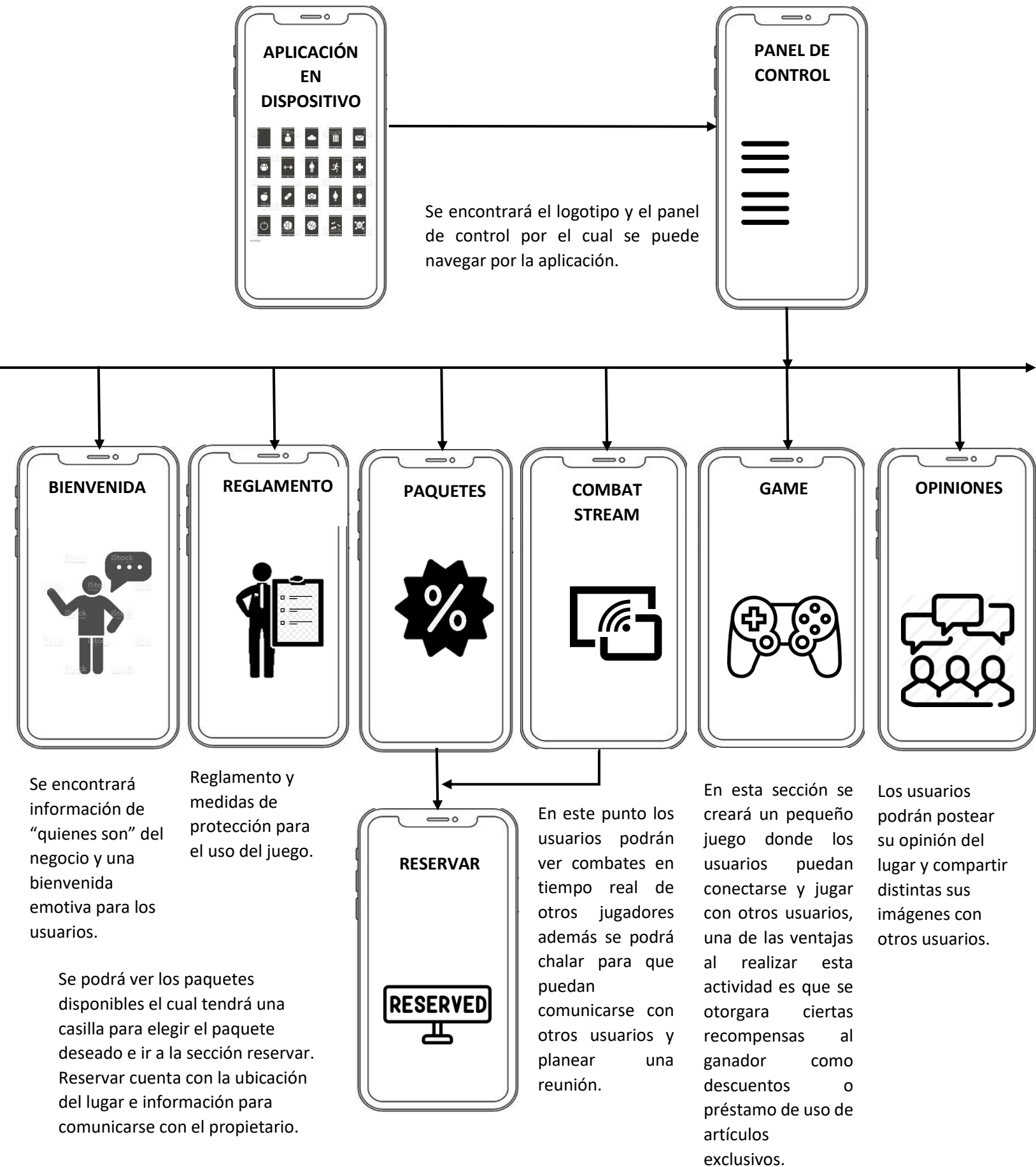
## FUNCIONALIDADES

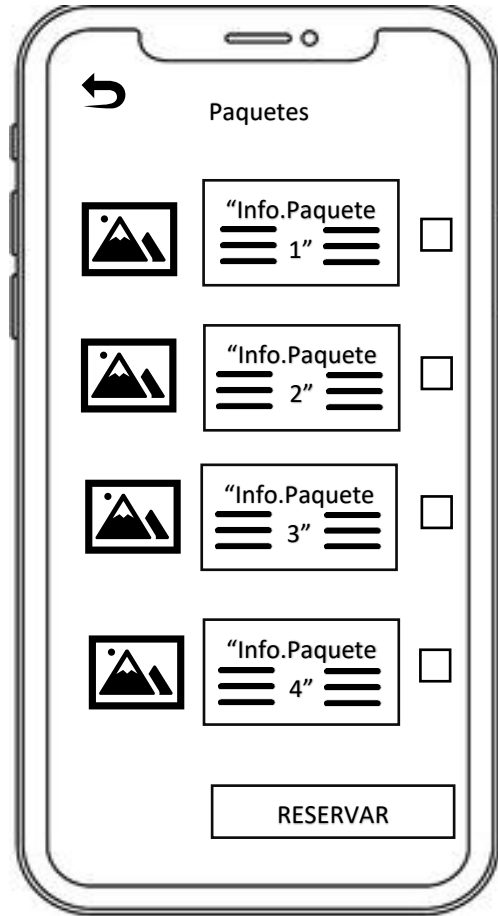
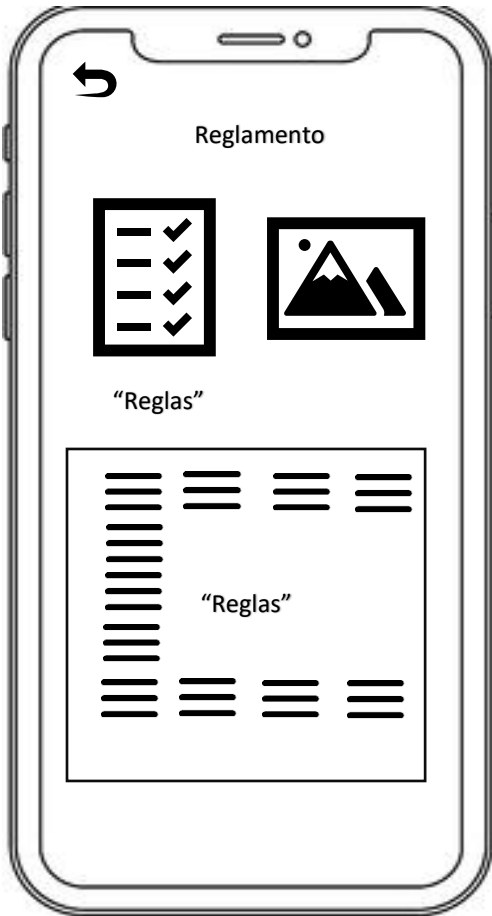
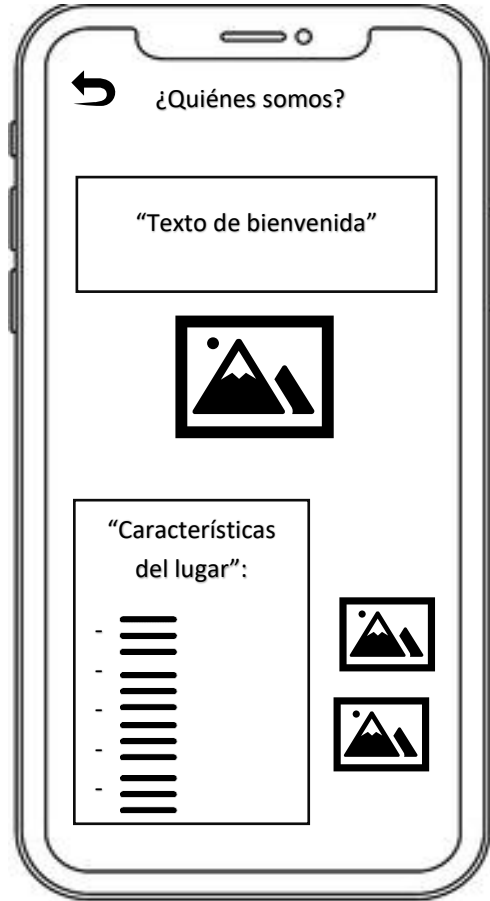
- Los usuarios conozcan los precios y/o paquetes del servicio.
- Información sobre el lugar y la ubicación.
- Información para reservación del lugar.
- Fotografías de algunos usuarios que ya han hecho uso del servicio.
- Reglamento.
- Foro de chat.
- Algún videojuego como campaña para obtener una recompensa y que incite que los usuarios visiten el app como visitar el lugar.

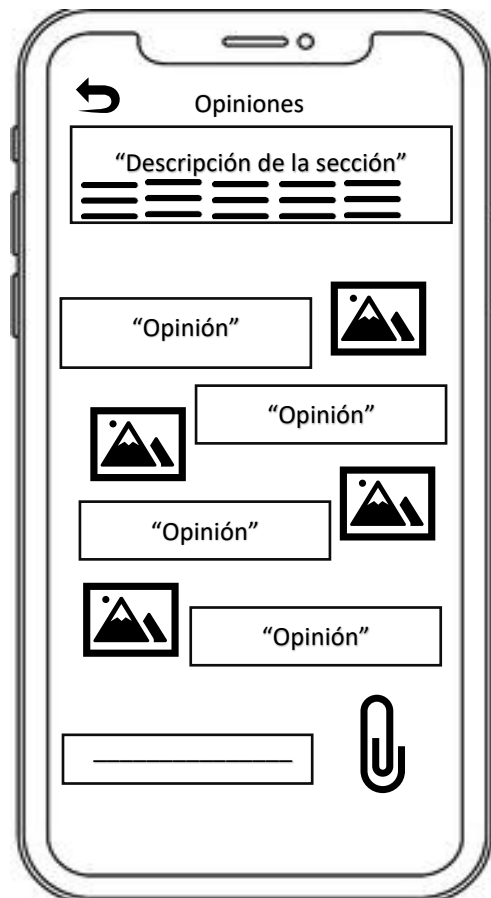
## SKETCH



# WIREFRAME







## ICONO DEL APP



Para la creación del icono hice uso de los gustos del dueño como es su gusto por la raza pitbull funcionándolo con algunas marcadoras del gotcha y un estilo rudo.

# COMPETIDORES

Actualmente no existe alguna competencia alguna o similar a la planteada en México, la mayoría de competencia se hace por medio de Páginas Web y no por medio de aplicación.

## EQUIPO DE DESARROLLO

**Proyecto Manager:** Es clave para gestionar el inicio, los avances y que todo el proceso se lleve a cabo tal y como se prevea al inicio de la colaboración.

**Diseñador:** El diseño siempre es una de las partes más importantes en una aplicación móvil, además del correcto funcionamiento y el desarrollo de app en sí.

**Ingeniero de pruebas:** Es un programador o alguien con conocimientos de programación, encargado de escribir las suite de tests para automatizar el testeo del programa, además se encargará del desarrollo del juego en la sección de GameGotcha.

**Equipo de Marketing:** El encargado del marketing y la publicidad de tu app tendrá muchas tareas que preparar antes del lanzamiento, pero también será imprescindible durante toda la vida de la app.





## **MODELO DE NEGOCIO**

Prácticamente nuestro modelo de negocio se basa en la descarga y el uso gratuito de la aplicación, el usuario puede disfrutar y apreciar la aplicación sin ningún compromiso, pero que a la larga la popularidad que vaya tomando la aplicación hará que se cumpla el objetivo primordial del solicitante de la aplicación que es que mas gente pueda ir a su negocio.

Para ello también generamos un marketing en la misma aplicación que es el uso de un pequeño videojuego con el cual si el usuario tiene cierto puntaje puede obtener una recompensa para canjear en su próxima visita que va desde descuento o uso de equipo mas exclusivo en el campo de batalla.

Al final los ingresos específicos de la aplicación vendrán sobre el manteniendo de la aplicación y sobre el marketing que se le proporcione el cual se tiene previsto el 10% de la venta total por 1 año.

## **COSTO Y TIEMPO**

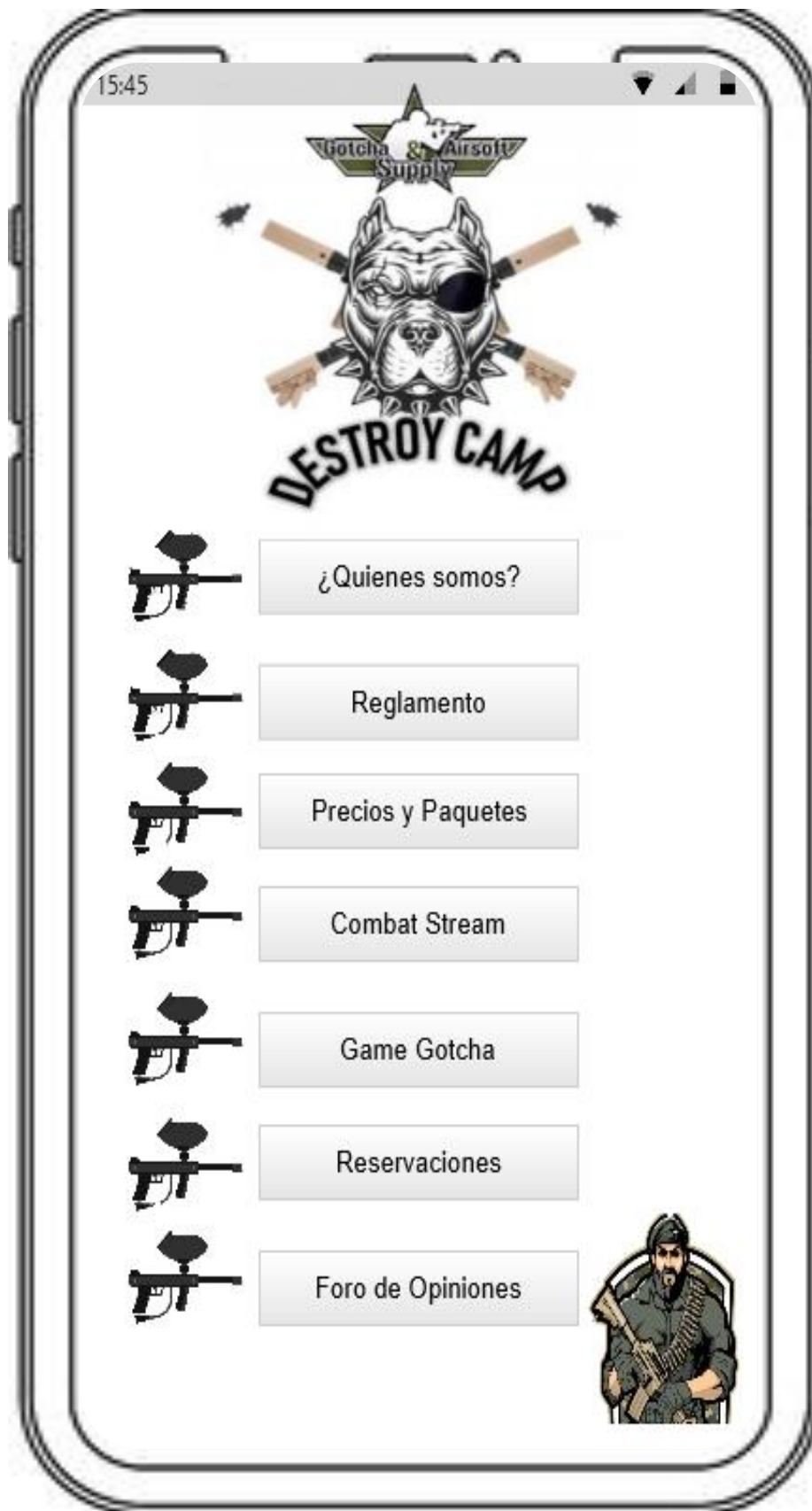
Para la valuación del app como del equipo de trabajo se realizó la siguiente consulta:

- Proyect Manager: Alrededor de \$35,000/mes-3 meses
- Diseñador IU/UX: Alrededor de \$18,000/mes-2 meses
- Ingeniero de pruebas: Alrededor de \$20,000/mes-2 mes
- Marketing: Alrededor de \$25,000/mes-12 meses
- Ingeniero Front End: Alrededor de \$18,000/mes-2 meses
- Ingeniero Infraestructura: Alrededor de \$18,000/mes-1 mes
- Desarrollo del app: Con las funcionalidades del app se valúa \$100000

Para la cuestión de Tiempo se prevé un desarrollo alrededor de 3 meses al ser un app de perfil bajo y 1 año de marketing. Los gatos correrán por medio del dueño del negocio.

**COSTO TOTAL DE DESARROLLO: \$635000**

## RESULTADO FINAL DEL APP



15:45

## ¿QUIENES SOMOS?

¡¡¡BIENVENIDO SOLDADO!!! NOSOTROS SOMOS  
DESTROY CAMP, ACTUALMENTE CONTAMOS  
CON UN AREA PARA LA PRACTICA DEL GOTCHA  
DONDE CONTAMOS CON TODAS LAS MEDIDAS  
NECESARIAS DE PROTECCION Y COMBATE PARA  
HACER DE ESTA UNA EXPERIENCIA  
INOLVIDABLE.



Disfruta de:

- Paquetes accesibles y para todas las edades.
- Combate 100% seguro en un área de 500 m2.
- Zona segura donde puedes comer y disfrutar el combate.
- Jueces.
- Distintas dinámicas de juego



15:45



# REGLAMENTO

Está estrictamente prohibido quitarse o levantarse la careta dentro del campo de juego.

Cuando las marcadoras están fuera del campo de juego, deben permanecer con el seguro puesto y con el cañón dirigido hacia el piso.

El único lugar autorizado para disparar es el campo de juego.



Está prohibido disparar a personas con la careta levantada.

No se permite jugar a personas bajo las influencias del alcohol o de sustancias alucinantes.

Los usuarios deben estar seguros de haber entendido perfectamente las instrucciones del réferi asignado.

En caso contrario, deben preguntar sobre los puntos que tengan duda.

Nunca se deberá apuntar a nada que no se quiere disparar.

Nunca ver directamente dentro del cañón de la marcadora.

Nunca disparar a una persona a tres metros o menos de distancia, el jugador que dispare a un contrincante a una distancia inferior a esta será sancionado severamente.

15:45

## PAQUETES



### PAQUETE BASICO

CHALECO

CARETA

100 BALAS

MARCADORA

\$160

☐

### PAQUETE MEDIO

CHALECO

CARETA

300 BALAS

MARCADORA

\$250

☐

### PAQUETE PREMIUM

CHALECO

CARETA

500 BALAS

MARCADORA

\$350

☒

### PAQUETE GHOST

Paquete para 4 personas.

CHALECOS(4)

CARETAS(4)

2500 BALAS

MARCADORAS(4)

☐

RESERVAR

15:45



# RESERVACIONES



Nos encontramos  
ubicados en  
Comunidad La Palma  
Tlacote el Bajo, Qro.  
N.80

< April 18 >

Ingresa la hora de tu  
resevacion

03 30 PM

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						



GERMAN HDZ-5536768363  
WhatssApp



gotchadestroyghdz@hotmail.com  
Personal

CONFIRMAR

15:45



## COMBAT STREAM



Camara Anterior

Play

Stop

Camara Siguiente

## DUELO A MUERTE



Hola me llamo ramiro y busco un grupo de personas que quiean quedar para organizar un combate

Yo cuento con un equipo de 7 personas con experiencia para este deporte



Escribir...

Enviar



15:45



# GAME GOTCHA

Disfruta de nuestro entretenido juego GotchaChallenge, si superas el marcador de 500 puntos obtendras una recompensa que va desde descuentos o prestamo de equipo tactico mas exclusivo en tu proxima visita.

Nombre:

Numero Telefonico:



JUGAR

CANJEAR



15:45



## FORO DE OPINIONES

Cuéntanos de tu experiencia y disfruta de una galería de fotografías sobre nuestros usuarios.



Adrian Martinez

24-06-2020

Me gustó mucho porque puedo disfrutar del juego con mi hijo ya que en otros lugares no se permiten menores.



Julieta Santiago

10-12-2020

Una actividad muy agradable y única en estos alrededores, con gusto volvería a ir.

En Destroy Camp queremos conocer tu opinion

Ingresa tu comentario



## REFERENCIAS

Comunicación, E. (s. f.). Business Intelligence y su aplicación en el análisis de datos. Business Intelligence y su aplicación en el análisis de datos.

Recuperado 1 de diciembre de 2020, de

<https://blog.ekomercio.com.mx/business-intelligence-y-su-aplicaci%C3%B3n-en-el-an%C3%A1lisis-de-datos>

Pérez de Lara, M. (2020). comenzar\_diseñar\_app (1.a ed., Vol. 1) [Libro electrónico <https://beta.tich.academy/kosu#/courses/27305e60-67d3-4c43-a102-3ec7d42c3596>