

*Universidad Nacional Autónoma de México*

---

Navigate U

Propuesta de negocios

---

Caballero Montaña Montserrat  
De La Cruz Flores Hugo Alberto





# Swift

---

## ¿Quiénes somos?

Dos ingenieros con conocimientos en el lenguaje de programación Swift, listos para desarrollar aplicaciones seguras, estables e interactivas que beneficien a la comunidad.

---





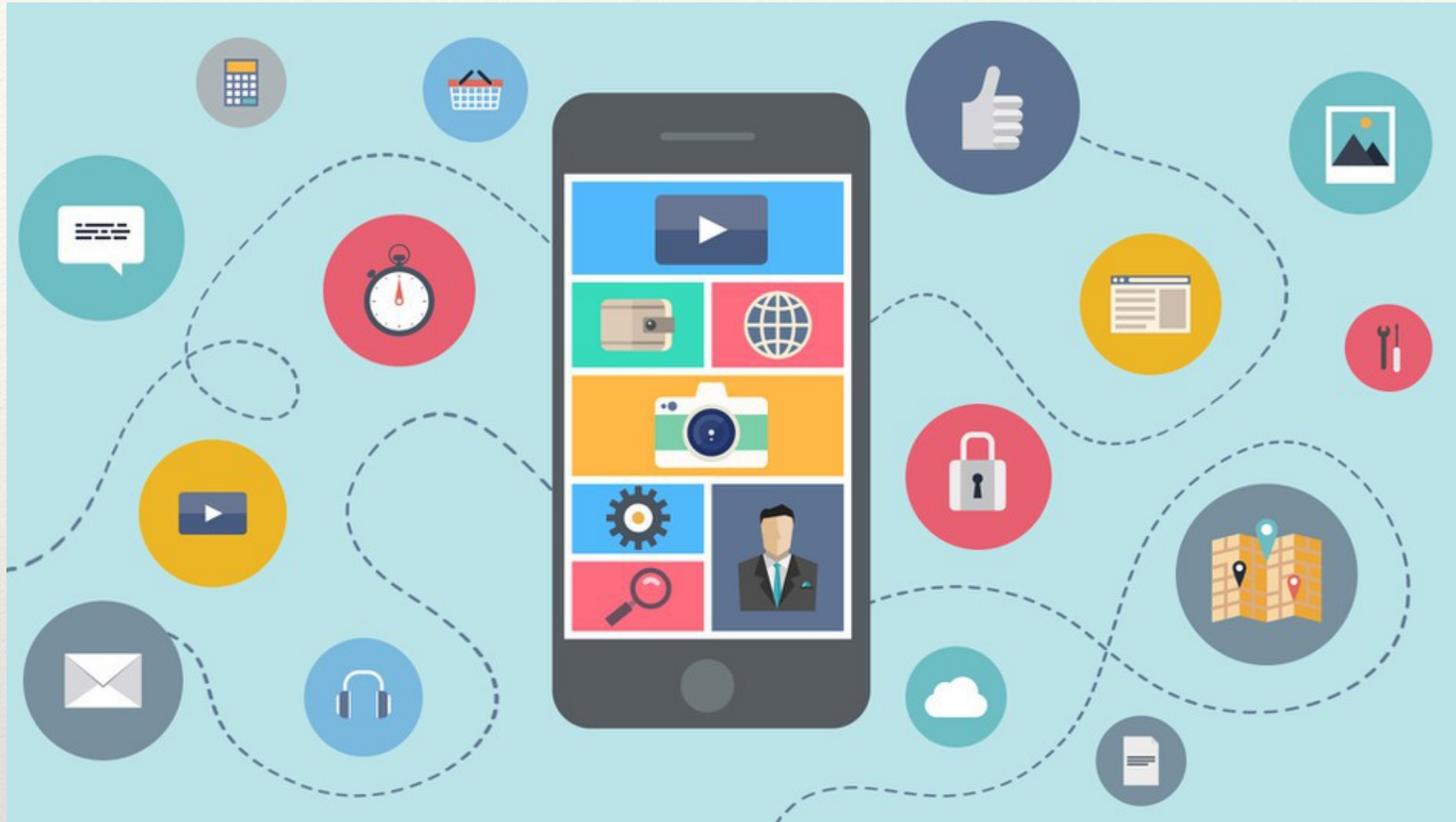
---

# Escenario

Se busca incluir más a la comunidad, tanto estudiantil como docente al imponente mundo cultural, lleno de historia y legado que ofrece el campus universitario.

---





---

# ¿Qué proponemos?

Una aplicación interactiva que canalice el uso de los teléfonos móviles, su acceso a internet y el acceso a tecnologías de localización.

---





*El objetivo:*

Promover la cultura y la historia dando a conocer puntos de interés dentro del campus de Ciudad Universitaria.

Una app interactiva capaz de ofrecer dicha información.



---

# ¿Cómo funciona?

---

- ❖ Mediante el uso de GeoCercas, la aplicación detecta los lugares que visita el usuario y es capaz de lanzar notificaciones que muestren la información sobre dicho lugar.



---

# Lugares

---

- ❖ Se busca agregar sitios relevantes como esculturas, murales, edificios e inclusive, como forma de publicidad con ganancia, negocios locales cercanos al campus.





Vista previa



---

# Pantalla de carga

---



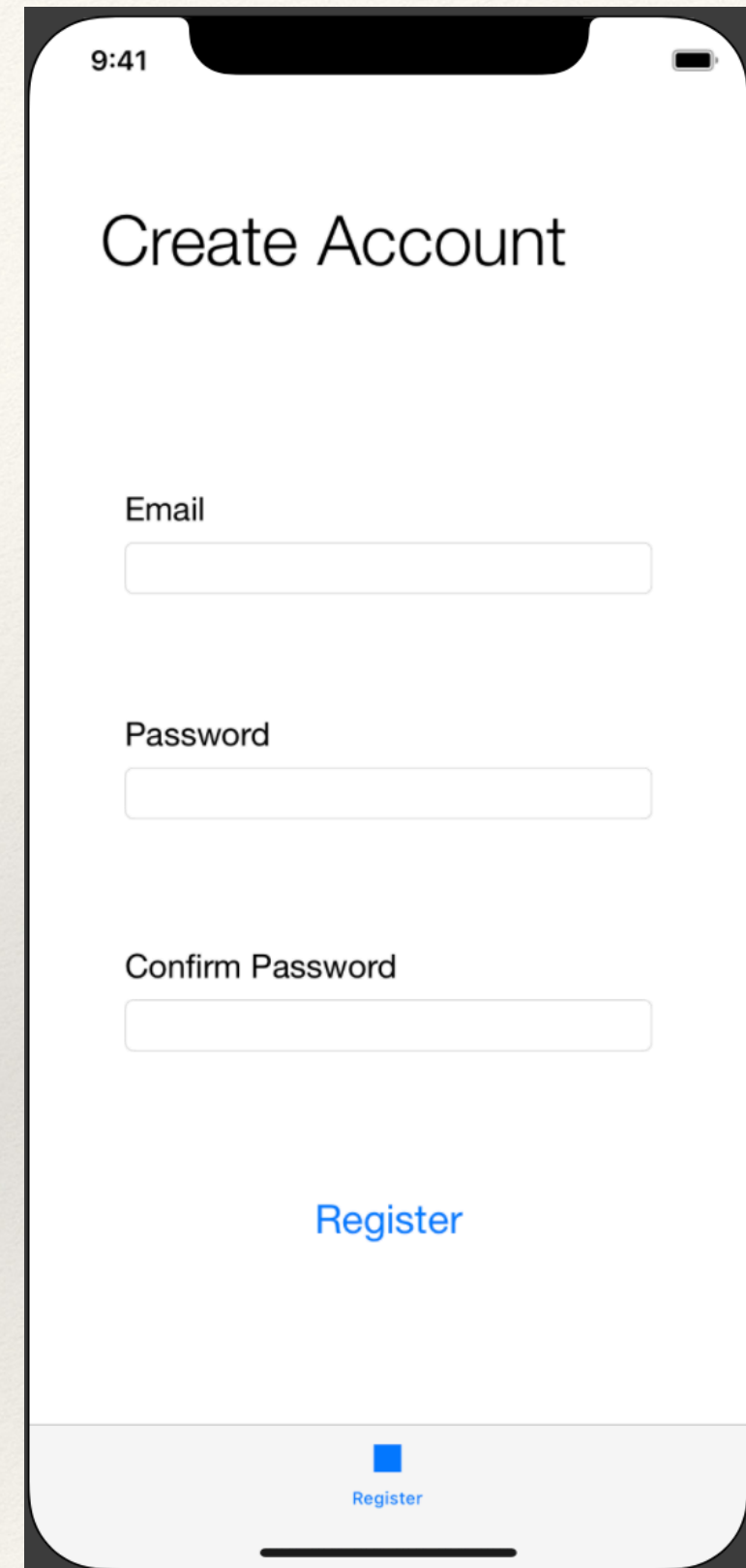


---

# Pantalla de registro

---

El usuario nuevo deberá crear una cuenta de usuario que servirá para identificarlo con el servidor.

A mobile application interface for creating a new account. The screen is white with a black status bar at the top showing the time 9:41 and a battery icon. The title "Create Account" is centered at the top in a large, black, sans-serif font. Below the title are three input fields, each with a label to its left: "Email", "Password", and "Confirm Password". The input fields are white with a light gray border. Below the input fields is a blue "Register" button. At the bottom of the screen, there is a light gray bar containing a small blue square icon and the word "Register" in a small, blue, sans-serif font.

9:41

## Create Account

Email

Password

Confirm Password

Register

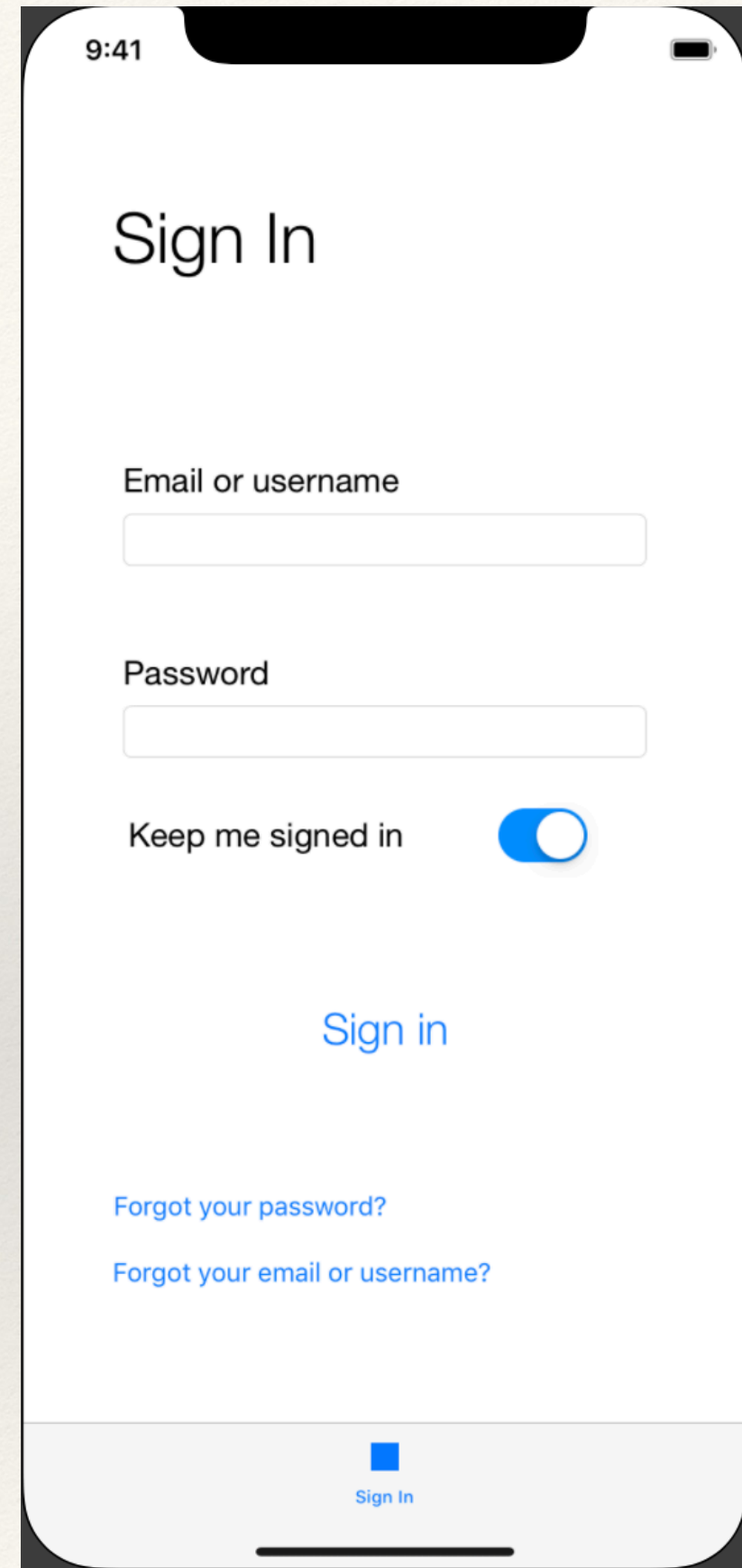
Register



---

# Pantalla de inicio de sesión

---



9:41

## Sign In

Email or username


Password

Keep me signed in ☒

Sign in

[Forgot your password?](#)

[Forgot your email or username?](#)

  
Sign In

The image is a mockup of a mobile application's sign-in screen. It features a white background with rounded corners. At the top, there is a status bar showing the time '9:41' and a battery icon. Below the status bar, the title 'Sign In' is displayed in a large, black, sans-serif font. Underneath the title, there are two input fields: 'Email or username' and 'Password'. The 'Email or username' field is a simple white rectangle with a thin gray border. The 'Password' field is a white rectangle with a thin gray border and a small eye icon on the right side to toggle password visibility. Below the input fields, there is a toggle switch for 'Keep me signed in', which is currently turned on (blue). At the bottom of the form, there is a blue 'Sign in' button. Below the button, there are two links: 'Forgot your password?' and 'Forgot your email or username?'. At the very bottom of the screen, there is a gray bar containing a blue square icon and the text 'Sign In'.

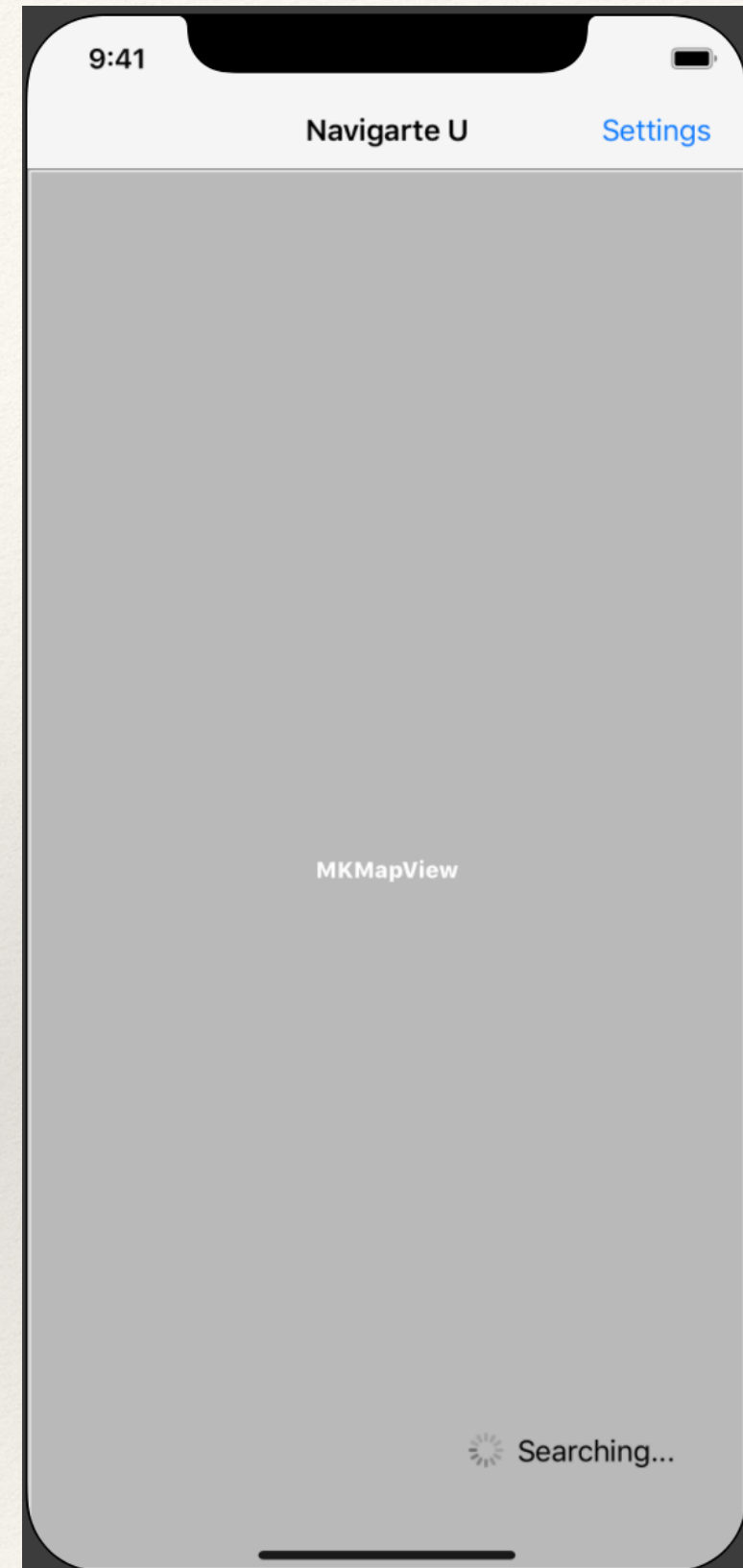


---

# Pantalla de mapa

---

En esta pantalla se podrá observar el mapa mientras el usuario camina por los alrededores de la universidad a la espera de entrar en una geocerca con información cultural.





# Pantalla Info

Para cada lugar se creará una pantalla de información correspondiente al mismo.



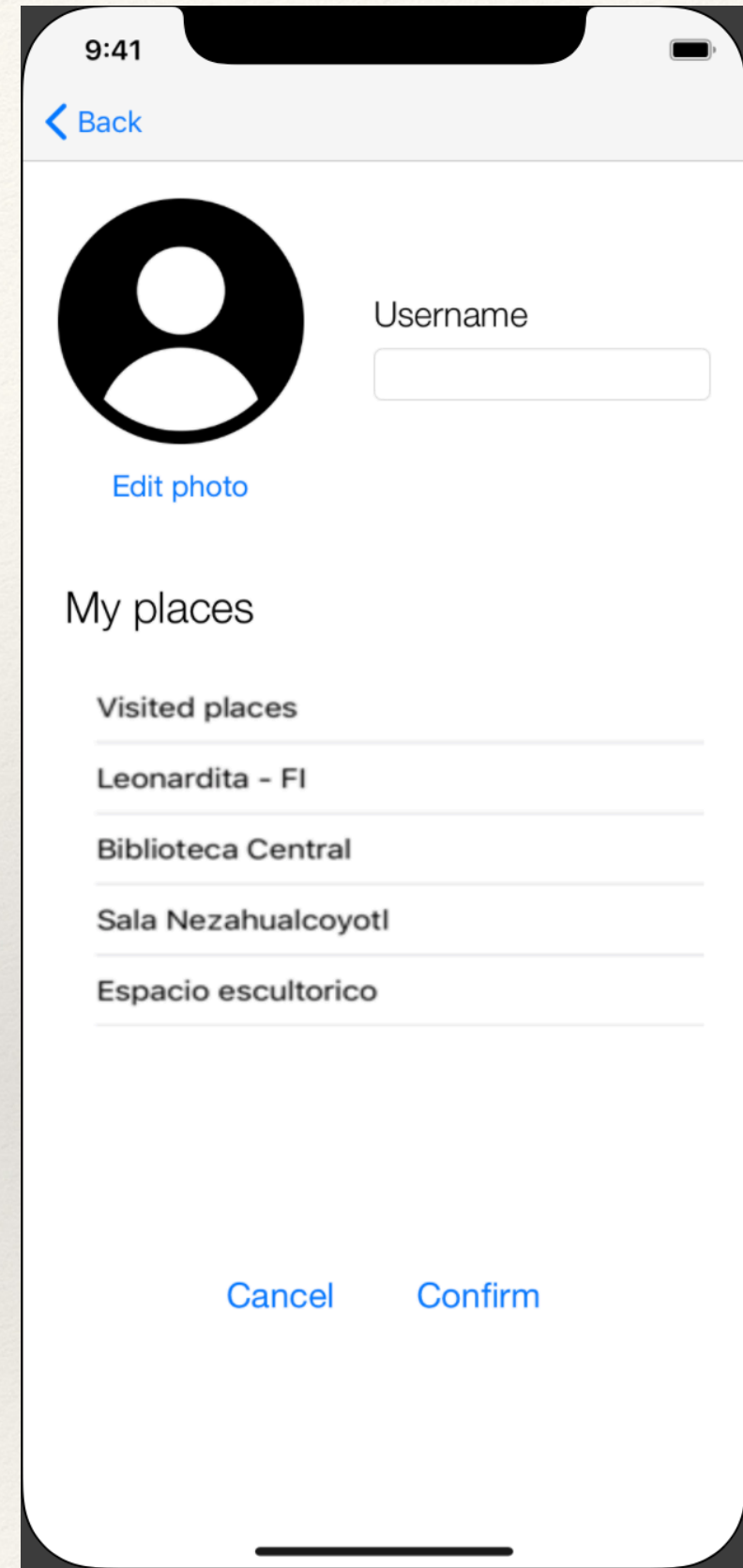


---

# Pantalla social

---

En esta pantalla se muestra la información social del usuario.





Benefícios



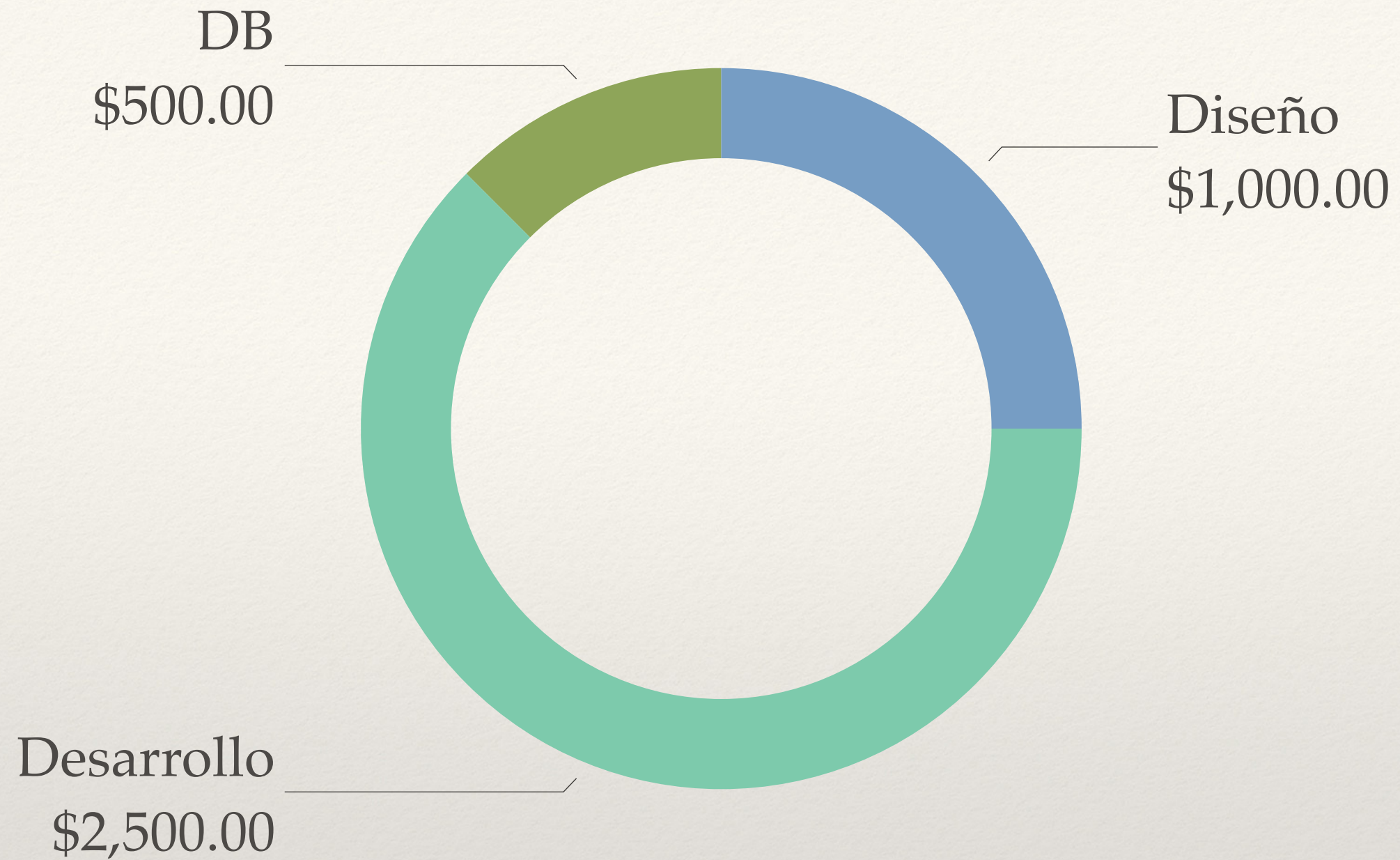
---

# Beneficios

---

- ❖ Promoción cultural de la universidad
- ❖ Ingresos mensuales generados por publicidad
- ❖ Expansión de la oferta digital





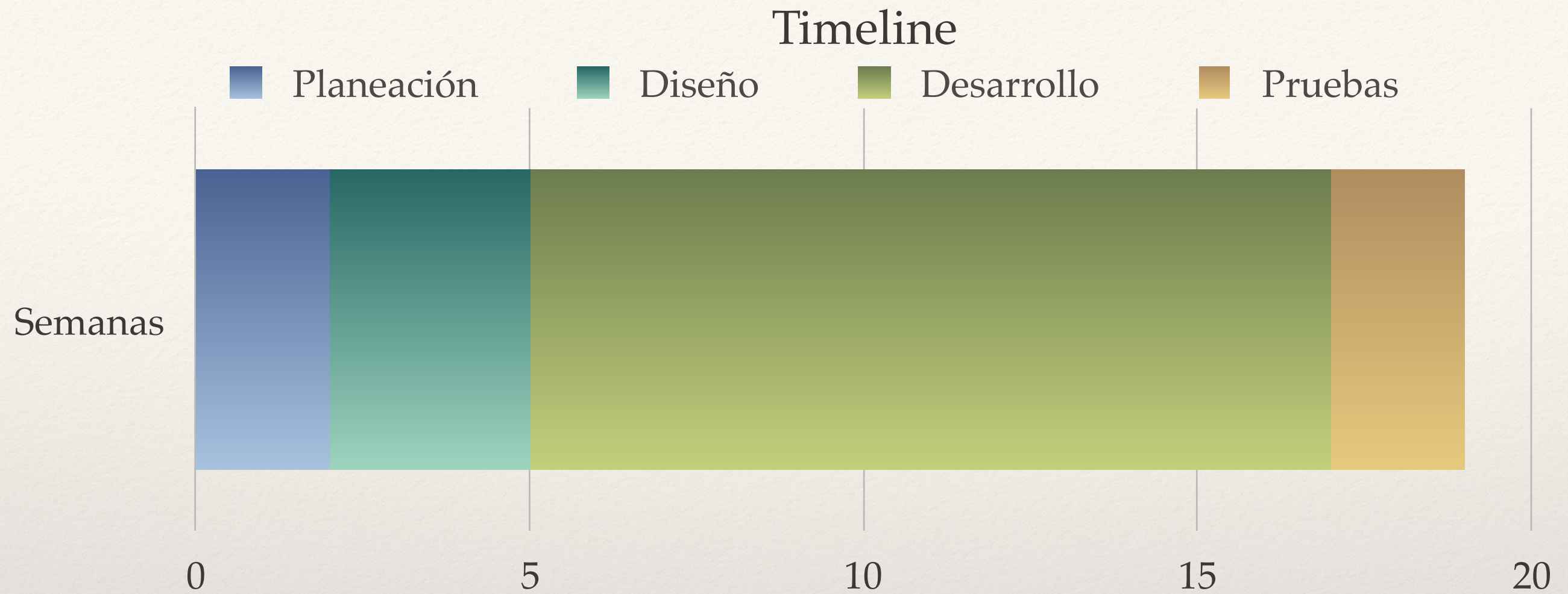
---

**Costo (USD)**

Se desglosa en el gráfico el costo de desarrollo planeado para la aplicación.

---





# TimeLine

Tiempo estimado de desarrollo de la aplicación :  
cerca a 20 semanas.



---

# Audiencia

---

- ❖ Jóvenes entre 15 y 29 años
- ❖ Académicos de la Universidad
- ❖ Turistas tanto extranjeros como nacionales



Let's do it!