



# Idea De Negocio

Grupo 7

ISPP-MapYourWorld

Devising a project

Map—  
Your—  
World—



Alfonso Alonso, Alejandro Aragón, José María Baquero, Pablo Caballero, Ricardo Carreño, Franco Dell 'Aguila, Alberto Escobar, Jaime Gómez, Claudio González, Ángel Neria, Pablo Olivencia, Antonio Porcar, Alba Ramos, Pedro Pablo Santos, Manuel Vélez, Gonzalo García.

04/02/2025

CONTROL DE VERSIONES			
VERSIÓN	FECHA	COMENTARIOS	AUTOR
v1.1	04/2/2025	Revisión del formato	Ricardo Carreño
V1.2	11/2/2025	Modificación del análisis de costes y resumen ejecutivo	Pedro Pablo Santos, Manuel Vélez y Ángel Neria
V1.3	11/2/2025	Ampliación del análisis de competidores y tabla comparativa	Jaime Gómez y Alba Ramos
V1.4	12/2/2025	Perfiles de los usuarios piloto	Antonio Porcar y Pablo Olivencia
V1.5	15/2/2025	Análisis de competidores completo	José María Baquero, Manuel Vélez, Jaime Gómez y Pablo Olivencia
V1.6	19/2/2025	Revisión del documento	Pablo Olivencia, Antonio Porcar y Ricardo Carreño
V1.7	20/2/2025	Elevator pitch en resumen ejecutivo	Alberto Escobar

## Índice

<b>1.</b>	<b><i>Resumen Ejecutivo</i></b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b><i>Tipo de negocio</i></b>	<b>4</b>
<b>3.</b>	<b><i>Análisis de competencia</i></b>	<b>4</b>
	Geocaching®, por Groundspeak Inc.	5
	Worlduncovered por Anawiki Games	5
	Stride por Stride Health, Inc.	6
	Fog of World por Ollix	6
	Mapstr por Mapstr SAS	6
	Swarm por Foursquare	7
	Polarsteps por Polarsteps	7
	Mystery Hike por MysteryTech s.r.o.	8
	Tabla comparativa respecto a funcionalidades	9
	Tabla comparativa respecto a modelo de negocio	10
	Tabla comparativa respecto a gamificación	11
	Tabla comparativa respecto a compatibilidad	11
<b>4.</b>	<b><i>Análisis de costes e ingresos</i></b>	<b>12</b>
	Cálculo de coste estimado:	13
	Clasificación de costes	15
<b>5.</b>	<b><i>Diagrama DAFO</i></b>	<b>19</b>
<b>6.</b>	<b><i>Business Model Canvas</i></b>	<b>20</b>
<b>7.</b>	<b><i>Referencias</i></b>	<b>21</b>

## 1. Resumen Ejecutivo

MapYourWorld es una aplicación innovadora que transforma la exploración del mundo en un juego interactivo. A medida que visitas nuevas ciudades, barrios o rincones escondidos, tu mapa personal se actualiza, desbloqueando logros y permitiéndote compartir tus aventuras con amigos. Con opciones gratuitas y premium, gamificación y mapas colaborativos, MapYourWorld convierte cada viaje en una experiencia única. ¿Listo para empezar tu aventura? ¡Descarga la app y deja tu huella en el mundo!

## 2. Tipo de negocio

El concepto de negocio de MapYourWorld va a girar en torno al modelo “freemium”. Dentro de este modelo existe un plan gratuito para aquellos usuarios que quieran disfrutar de la experiencia básica aportada por la aplicación sin necesidad del pago de una cuota mensual. Para aquellos a los que se le quede corta esta experiencia de uso, existirá un plan premium, el cual tendrá un coste de 5,55€ mensuales, este incluirá funcionalidades extra y un uso extendido de las funcionalidades base, permitiendo mejorar de esta forma la experiencia del usuario.

Además, la aplicación va a contar con un sistema de publicidad añadido para el plan gratuito, de la que se extraerá una ganancia económica de aquellos jugadores que no realicen transacciones dentro de la aplicación. Este sistema de publicidad estará compuesto de anuncios estáticos dispuestos mediante redes de display, como Google Ads, o mediante publicidad geolocalizada que aparecerá en el mapa de la aplicación.

## 3. Análisis de competencia

En esta sección se mencionarán los principales competidores de nuestra propuesta de negocio y se explicará cómo se diferencia nuestro producto de estos. Los competidores han sido seleccionados en función de si presentan la mayoría de las características:

- **Funcionalidades en el entorno de un mapa:** Aplicaciones que permiten a los clientes visualizar información del mundo real a través de un mapa real.
- **Registro y documentación de experiencias:** Plataformas que permitan a los clientes documentar o compartir experiencias y lugares del mundo real, ya sea a través de mapas interactivos o mediante el registro de ubicaciones.

- **Geolocalización orientada a la experiencia:** Apps que disponen de funciones de geolocalización que vayan más allá de la simple navegación.
- **Elementos de gamificación:** Sistemas con integración de mecánicas de juego que permiten a los clientes visualizar y registrar sus experiencias y logros.

Hemos utilizado inteligencia artificial para identificar y analizar todas las aplicaciones que podrían considerarse competidoras de MapYourWorld. A través de un proceso de búsqueda y comparación, la IA nos ha permitido filtrar y seleccionar las plataformas que cumplen con la serie de criterios indicados anteriormente. Después de haber obtenido este primer análisis, hemos profundizado en la investigación accediendo a las páginas oficiales de las aplicaciones de cada competidor, verificando sus funcionalidades y características para asegurar una comparación precisa y fundamentada. Este enfoque nos ha ahorrado tiempo en la investigación a la vez que nos garantiza un análisis preciso y completo

Los competidores principales encontrados son los siguientes:

### **Geocaching®, por Groundspeak Inc.**

Hemos seleccionado Geocaching® porque trata de explorar el mundo, con el objetivo de ir resolviendo puzzles para encontrar tesoros, lo cual tiene una similitud directa con MapYourWorld cuyo objetivo principal es descubrir el mapa del mundo visitando lugares importantes.

#### **SIMILITUDES**

- Trae un juego a la realidad
- Fomenta la exploración

#### **DIFERENCIAS**

- Concepto diferente: descubrir y resolver puzzles vs encontrar puntos de interés
- No necesita saber la localización del usuario

### **Worlduncovered por Anawiki Games.**

La hemos seleccionado como competencia porque su objetivo principal es la exploración del mundo mediante la revelación progresiva de un mapa cubierto por una niebla, un concepto similar al de nuestra aplicación, que también se centra en el descubrimiento del mapa a medida que los usuarios visitan nuevos lugares.

#### **SIMILITUDES**

- Utiliza geolocalización

#### **DIFERENCIAS**

- Falta de componente social: no permite compartir mapa con amigos

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomenta la exploración mediante logros y puntos (gamificación)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- No permite registrar datos de los lugares visitados</li> <li>- Muy enfocada en ofrecer estadísticas sobre viajes</li> </ul> |
|--|--|

### Stride por Stride Health, Inc.

Se ha seleccionado como competencia porque permite registrar las zonas por las que el usuario pasa de forma recurrente mientras realiza ejercicio. Esta funcionalidad guarda cierta similitud con la idea de nuestra aplicación, que se basa en el descubrimiento del mapa, aunque en este caso se enfoca en registrar y destacar las áreas más visitadas por el usuario.

#### SIMILITUDES

- Utiliza geolocalización
- Registro de ubicaciones visitadas
- Contiene desafíos y logros

#### DIFERENCIAS

- Su foco es el fitness, la gamificación del running
- No permite subir fotos de los lugares visitados

### Fog of World por Ollix

El objetivo principal de Fog of World, al igual que MapYourWorld, es la exploración del mundo mediante la revelación de zonas inicialmente bloqueadas. Sin embargo, mientras que Fog of World pone un mayor énfasis en el registro de rutas que los usuarios encuentran interesantes, MapYourWorld se centra más en la gamificación a través de la exploración.

#### SIMILITUDES

- Necesita saber la localización del usuario
- Módulo social, compartir datos con amigos
- Toma el concepto de los juegos de descubrir un mapa

#### DIFERENCIAS

- No permite subir fotos
- Su objetivo principal es guardar rutas
- No tiene modelo gratuito

### Mapstr por Mapstr SAS

Se ha seleccionado como competencia porque permite a los usuarios registrar puntos de interés personalizados y compartirlos con sus amigos, lo que fomenta la exploración y la interacción social dentro de la aplicación.

#### SIMILITUDES

- Registro de ubicaciones
- Módulo social, compartir datos con amigos

#### DIFERENCIAS

- No hace enfoque en la gamificación, es una herramienta para registrar lugares visitados sin utilizar logros y desafíos

## Swarm por Foursquare

Se ha añadido a la lista de competidores porque permite marcar lugares de interés, con un enfoque particular en la gastronomía, lo que guarda cierta similitud con la función de registrar y descubrir ubicaciones destacadas en nuestra aplicación.

### **SIMILITUDES**

- Permite al usuario registrar datos de los lugares visitados
- Módulo social, compartir las ubicaciones de interés con amigos

### **DIFERENCIAS**

- No es posible añadir lugares personalizados
- Su enfoque es el del registro post viaje y no en el fomento de la exploración durante este
- No existe un componente de gamificación

## Polarsteps por Polarsteps

Se ha seleccionado como competencia porque esta aplicación permite registrar los lugares recorridos a lo largo de una aventura, una funcionalidad alineada con el concepto de exploración y descubrimiento presente en nuestra aplicación.

### **SIMILITUDES**

- Permite al usuario registrar datos de los lugares visitados
- Módulo social, compartir las ubicaciones de interés con amigos

### **DIFERENCIAS**

- Se centra en la planificación de viajes y el registro de las ubicaciones visitadas
- No existe un componente de gamificación

## Mystery Hike por MysteryTech s.r.o.

Es una de las competencias más directas, ya que comparte múltiples funcionalidades con nuestro proyecto, como la progresión en el descubrimiento del mapa, el sistema de logros y el registro de ubicaciones, lo que la hace especialmente relevante en nuestro análisis de competencia.

### **SIMILITUDES**

- Utiliza geolocalización
- Fomenta la exploración mediante logros y puntos (gamificación)
- Necesita saber la localización del usuario
- Toma el concepto de los juegos de descubrir un mapa

### **DIFERENCIAS**

- No permite añadir lugares destacados personalizados
- No permite añadir información a los puntos de interés
- Falta de componente social: no permite crear mapas colaborativos



## Tabla comparativa respecto a funcionalidades

	<i>Geocaching</i>	<i>World uncovered</i>	<i>Stride</i>	<i>Mapstr</i>	<i>Swarm</i>	<i>Polarsteps</i>	<i>Mystery Hike</i>	<i>Fog of World</i>	<i>MapYour World</i>
Registro de puntos de interés	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓
Descubrimiento progresivo de territorio*	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Cumplimiento de logros/desafíos	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
Interacción con otros usuarios	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Mapas colaborativos	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓

\*El descubrimiento progresivo del territorio es la funcionalidad central de MapYourWorld. Si la competencia no cuenta con esta característica, nuestra plataforma sigue destacándose de manera significativa.

## Tabla comparativa respecto a modelo de negocio

	<i>Geocaching</i>	<i>Worlduncovered</i>	<i>Stride</i>	<i>Mapstr</i>	<i>Swarm</i>	<i>Polarsteps</i>	<i>Mystery Hike</i>	<i>Fog of World</i>	<i>MapYourWorld</i>
Completamente gratuito				✓	✓				
Con planes de suscripción de pago o con compras dentro de la app	✓					✓	✓		✓
Completamente de pago		✓	✓					✓	
No detallado									

### Tabla comparativa respecto a gamificación

	<i>Geocaching</i>	<i>Worlduncovered</i>	<i>Stride</i>	<i>Mapstr</i>	<i>Swarm</i>	<i>Polarsteps</i>	<i>Mystery Hike</i>	<i>Fog of World</i>	<i>MapYourWorld</i>
Logros/desafío	X	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓
Niveles	X	X	✓	X	✓	X	✓	✓	X
Insignias	✓	X	✓	X	✓	X	✓	✓	✓

### Tabla comparativa respecto a compatibilidad

	<i>Geocaching</i>	<i>Worlduncovered</i>	<i>Stride</i>	<i>Mapstr</i>	<i>Swarm</i>	<i>Polarsteps</i>	<i>Mystery Hike</i>	<i>Fog of World</i>	<i>MapYourWorld</i>
Web	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	✓
Android	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
iOS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X

## 4. Análisis de costes e ingresos

El desarrollo de MapYourWorld se llevará a cabo en un periodo de 15 semanas, en las que se realizarán documentación, donde se recogerán las principales ideas de la aplicación; diseño, donde se establecerán las tecnologías que vamos a utilizar para el desarrollo; desarrollo, se implementarán todas las ideas recogidas en la documentación, siguiendo el diseño; y lanzamiento, se presentará el proyecto.

- **Fases del proyecto**

El equipo de desarrollo está compuesto por 16 informáticos. Considerando que, al proyecto, cada uno de los integrantes deberá dedicarle unas 150 horas, calcularemos el coste del equipo teniendo en cuenta, las horas que se le dedicarán a cada fase, ya que el coste no será el mismo debido a los roles.:

- **Planificación** (2 semanas): Se elaborarán los documentos de análisis del proyecto, especificaciones técnicas y modelos de arquitectura. Aquí se tendrá en cuenta el rol de un business analyst.
- **Diseño** (2 semanas): Definición de la arquitectura del sistema, qué tecnologías se usarán para realizar el *backend* y *frontend*, y qué modelo seguirán. Aquí se tendrá en cuenta el rol de un *systems architect*.
- **Desarrollo** (9 semanas): Implementación de todas las funcionalidades definidas durante el diseño. Se implementarán roles de Frontend developer, Backend developer, Test specialist, cybersecurity specialist, DevOps, Information Security Consultant y marketing.
- **Plan de lanzamiento** (2 semana): Realización de los últimos ajustes a la aplicación y presentación del resultado a distintas compañías. Participarán los roles de la etapa anterior con tareas pendientes.

**\*el rol de Project Manager estará presente en todas las fases**

### Infraestructura y mantenimiento

- **Servidores y hosting:** Un servidor típico con una carga de trabajo elevada consume alrededor de 200 vatios por hora (Wh), lo que equivale a 4.8 kilovatios-hora (kWh) diarios y aproximadamente 144 kWh al mes.  
Costo mensual = Consumo mensual (kWh) × Precio por kWh  
 $144 \text{ kWh} \times 0.2436 \text{ €/kWh} = \sim \mathbf{35 \text{ €}}$  mensuales.  
Estimando 25€ mensuales de gastos asociados como conexión a red:  
Coste estimado: **~50 €** mensuales, **~200** en 4 meses.
- **Licencias de software y herramientas:** Incluyen plataformas de desarrollo, testing y análisis de datos.  
Coste estimado: **180 – 450 €** mensuales, **~1260€** en 4 meses.  
Este coste proviene de tarifas por el uso de plataformas de geolocalización (MapBox).
- **Difusión y soporte inicial:** Publicidad en redes sociales, colaboraciones y gestión de usuarios piloto.  
Coste estimado: 150-450€ mensual, **~1200€** en 4 meses.
- **Equipamiento:** Hardware necesario para el desarrollo  
Se estiman **1000€ por integrante**. Coeficiente de amortización anual máximo: 25%. En 4 meses, representa un 8,33% u 83,33%.  
Coste realista:  $(1000 - 83,33) \times 16 = \mathbf{14666,72€}$
- **Mantenimiento:** Los 4 meses posteriores al lanzamiento consideramos que la aplicación necesitará de al menos un desarrollador que se encargue de solucionar bugs emergentes y mantener los servidores funcionando. Estimando que el sueldo por hora de un Backend developer es 24,4€ y que deberá estar disponible entre 10 y 40 horas mensuales aproximadamente:  
Coste estimado: **610€** mensuales, **2440€** en 4 meses

### **Cálculo de coste estimado:**

Se utiliza una estimación de tres puntos para tener en cuenta la incertidumbre en la estimación de costos. Se proporcionan estimaciones para escenarios optimistas, más probables y pesimistas. Estas estimaciones se introducen en una ecuación para determinar un costo estimado:

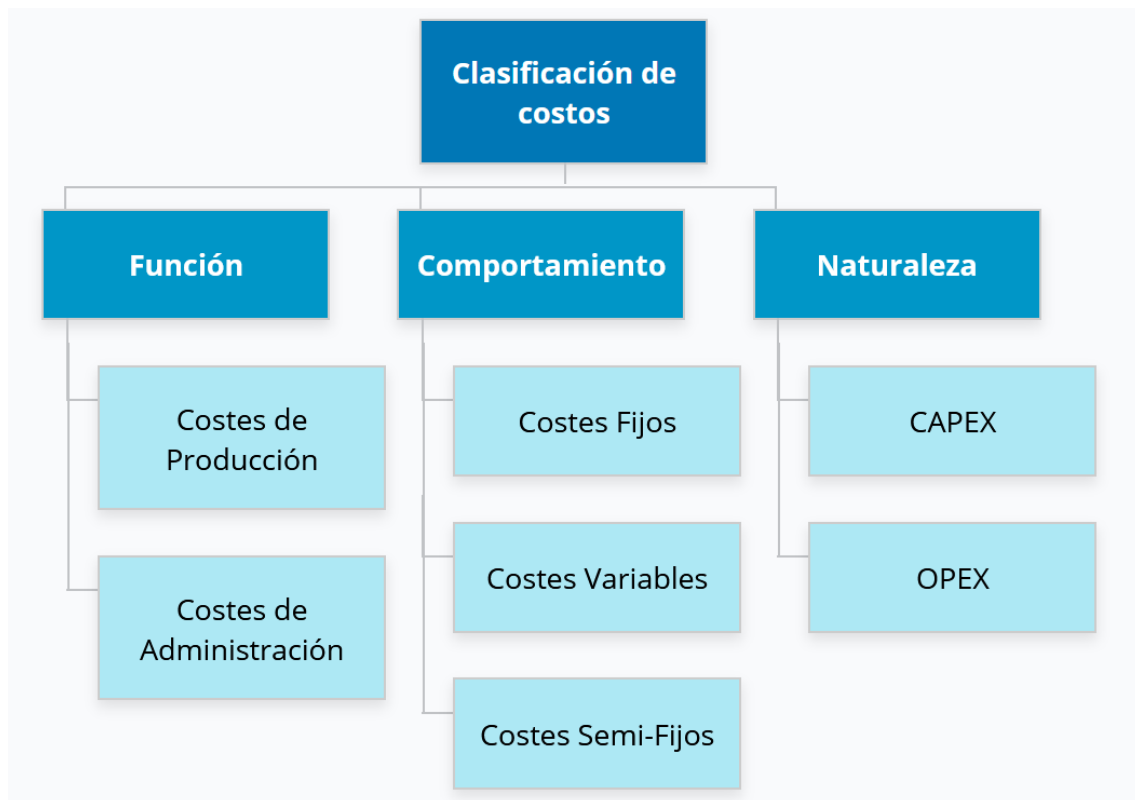
$$C_{\text{estimado}} = \frac{1}{6} \cdot [C_{\text{optimista}} + 4 \cdot C_{\text{probable}} + C_{\text{pesimista}}]$$

**Tabla de Sueldos:**

Puesto	Sueldo por hora	Horas requeridas
Business Analyst	33,17	280
Systems Architect	33,45	200
Frontend developer	25,67	650
Backend developer	24,4	840
Test specialist	21,54	80
Cibersecurity specialist	33,17	60
DevOps	31,9	60
Project Manager	44,12	50
Information Security Consultant	37,02	30
Marketing	31,08	150

El cálculo de horas se hace en base a los requerimientos específicos del proyecto, la cantidad de personas pertenecientes a cada rol, y la disponibilidad de cada miembro del equipo de 150 horas.

## Clasificación de costes



### Según su función:

- **Costes de Producción:** Asociados al proceso de producción de la aplicación. Desarrollo directo y cargos indirectos.
- **Costes Administrativos:** Son denominados de función y se originan en el área administrativa. Relacionados con el manejo de las operaciones generales de la empresa (estrategia, finanzas, gestión de la cadena de suministro).

### Según su comportamiento:

- **Costes Fijos:** Son los costes que permanecen siempre constantes y son independientes de la cantidad producida.
- **Costes Variables:** Son costes que periodo a periodo varían en función del volumen de la producción o circunstancias.
- **Costes Semi-fijos:** Elementos que poseen costes tanto fijo como variables.

Según su naturaleza:

- **CAPEX (Capital Expenditures):** Se refieren a las inversiones a largo plazo en activos fijos, que aportan valor durante varios años.
- **OPEX (Operational Expenditures):** Se refieren a los gastos operativos diarios que son necesarios para el funcionamiento del negocio. Se utilizarán valores referentes a los 4 meses posteriores al lanzamiento de la app al mercado.

Coste total estimado

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Categoría	Concepto	Comportamiento	Naturaleza	Coste Estimado	Coste Pesimista	Coste Optimista	Coste Realista
2	Costes de Producción	Business Analyst (plan. Semi-fijo		CAPEX	9210,20	10216,36	7894,46	9287,60
3		Systems Architect (dise Semi-fijo		CAPEX	6634,25	7359,00	5686,50	6690,00
4		Frontend dev Semi-fijo		CAPEX	16546,45	18354,05	14182,68	16685,50
5		Backend dev Semi-fijo		CAPEX	20325,20	22545,60	17421,60	20496,00
6		Test Specialist Semi-fijo		CAPEX	1708,84	1895,52	1464,72	1723,20
7		Cibersecurity specialist Semi-fijo		CAPEX	1973,62	2189,22	1691,67	1990,20
8		DevOps Semi-fijo		CAPEX	1898,05	2105,40	1626,90	1914,00
9		Project Manager Semi-fijo		CAPEX	2187,62	2426,60	1875,10	2206,00
10		Licencias de software Variable		OPEX	1260,00	1800,00	720,00	1260,00
11		Servidores Variable		OPEX	200,00	250,00	150,00	200,00
12		Equipamiento Fijo		CAPEX	14777,81	16000,00	14000,00	14666,72
13		Mantenimiento Variable		OPEX	2440,00	3904,00	976,00	2440,00
14								
15	Costes de Administración	Cumplimiento legal Fijo		CAPEX	1101,35	1221,66	944,01	1110,60
16		Anuncios Variable		OPEX	1200,00	1800,00	600,00	1200,00
17		Marketing Semi-fijo		CAPEX	4623,15	5128,20	3962,70	4662,00
18								
19	<b>Total</b>				<b>86086,54</b>	<b>97195,61</b>	<b>73196,34</b>	<b>86531,82</b>

El coste total del proyecto se sitúa en un rango de 73.000 a 98.000 €, con un coste estimado de **86.086,54€**.

Fuentes de ingresos

Para asegurar la sostenibilidad del proyecto, se consideran tres fuentes principales de ingresos:

- **Publicidad:** Espacios publicitarios para empresas dentro de la aplicación.
- **Suscripción Premium:** Acceso a funcionalidades exclusivas por un pago mensual. Precio estimado: 5,5 €/mes.
- **Aparición en el mapa:** Empresas o instituciones podrán destacar sus ubicaciones en el mapa a cambio de un pago.

Cálculos con Supuestos Base

Según los datos de las aplicaciones competencia, se estima que la app logre una base inicial de entre 3.000 a 8.000 usuarios activos mensuales (UAM) en los meses próximos a su lanzamiento.



## 1. Publicidad

### Datos del mercado:

- El eCPM (coste efectivo por mil impresiones) promedio para anuncios en Android oscila entre 1,50 € y 3,00 €.

### Supuestos:

- Impresiones publicitarias por usuario por día: 2
- eCPM promedio: 2,25 € (punto medio del rango)

### Cálculo escenario pesimista:

- **Impresiones mensuales:**  
 $3.000 \times 2 \times 30 = 180.000$  impresiones/mes
- **Ingresos:**  
 $(180.000 / 1.000) \times 2,25 \text{ €} = 405 \text{ €/mes}$

### Cálculo escenario optimista:

- **Impresiones mensuales:**  
 $8.000 \times 2 \times 30 = 480.000$  impresiones/mes
- **Ingresos:**  
 $(480.000 / 1.000) \times 2,25 \text{ €} = 1.080 \text{ €/mes}$

## 2. Suscripción Premium

### Datos del mercado:

- El precio promedio de suscripción mensual en aplicaciones móviles es de 8 €.
- Una tasa de conversión del 2% es considerada buena para aplicaciones con modelo *freemium*.

### Supuestos:

- Tasa de conversión a suscripción premium: 2%
- Precio de suscripción mensual: 5,5 €

### Cálculo escenario pesimista:

- Número de suscriptores:  $3.000 \text{ usuarios} \times 2\% = 60$  suscriptores
- Ingresos mensuales por suscripción:  $60 \text{ suscriptores} \times 5,5 \text{ €} = 330 \text{ €}$

### Cálculo escenario optimista:

- Número de suscriptores:  $8.000 \text{ usuarios} \times 2\% = 160$  suscriptores
- Ingresos mensuales por suscripción:  $160 \text{ suscriptores} \times 5,5 \text{ €} = 880 \text{ €}$

### 3. Aparición Destacada en el Mapa

#### Supuestos:

- Número de empresas interesadas: 2-10
- Tarifa mensual por empresa: 100 €

#### Cálculo escenario pesimista:

- Ingresos mensuales por aparición en el mapa: 2 empresas × 100 € = **200€**

#### Cálculo escenario optimista:

- Ingresos mensuales por aparición en el mapa: 10 empresas × 100 € = **1.000 €**

Fuente de Ingresos	Ingresos pesimistas (€ / mes)	Ingresos optimistas (€ / mes)
Publicidad	405	1080
Premium	330	880
Empresas asociadas	200	1000
<b>Total</b>	<b>935</b>	<b>2960</b>

#### Análisis del Retorno de la Inversión (ROI)

Con una inversión inicial de **86.086 €** y partiendo de una base de entre 5.000 y 20.000 UAM, el modelo de ingresos estimado (combinando publicidad, suscripción premium y aparición destacada en el mapa) genera entre **2.537 €/mes y 6.400 €/mes**. Los gastos mensuales serán aproximadamente **1.275€**. Se estimará el ROI del primer año, una vez se alcance una base sólida de usuarios.

$$ROI = \frac{\text{Ingresos Anuales} - \text{Gastos Anuales}}{\text{Inversión Inicial}}$$

$$ROI \text{ Pesimista} = \frac{11.220 - 15.300}{86.086} \times 100 = -4,74\%$$

$$ROI \text{ Optimista} = \frac{35.520 - 15.300}{86.086} \times 100 = 23,49\%$$

## 5. Diagrama DAFO



## 6. Business Model Canvas

<p><b>Key Partnerships</b></p> <p><b>Influencers:</b> Colaboradores que pueden promover la aplicación.</p> <p><b>Plataforma de publicidad:</b> Para insertar anuncios en la aplicación.</p> <p><b>Empresas interesadas en aparecer en el mapa interactivo.</b></p>	<p><b>Key Activities</b></p> <p><b>Desarrollo y mantenimiento de la app.</b></p> <p><b>Gamificación:</b> Crear retos para mantener a la comunidad activa.</p> <p><b>Gestión de la comunidad:</b> Fomentar la interacción entre usuarios.</p> <p><b>Key Resources</b></p> <p><b>Equipo de desarrollo:</b> Programadores, diseñadores y testers.</p> <p><b>Infraestructura tecnológica:</b> Servidores, base de datos.</p> <p><b>Licencias de software y herramientas.</b></p>	<p><b>Value Propositions</b></p> <p><b>Gamificar la exploración:</b> La aplicación tendrá una serie de retos que mantendrá a los usuarios interesados en la aplicación.</p> <p><b>Documentación de viajes:</b> Posibilidad de catalogar tus exploraciones.</p> <p><b>Fomentar el descubrimiento de lugares no comunes.</b></p> <p><b>Impulsar el ejercicio a través de la exploración.</b></p>	<p><b>Customer Relationships</b></p> <p><b>Valoraciones:</b> sistemas para recoger la satisfacción de los usuarios.</p> <p><b>Correo corporativo:</b> Los usuarios podrán resolver sus dudas contactando a este correo.</p> <p><b>Publicidad:</b> A través de personas con gran capacidad de comunicación, como los influencers.</p> <p><b>Channels</b></p> <p><b>Aplicación móvil.</b></p> <p><b>Aplicación web.</b></p> <p><b>Redes sociales:</b> Promoción a través de X, Instagram.</p>	<p><b>Customer Segments</b></p> <p><b>Viajero:</b> Laura, 30 años, viajera apasionada activa en redes sociales, guarda cada sitio que visita y se motiva al obtener logros.</p>
<p><b>Cost Structures</b></p> <p><b>Costes de desarrollo:</b> Sueldos de los desarrolladores y diseñadores.</p> <p><b>Infraestructura tecnológica:</b> Costos asociados con servidores, licencias software.</p> <p><b>Costes operativos:</b> Soporte al cliente y gestión de la comunidad.</p> <p><b>Soporte legal:</b> Apoyo legal para el tratamiento de los datos</p>		<p><b>Revenue Streams</b></p> <p><b>Suscripción Premium:</b> Acceso a funcionalidades exclusivas y eliminación de anuncios.</p> <p><b>Publicidad:</b> Espacios publicitarios dentro de la aplicación.</p> <p><b>Visibilidad de empresas en el mapa:</b> Pago por destacar ubicaciones específicas.</p>		

## 7. Referencias

- [Stride: Fun Fitness Motivation](#) por Location Games
- [Fog of World](#) por Ollix
- [Worlduncovered](#) por Anawaki Games
- [Mapstr](#) por Mapstr SAS
- [Swarm](#) por Foursquare
- [Polarsteps](#) por Polarsteps
- [Mystery hike](#) por Mysteryhike s.r.o.
- [Geocaching](#) por Groundspeak, Inc.
- **Fuente de Costes de Sueldos por Hora:** Dirección General de Transformación Digital. (2020). *Instrucción 2/2020, de 30 de junio, sobre perfiles y precios de referencia de la contratación de bienes y servicios TIC.* Junta de Andalucía. Recuperado de [https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/DGTD\\_instruccion\\_perfiles\\_TIC.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/DGTD_instruccion_perfiles_TIC.pdf)