**TÍTULO**

**Resumen** *Miitin escáner es un proyecto que se basa en el mundo de los tcg, como bien se sabe es mundo vicioso que para muchos puede ser llamativo pero no existen las herramientas para que aquellas personas puedan integrarse a este mundo, Miitin escáner viene a solucionar ese problema al menos en 3 mundos de los tcg, los títulos incluidos serian pokemon tcg, Yu-Gi-Oh!, Mitos y leyenda, como bien se sabe, estos mercados son escasos y no muchos saben cómo buscar información de las cartas que necesitan, que mazos armarse o cuanto puede llegar a valer una carta, es por eso que este proyecto se encargará de mitigar ese problema, no solo se podrá escanear la carta si no que también los usuarios podrán saber qué descripción tiene la carta, su valor actual, que jugadores o tiendan lo ofrecen, también contará con un sistema de mazos rápidos para que los usuarios puedan saber qué mazos pueden armarse con las cartas que poseen, también podrán entender la sinergia del mazo para poder saber ocuparlo cuando tengan que enfrentarse a otros jugadores, el sistema también tendrá un sistema de subasta, el cual los jugadores pueden publicar sus cartas con una duración máxima de 24 hrs, y los jugadores podrán pujar para quedarse con la carta que quieren o simplemente pagando el precio final para llevarse la carta de inmediato, contarán con un canal de noticias para mantener informado a los jugadores ya sea en cambios en el meta, o también de información de torneos para que los usuarios puedan participar y si existira alguna regla en especial para participar, con esto el mundo de los tcg incrementara el flujo de jugadores, y tambien manteniendo a la comunidad informada.*

**Introducción**:*La idea principal de nuestro proyecto se caracteriza por ser una aplicación móvil que escanea cartas tcg, que brinda a los jugadores veteranos y amateurs que se están incorporando a el mundo de las cartas, como objetivo hemos ideado una aplicación que le permita a los jugadores/coleccionistas poder conocer más a detalle el mercado y los detalles de las cartas que estén interesados en adquirir o vender, ya que los jugadores de esta área, no tienen un mercado global fijo, pero en la actualidad no cuentan con las herramientas necesarias para que puedan comunicarse y mejorar la eficiencia y el flujo del mercado.*

**Objetivos**: *Mejorar la eficiencia del mercado de los tcg y mejorar la obtención de información y/o reglas de los tcg.*

**Método**: *Generar una aplicación móvil.*

**Resultados esperados**: *Se espera que la app llegue a facilitar el acceso a la información relevante de los tcg como las reglas, los cambios dentro de los juegos, las actualizaciones de la lista de baneos y los precios de las cartas, fomentando una mejoría en la comunidad y un aumento de jugadores.*

**Conclusiones esperadas**: *Se espera que las personas que juegan juegos de cartas aumenten al menos un 30% ya que una de las principales razones por la que la gente no juega a los tcg es porque son difíciles de entender cuando uno no tiene una guía de acceso rápido para poder comprender el juego y sus funcionalidades.*

**Palabras clave**: *Escáner, cartas, mercado, intercambio, reglas.*

**TITLE**

**Abstract**  *Miitin scanner is a project that is based on the world of tcg, as it is well known it is a vicious world that for many can be striking but there are no tools for those people to integrate into this world, Miitin scanner comes to solve that problem at least in 3 worlds of the tcg, the titles included would be pokemon tcg, Yu-Gi-Oh!, Myths and legend, as it is well known, these markets are scarce and not many know how to search for information on the cards they need, what decks to build or how much a card can be worth, that is why this project will be in charge of mitigating that problem, not only will it be possible to scan the card but also users will be able to know what description the card has, its current value, which players or stores offer it, they will also have a quick deck system so that users can know what decks can be built with the cards they have, they will also be able to understand the synergy of the deck to be able to know how to use it when they have to face other players, the system will also have a auction system, in which players can publish their cards for a maximum duration of 24 hours, and players will be able to bid to keep the card they want or simply pay the final price to take the card immediately, they will have a news channel to keep players informed either of changes in the meta, or also of tournament information so that users can participate and if there will be any special rule to participate, with this the world of TCG will increase the flow of players, and also keeping the community informed.*

**Introduction**: The main idea of ​​our project is characterized by being a mobile application that scans TCG cards, which provides veteran and amateur players who are joining the world of cards, as an objective we have devised an application that allows players / collectors to know more in detail the market and the details of the cards they are interested in acquiring or selling, since the players in this area do not have a fixed global market, but currently they do not have the necessary tools so that they can communicate and improve the efficiency and flow of the market.

**Objectives**:Improve the efficiency of the TCG market and improve the collection of information and/or rules of TCGs

**Method**: Generate a mobile application

**Results**: The app is expected to facilitate access to relevant TCG information such as rules, in-game changes, ban list updates, and card prices, encouraging community improvement and increased player numbers.

**Conclusions**: The number of people playing card games is expected to increase by at least 30% as one of the main reasons why people don't play TCGs is because they are difficult to understand when one doesn't have a quick guide to understand the game and its functionality.

**Keywords:** scanner, trades, cards, market, rules.