

Integrantes:

Julian David Acosta Bello

Camilo Andres Gil Ballen

Nombre de la aplicación:

eSport Chase

Problema que intenta resolver:

Los eSports (o deportes electrónicos) son un mercado con uno de los crecimientos más altos en seguidores en los últimos años. En estos se cuenta con una gran cantidad de géneros y videojuegos que se adaptan a los gustos y preferencias de los seguidores, entre los que se encuentran: Fortnite, Dota2, Counter Strike, Overwatch, League of Legends, etc.

A pesar de ello, actualmente no existe una herramienta que facilite a sus seguidores obtener la información en tiempo real de sus partidos, jugadores, equipos, ligas o videojuegos favoritos. Esto de una u otra forma limita el crecimiento del mercado, pues limita el público al que llegan los deportes electrónicos. Por esta razón, se propone el desarrollo de eSport Chase, una aplicación que permitirá a sus usuarios conocer información relevante de sus deportes electrónicos favoritos en tiempo real, y en un solo lugar.

Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador:

Al no existir una aplicación que supla la demanda del público, la aplicación se convierte en innovadora por sí misma, como se mencionó anteriormente actualmente no existe una aplicación móvil en el mercado (disponible en la play store de google) que permita a los aficionados de los eSports seguir y estar informados sobre los partidos, ligas o jugadores de sus deportes electrónicos favoritos.

Si bien existen algunas aplicaciones que han buscado solventar el problema, estas presentan un fallo en común y es centrarse en un solo eSports, para el usuario medio suele ser molesto tener instalado varias aplicaciones, además la calidad de estas aplicaciones no suele ser la mejor y en la mayoría de casos no es una experiencia cómoda para el usuario, esto y el hecho que solo se centren en un eSports, se debe a que dichas aplicaciones en la mayoría de casos son desarrolladas e impulsadas por la desarrolladora del videojuego y usualmente para estas compañías el eSports no suele ser una prioridad.

Existen algunos sitios web que brindan información de manera estructurada y llamativa, pero presentan un problema y es que al ser un sitio web no existe una cercanía con el usuario, las notificaciones generadas por los navegadores no suelen presentar el mejor rendimiento, por otro lado la aplicación al contar con un buen sistema de notificaciones, permite establecer una comunicación con el usuario, esto permitirá informar de noticias, realizar recordatorios, entre otros, esto genera una cercanía con el usuario y fomenta el uso de la aplicación, ya que no se dependerá únicamente de que el usuario acceda a la aplicación, como suele suceder en los sitios web.

Aplicaciones similares:

- OneFootball: Aplicación para dispositivos móviles que, de acuerdo con las preferencias indicadas por el usuario, enseña información relevante al usuario de partidos, equipos y jugadores de fútbol.
- Riot mobile: Riot Games es una de las empresas más influyentes en el mundo de los eSports, pues posee 2 de los videojuegos competitivos más importantes. Esta compañía ha creado la aplicación Riot Mobile, donde se pueden ver las partidas de las distintas ligas de League of Legends, ya sea en vivo, o en diferido.
- Overwatch League: Otro de los videojuegos competitivos con una gran cantidad de seguidores es Overwatch. Esta aplicación se creó para ver los partidos, y para conocer las noticias y la información de los partidos de la liga.
- Sidekick: Es una aplicación para conocer la información de los partidos en tiempo real de la liga latinoamericana de League of Legends.
- Esports.com: Es una página web de noticias de algunos de los videojuegos más relevantes actualmente.
- Liquipedia: Es una página web que contiene toda la información de los equipos, ligas, y partidos de la gran mayoría de videojuegos competitivos.

En general, en el mercado existen múltiples páginas web y aplicaciones para informarse de los partidos, equipos y jugadores de las distintas ligas de cada videojuego competitivo. Sin embargo, estas aplicaciones únicamente se puede acceder cómodamente desde un computador, o solo se enfocan en un videojuego, o no ofrecen todo lo que podría desear un seguidor.

Plataforma en la que se va a construir:

Para el propósito del curso la aplicación será construida para la plataforma Android, pero para futuros escenarios se buscará extender su alcance a dispositivos de la plataforma iOS.

Licenciamiento:

La aplicación será totalmente gratuita, cualquier persona podrá descargar la aplicación, convertirse en usuario y acceder a todas las funcionalidades que esta ofrece sin restricción alguna.

Forma de comercialización (monetización): La información relacionada con las distintas ligas es pública, cualquier persona tiene acceso a ella, por esta razón, no sería correcto cobrar a las personas por obtener la información. Con esto en mente, aprovechando que el mercado de los eSports tiene un público muy definido, y que hay una demanda de publicidad para dicho público por parte de distintas compañías (Como proveedores de internet, vendedores de periféricos, etc), se define el método de monetización por medio de la publicidad.