



Pablo González Sánchez

Indice

- Descripción del producto
- Justificación y objetivos
- Desarrollo del proyecto
 - Análisis de la competencia
 - Monetización
 - Herramientas
 - Aplicación
- Conclusiones
- Futuro del proyecto

Descripción del producto

Aplicación con la que crear y gestionar sorteos, tanto gratis como de pago. Para participar en estos sorteos será necesario crearse una cuenta y apuntarse, cumpliendo los requisitos necesarios, o pagando en el caso de los sorteos de pago. La empresa se dedicara a desarrollar este software en forma de aplicación.

La aplicación te dará la posibilidad de apuntarte a diferentes sorteos de los disponibles, o en el caso de ser organizador crear sorteos nuevos.

Justificación y objetivos

Los usuarios de la aplicación serian principalmente gente joven dispuesta a participar en sorteos baratos. Los clientes de la empresa serian tanto los usuarios como empresas o personas que quisieran organizar sorteos sin tener que encargarse de la gestión de los mismos.

Desarrollo del proyecto

Análisis de la competencia

regalosymuestrasgratis.com es una pagina web que recopila sorteos de grandes marcas para poder acceder a ellos a través de la pagina. No tiene exactamente la misma función que nuestro software pero se parece en algunos aspectos.

gleam.io es una aplicación con funciones mucho más globales y enfocadas al marketing en general, que permite organizar sorteos a través de ella. La principal diferencia con nuestro software es que es una herramienta para que otros realicen sorteos en vez de organizarlos la propia empresa.

omaze.com es una página web que realiza sorteos de grandes premios como coches casas o la oportunidad de conocer a famosos, recaudando gran parte del dinero con fines benéficos.

Monetización

La monetización de la app seria mediante a los sorteos de pago en los que la empresa se quedaría la diferencia después de pagar los gastos del sorteo, o mediante las promociones a productos, sorteándolos a modo promocional para otras marcas.

Herramientas

La aplicación se desarrollara con visual studio en React Native Expo, utilizando una base de datos mySQL para guardar los datos de usuarios clientes y sorteos. El diseño del mockup se realizara con Axure.

La base de datos se conecta a la aplicación utilizando php y la librería axios. También se utiliza la librería react-native paper para algunos diseños, react-native navigation para la navegación entre pantallas y Expo-image picker para seleccionar las fotos de los sorteos.

Aplicación

La aplicación esta estructurada en una carpeta screens, donde están todas las pantallas, una carpeta components, donde están los diferentes componentes y una carpeta assets donde se guardan todas las imágenes del proyecto. Todas estas carpetas se guardan en src. Para hacer funcionar el servidor localmente utilizando xaamp se utilizan unos documentos php adjuntados en el repositorio.

Conclusiones

Actualmente no existe ninguna plataforma para sorteos que los organice y a la vez los pueda hacer para otras personas. Cada vez mas personas tienen acceso a las compras por internet y la gente esta acostumbrada a los pequeños pagos tanto en videojuegos como en suscripciones por lo que es muy posible que las personas estén dispuestas a pagar por una participación en pequeños sorteos, en los que tengan mas probabilidades de ganar que en sorteos mas grandes como los que se suelen organizar a través de redes sociales como Instagram.

Futuro del proyecto

Los siguientes pasos para hacer la aplicación totalmente funcional serian implementar una pasarela de pagos con la que comprar tickets y guardar toda la información en una base de datos remota a la que poder acceder desde internet. Para poder subir la aplicación a la app store y poder probarla también habría que pagar la licencia de Apple. En este momento ya se podría publicar y utilizar la aplicación.

Bibliografia

<https://reactnavigation.org>

<https://reactnative.dev>

<https://callstack.github.io/react-native-paper/index.html>

<https://docs.expo.dev>