

Universidad del Valle de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Plataformas móviles



Entrega Final

Dilary Cruz - 231010

Rodrigo Ramirez -23993

Pablo orellana - 20555

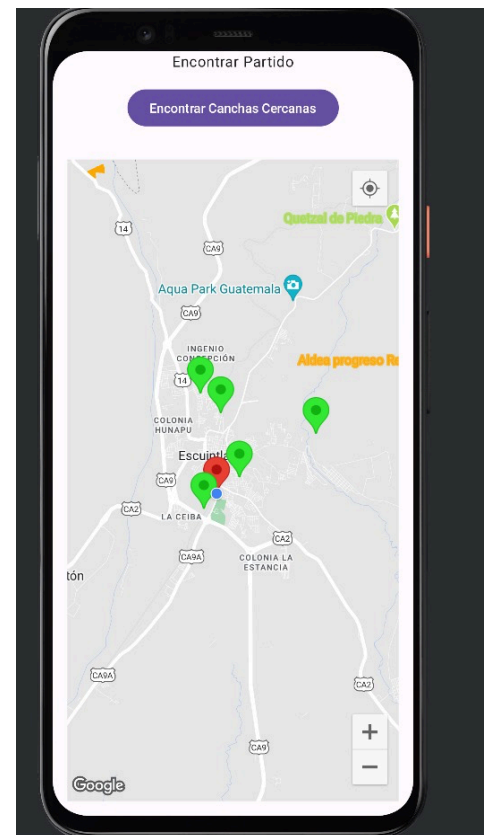
INTRODUCCIÓN

Este documento presenta la versión Alpha de nuestra aplicación. La aplicación está diseñada para ofrecer una experiencia interactiva y útil a los usuarios, permitiéndoles buscar y visualizar información sobre lugares cercanos, navegar hasta ubicaciones específicas, y almacenar lugares favoritos. Para esta versión, hemos implementado las principales funcionalidades que permiten al usuario probar el flujo básico de la aplicación, incluyendo la autenticación mediante Firebase, la búsqueda de lugares con la API de Google Places y Google Maps, y la visualización de datos en una interfaz intuitiva.

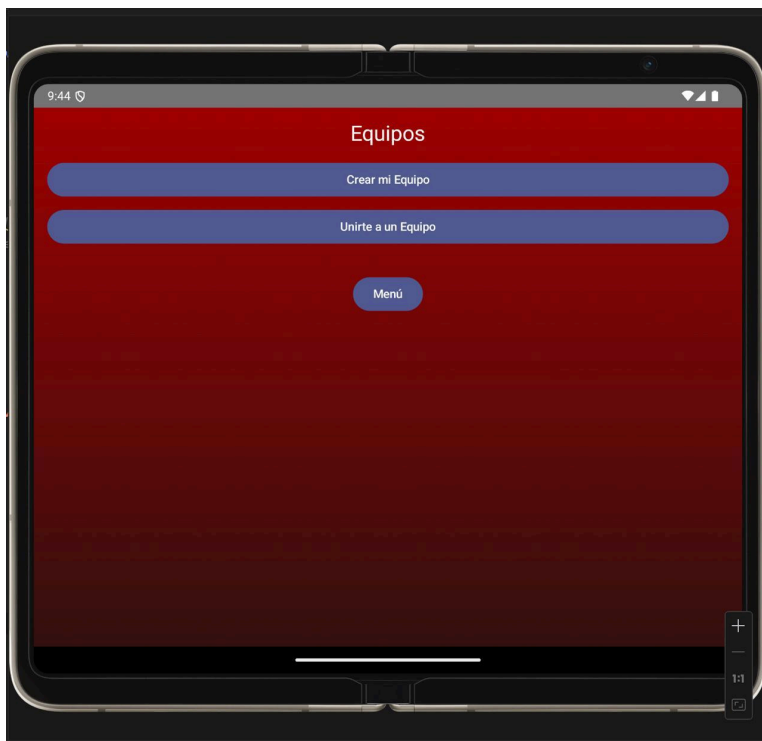
La aplicación está en un estado funcional. La estructura del documento cubre los aspectos clave de la aplicación, incluidas las historias de usuario, casos de uso, y casos de prueba que garantizan la funcionalidad y fiabilidad del sistema en un entorno de pruebas inicial. Esta entrega representa un avance significativo en el desarrollo de la aplicación, permitiéndonos identificar áreas de mejora y planificar el desarrollo de los módulos restantes en futuras iteraciones.

Casos de uso

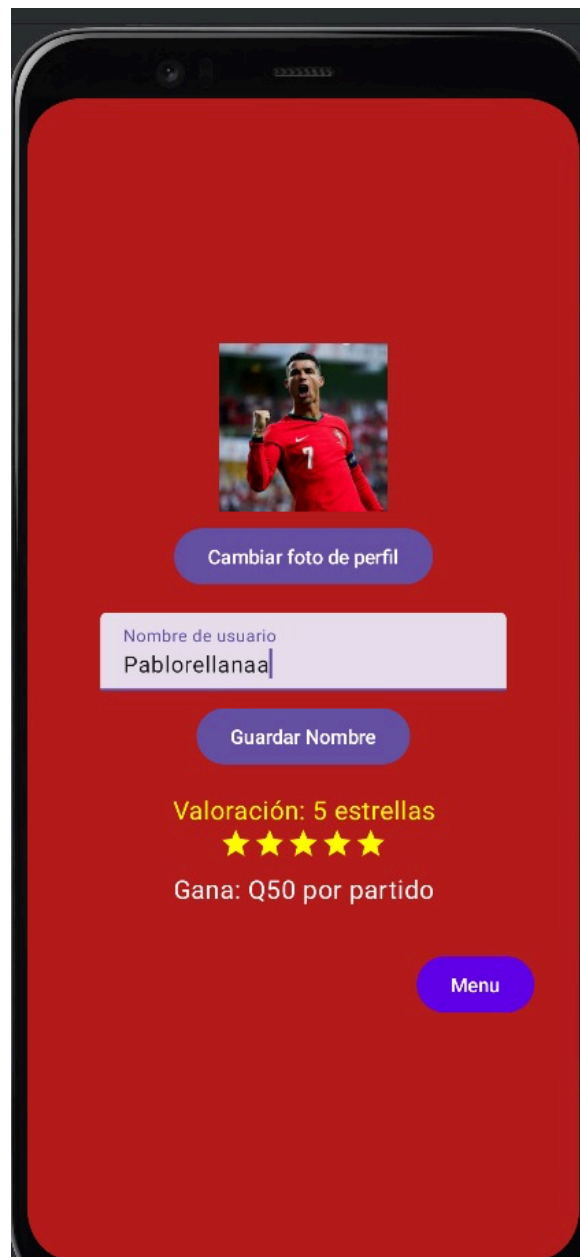
1. **Buscar un partido cercano:** Este caso de uso permite a los usuarios encontrar partidos que se jugarán cerca de su ubicación, permitiéndoles unirse a juegos espontáneos o planificados en su área. La aplicación utiliza la ubicación del usuario mediante 2 API para mostrar las opciones más adecuadas, facilitando la conexión con otros jugadores.



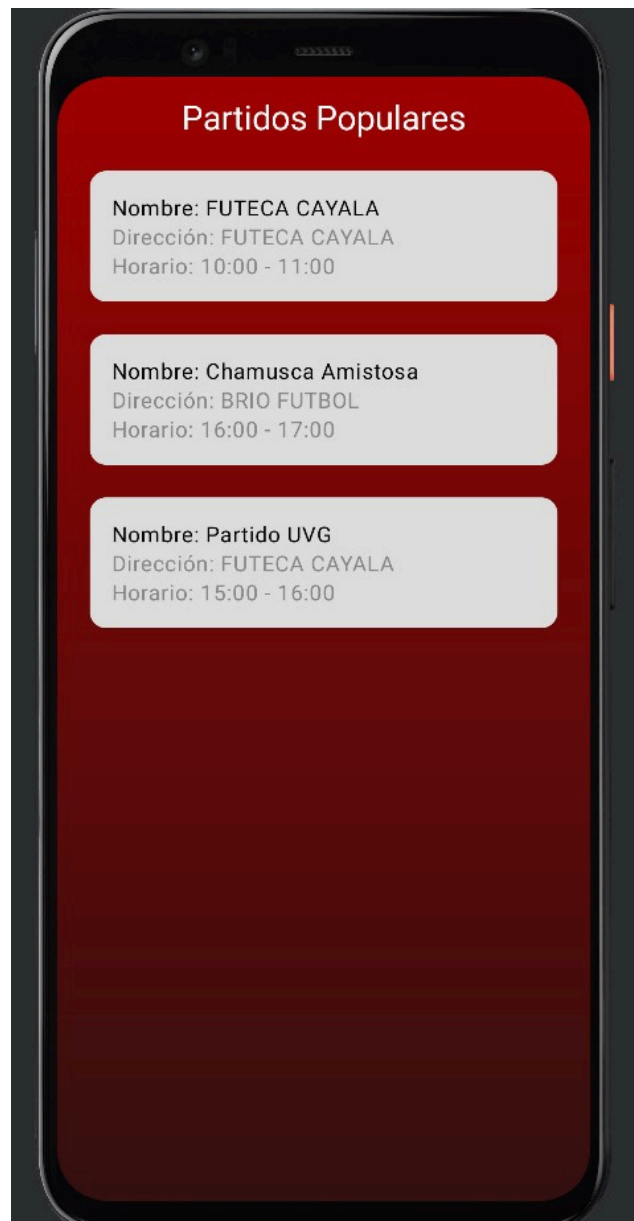
2. **Inscribirse en un Partido o Crear un partido** : En este caso de uso, los usuarios pueden explorar y registrarse en Partidos organizados dentro de la aplicación. Este flujo guiaría a los jugadores a elegir entre distintas competencias y a completar la inscripción directamente desde la app, confirmando el registro y la participación en el partido.



3. ***Clasificarse en la lista de mejores jugadores:*** En este caso, se reconoce a los mejores jugadores registrados en la aplicación, basada en su rendimiento en partidos y su ganancia por partido. La lista de mejores jugadores permite a los usuarios alcanzar y escalar en un ranking general de "Chamusca", motivándolos a mejorar y brindando reconocimiento a los más destacados.



4. **Ver partidos populares:** Este caso de uso permite a los usuarios descubrir los partidos más populares entre la comunidad de "Chamusca". Estos pueden ser partidos con un gran número de jugadores interesados, ubicaciones destacadas o alta competencia. Los usuarios pueden ver detalles sobre estos partidos y poder ir a verlos.



Monetización

Inscripción a partidos:

1. *Precio estándar: Q10 - Q25 por partido.*
 - a. *Este monto es accesible para la mayoría de los jugadores casuales. El rango más bajo puede aplicarse a canchas públicas, mientras que el más alto es para partidos en instalaciones privadas.*
2. *Membresías premium:*
 - a. *Mensual: Q50 - Q75.*
 - b. *Anual: Q500 - Q700.*
 - c. *Este modelo asegura ingresos recurrentes y proporciona valor agregado a los usuarios frecuentes.*
3. *Creación de partidos organizados*
 - a. *Costos: Q20 - Q50 por partido organizado.*
 - b. *Este precio cubre costos de la plataforma y fomenta la creación de partidos, especialmente en horarios no populares.*
4. *Publicidad personalizada:*
 - a. *Para negocios locales que quieran promocionarse en la app (e.g., restaurantes, tiendas deportivas): Q200 - Q500 por anuncio mensual.*
 - b. *Este rango es estándar para anuncios en plataformas locales enfocadas en un público objetivo específico.*

Para la monetización de la app La Chamusca, se propone un precio de inscripción por partido entre Q10 y Q25, membresías premium de Q50 a Q75 mensuales o Q500 a Q700 anuales, y un costo de Q20 a Q50 por organizar partidos. Se ofrecen espacios publicitarios para negocios locales por Q200 a Q500 mensuales. Los jugadores destacados podrían recibir premios de Q100 a Q500 o participar en torneos con inscripciones de Q50 a Q100, financiados por inscripciones y publicidad. Este modelo asegura ingresos sostenibles y motiva la participación en la plataforma.

Justificación del modelo

1. Precios accesibles para el mercado guatemalteco:

- a. Los rangos sugeridos son competitivos y realistas para el público objetivo.*
- b. Mantienen la posibilidad de atraer a un mayor número de usuarios inicialmente, mientras se incrementan los precios conforme crece la popularidad.*

2. Retorno de inversión:

- a. Modelos de suscripción y publicidad aseguran ingresos sostenibles.*
- b. Los premios para jugadores destacados fomentan la actividad y retención en la plataforma.*

3. Casos de uso exitosos:

- a. Otras aplicaciones similares han usado este enfoque combinando ingresos de usuarios y patrocinadores.*

"La Chamusca" tiene un modelo factible basado en la alta demanda de fútbol en Guatemala, generando ingresos por inscripciones (Q7,500), membresías premium (Q3,000), creación de partidos (Q4,500) y publicidad (Q1,750), alcanzando Q16,750 mensuales estimados. Su uso de herramientas accesibles como Firebase y Google Maps asegura funcionalidad a bajo costo, mientras fomenta la actividad física y social, atrayendo usuarios y patrocinadores. Con una inversión inicial baja y un modelo escalable, la aplicación ofrece una solución sostenible y rentable para organizar partidos y conectar jugadores.

Historias de Usuarios

1. Usuario 1: Mariana Rojas

- a. Como usuario de la aplicación, quiero poder registrarse e iniciar sesión utilizando mis credenciales, para poder acceder de forma segura y personalizada a mis datos e interacciones dentro de la aplicación.*

2. Usuario 2: Danielle Ajanel

- a. Busco información sobre lugares específicos, poder buscar lugares cercanos utilizando la funcionalidad de mapas, para encontrar rápidamente opciones relevantes en mi área sin tener que salir de la aplicación.*

3. Usuario 3: Daniel Juarez

- a. *Encontrar un lugar de interés, poder ver información detallada como nombre, dirección, reseñas y calificaciones sobre el lugar, para tomar decisiones informadas sobre si es adecuado para mí.*

4. Usuario 4: José Ruiz

- a. *Considero que deseo recordar ciertos lugares, quiero poder guardar mis lugares favoritos en mi perfil, para acceder a ellos fácilmente en futuras sesiones sin necesidad de buscarlos de nuevo.*

5. Usuario 5: Alexander de la Cruz

- a. *En mi lista de interés quiero ver la ruta desde mi ubicación actual hasta ese lugar, para poder navegar y llegar sin problemas.*

Casos de prueba

C.D.P 1:

1: El usuario introduce un correo válido y una contraseña que cumple con los requisitos

Esperado: *Se crea una cuenta y se muestra un mensaje de bienvenida.*

2: El usuario introduce una contraseña que no cumple los requisitos de seguridad

Esperado: *Aparece un mensaje de error indicando los requisitos.*

*3: El usuario intenta iniciar sesión con credenciales incorrectas -> **Esperado:**
Aparece un mensaje de error de autenticación.*

C.D.P 2:

1: El usuario otorga permiso de ubicación

***Esperado:** Los lugares cercanos se muestran en el mapa.*

2: El usuario niega el permiso de ubicación

***Esperado:** Aparece un mensaje solicitando los permisos necesarios.*

3: No se encuentran lugares cercanos

***Esperado:** La app muestra un mensaje indicando que no hay lugares disponibles.*

C.D.P 3:

1: El usuario selecciona un lugar de la lista

***Esperado:** Aparecen los detalles del lugar; incluyendo reseñas y calificaciones.*

2: El servidor falla en proporcionar información

***Esperado:** La app muestra un mensaje de error indicando que los detalles no
están disponibles.*

C.D.P 4

1: El usuario está autenticado y selecciona guardar un lugar

***Esperado:** El lugar aparece en su lista de favoritos.*

2: El usuario no está autenticado

***Esperado:** Aparece un mensaje solicitando iniciar sesión.*

C.D.P 5

***1:** El usuario tiene permisos de ubicación y selecciona una ruta*

***Esperado:** La app muestra la ruta en el mapa.*

***2:** El usuario no tiene permisos de ubicación*

***Esperado:** Aparece un mensaje solicitando permisos de ubicación.*

***Link del Repositorio:** <https://github.com/PablorellanaM/LaChamusca>*

REFERENCIAS

Android Developers. (n.d.). Guide to App Architecture. Disponible en:
<https://developer.android.com/jetpack/guide>

Firebase. (n.d.). Firebase Documentation. Disponible en: <https://firebase.google.com/docs>

Google Developers. (n.d.). Google Maps Platform Documentation. Disponible en:
<https://developers.google.com/maps/documentation>

Universidad del Valle de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Plataformas móviles



Stack Overflow. (n.d.). Preguntas frecuentes sobre el uso de la API de Google Places y Firebase en aplicaciones móviles. Disponible en: <https://stackoverflow.com/>