



1 de marzo, 2024

RIFT ROYALTY: PRE-PROJECT



INDICE

1. Abstracts

- 1.1 Abstract Inglés
- 1.2 Abstract Castellano

2. Descripción Del Proyecto

- 2.1 Características más importantes
- 2.2 Principales diferencias con la competencia
- 2.3 Innovaciones del proyecto
- 2.4 Presentación de los promotores
- 2.5 Servicios complementarios ofrecidos

3. Estudio del mercado

- 3.1 Estudio del sector
- 3.2 Análisis de la competencia
- 3.3 Estudio de los clientes
- 3.4 Estudio del consumidor
- 3.5 Análisis interno
- 3.6 Análisis DAFO

4. Plan de marketing

- 4.1 Objetivos generales y específicos
- 4.2 Comunicación
- 4.3 Distribución
- 4.4 Precio

5. Presupuesto

- 5.1 Fuentes de financiación
- 5.2 Capacidad para obtener los recursos económicos necesarios

6. Conclusiones



English Abstract

Companion apps for League of Legends strive to bring an improved player experience by offering them additional features. However, over time, these applications have suffered a problem; the ever-increasing polarization in the market due to the companies behind these applications turning them into bloatware or unwanted apps. This is because these companies tend to force the companion app's users to install third party apps or an unnecessary amount of tracking cookies, which ends up in a not so pleasant experience for the users.

This End of Degree Project aims towards developing a companion mobile application with added web support to bring all the possible functionalities current companion apps have and much more. The proposed app is Rift Royalty, a union of functionalities and player dreams for a League of Legends app that covers all they could need as well as being user friendly.

The reason why this application was pushed forward is because of the personal reference from its creators as well as the community's opinions about companion apps, where millions of users use these applications but can't decide which one to use. This established a solid base to decide that developing an application like this would have good reception from the public

After the stages of design, development and put in production are over, it's estimated that players who use the application could improve their overall ability in the game, apart from retaining a fairly established player base due to the social aspects of the game, and being able to find other players to play or coaching sessions.



Abstract español

Las aplicaciones complementarias para League of Legends buscan mejorar la experiencia del jugador ofreciendo funciones adicionales. Sin embargo, con el tiempo, estas aplicaciones han sufrido un problema: la creciente polarización del mercado debido a que las empresas detrás de ellas las convierten en bloatware o aplicaciones no deseadas. Esto se debe a que estas empresas tienden a obligar a los usuarios de las aplicaciones complementarias a instalar aplicaciones de terceros o una cantidad innecesaria de cookies de rastreo, lo que termina en una experiencia no muy placentera para los usuarios.

Este Proyecto de Fin de Grado tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil complementaria con soporte web adicional para reunir todas las funcionalidades posibles que las aplicaciones complementarias actuales tienen y mucho más. La aplicación propuesta es Rift Royalty, una unión de funcionalidades y sueños de los jugadores para una aplicación de League of Legends que cubra todo lo que puedan necesitar y sea además fácil de usar.

La razón por la que se impulsó esta aplicación es por la referencia personal de sus creadores, así como por las opiniones de la comunidad sobre las aplicaciones complementarias, donde millones de usuarios utilizan estas aplicaciones, pero no pueden decidirse por cuál usar. Esto estableció una base sólida para decidir que el desarrollo de una aplicación como esta tendría una buena acogida por parte del público.

Una vez superadas las etapas de diseño, desarrollo y puesta en producción, se estima que los jugadores que utilicen la aplicación podrían mejorar su habilidad general en el juego, además de mantener una base de jugadores bastante estable gracias a los aspectos sociales del juego, y poder encontrar otros jugadores para jugar o sesiones de entrenamiento.



1. Descripción del proyecto

1.1 Características más importantes

Rift Royalty brinda varias funcionalidades no presentes en otras aplicaciones del mismo sector, algo que hace que Rift Royalty brille sobre las demás y le dé un foco de atención mayor sobre el resto de aplicaciones. Algunas de estas funcionalidades son las siguientes:

1.1.1 Información detallada sobre campeones

Rift Royalty ofrece la posibilidad de leer las diversas historias de los muchos personajes de League of Legends para los entusiastas de la historia de *Runaterra*, el rol definido por defecto para el personaje, cuáles son los objetos que más se suelen comprar para ese personaje y todo lo que se pueda necesitar



1.1.2 Análisis en vivo de las partidas

Mediante un análisis de la partida en la que un usuario se encuentra en ese momento, se recopila información de ella como el personaje usado por el usuario, y por el resto de jugadores, los *puntos de maestría* que cada jugador tiene en sus personajes, el rango actual de cada jugador

A partir de esto, se hace una estimación de que tan bueno puede ser cada jugador y si disponen algún peligro para el equipo aliado del usuario, y recomienda que objetos comprarse o como jugar contra los enemigos.

Encima de todo esto, de manera opcional, Rift Royalty, al cargar una partida, ofrece unos video guías o guías de texto sobre los combos más fáciles de usar del personaje siendo usado por el usuario, para que, en el caso de nuevos jugadores, estos no se sientan incómodos al jugar.

1.1.3 Minijuegos

Rift Royalty tiene unos minijuegos en los que los usuarios pueden participar en el tiempo libre por diversión. Un minijuego de estos sería una especie de “¿Quién es Quién?” en el que mediante unas categorías como el género del personaje, su región de origen, rol en la partida... se tiene que adivinar un personaje, otro en el que escuchando el sonido de una habilidad o los comentarios de un personaje.



1.1.4 Comunidad

Debido a los deseos de los jugadores y el fuerte sentido de comunidad que un sistema de amigos puede brindar, Rift Royalty presenta un apartado dedicado exclusivamente a facilitar la búsqueda y conexión con otros jugadores afines. Este espacio está diseñado para satisfacer las necesidades y preferencias específicas



de cada usuario, brindándoles la oportunidad de encontrar compañeros de juego que se ajusten perfectamente a sus criterios.

En este apartado, los jugadores pueden filtrar sus búsquedas utilizando diversas categorías, como el rango en el ranking, el nivel de la cuenta y el rol principal que desempeñan en el juego. Esta funcionalidad permite a los usuarios personalizar sus emparejamientos de manera precisa, asegurando que encuentren compañeros de juego que compartan sus objetivos, habilidades y preferencias de juego.

1.2 Principales diferencias con la competencia

Rift Royalty se diferencia de otras aplicaciones compañeras como Mobalytics u OP.GG en el sentido de que Rift Royalty, gracias a su cobertura para web y teléfono móvil, brinda una experiencia completa al usuario independientemente del dispositivo que se esté utilizando, por lo que permite su utilización en cualquier momento. Aparte de esto, tiene varias características como una implementación de comunidad y sistema de chat para hablar y discutir con otros jugadores, además de poder emparejarse con ellos para jugar. Hay que añadir a esto, minijuegos para entrenar ciertas mecánicas o hechizos del juego, o un juego de adivinar personajes ya sea por sus rasgos característicos o sonidos.

1.3 Innovaciones

Rift Royalty presenta una serie de innovaciones no vistas anteriormente en muchas aplicaciones compañeras de la competición. Estas innovaciones proporcionan a los usuarios una experiencia única y mejorada gracias a la oportunidad de utilizar la aplicación para más cosas que solamente revisión de partidas.

La aplicación se distingue por el enfoque de la unificación de funciones de la competencia con la adición de funcionalidades propias, la experiencia social que esta brinda con su chat mejorado y comunidad, además de una integración completamente funcional con web.

1.3.1 Unificación de funcionalidades

Rift Royalty es un nexo de una variedad de funciones esenciales para la comunidad de League of Legends. No solo permite el acceso a información detallada sobre campeones y partidas, sino que también tiene herramientas para análisis en vivo de partidas que te recomienda un estilo de juego en base al equipo enemigo, además de recomendarte videos para tu personaje durante la pantalla de carga, y te otorga información sobre tus rivales, además, tiene minijuegos para adivinar personajes y sonidos de habilidades, y practicar mecánicas.

1.3.2 Chat Social

En este chat, los usuarios tienen la capacidad de enlazar directamente uno de los mapas del juego, proporcionando un entorno visual y contextual para la discusión estratégica. La posibilidad de añadir rápidamente iconos, símbolos y marcas sobre el mapa facilita la planificación detallada de estrategias y jugadas antes de comenzar una partida.

Además de estas funciones específicas para el juego, el chat de Rift Royalty mantiene todas las características comunes de los chats convencionales, incluyendo la expresión a través de emojis y stickers



1.3.3 Comunidad

Rift Royalty ofrece la oportunidad de encontrar otros jugadores con los que emparejarse para jugar juntos. Pudiendo filtrar por categorías como roles, rango de jugador, personajes más jugados... para así poder encontrar a los compañeros que mejor se ajusten a tus necesidades.

Además, permite crear equipos de hasta 5 personas y comunidades de hasta 100 personas, permitiendo así una comunicación más íntima entre jugadores del mismo equipo, o el comunicarse con coaches, amigos etc.



1.3.4 Integración web

Además de todo, Rift Royalty brinda un soporte completamente funcional para web con todas las funcionalidades disponibles para móvil de manera que independientemente del tipo de ordenador que se utilice, se puede acceder cómodamente a los servicios de Rift Royalty sin necesidad de tener un teléfono móvil a mano.

1.4 Presentación de los promotores

1.4.1 Director, Manel Serna

Manel Serna, apasionado jugador de League of Legends y Director de Rift Royalty, aporta su profundo conocimiento del juego y su entusiasmo por la comunidad gaming. Con una sólida experiencia en la gestión de proyectos tecnológicos, Manel combina su pasión por los videojuegos con habilidades estratégicas y de liderazgo. Su visión es desarrollar Rift Royalty como la aplicación definitiva para la comunidad de League of Legends, proporcionando una experiencia integral y única para los jugadores.

1.4.2 Co-Director, Alejandro Villanueva

Como Co-Director de Rift Royalty, Alejandro Villanueva aporta una perspectiva multifacética al proyecto. Con una sólida formación técnica y experiencia en el desarrollo de aplicaciones móviles, Alejandro fusiona su habilidad técnica con una comprensión profunda de las necesidades de la comunidad de League of Legends. Su enfoque innovador y orientado a resultados se refleja en el compromiso de ofrecer una aplicación que no solo resuelva problemas existentes, sino que también defina nuevos estándares en la experiencia del usuario para los jugadores.

1.5 Servicios Complementarios

Los servicios complementarios son una serie de servicios añadidos para resaltar la experiencia de usuario usando Rift Royalty en comparación a otras aplicaciones. Mientras que algunos servicios están exclusivamente detrás de una *paywall* o pago de dinero, hay otros de los cuales se puede disfrutar de manera gratuita y están accesibles al público.



1.5.1 Chat social

El chat incorporado en Rift Royalty es el fruto de buscar otorgar a los jugadores de league of legends y usuarios de Rift Royalty, una forma de establecer relaciones sociales entre ellos y facilitar encontrar dúos u otros jugadores con los que formar equipo o jugar partidas en parejas. Es una herramienta detrás de los filtros de Rift Royalty y es completamente privada y gratuita a los usuarios.

El único requisito es estar registrado con una Royalty Account o enlazar la cuenta de Riot Games con Rift Royalty. En el caso de enlazar una cuenta de Riot Games, tendrás acceso a tu lista de amigos y chats ya creados con ellos.

El objetivo de este chat es otorgar una nueva forma de hablar sobre League of Legends, con características extras como adjuntar imágenes o videos, además de enviar imágenes precreadas sobre las que poder dibujar como el mapa de la Grieta Del Invocador y planear estrategias o anotaciones.



1.5.2 Beneficios extra por premium

Una característica exclusiva para las cuentas de tipo Emperor (cuentas premium) es la posibilidad de desbloquear ciertas características premium de la aplicación de manera permanente. Este sistema otorga un token de desbloqueo al mes a los usuarios premium, de manera que, si en algún momento el estado premium de sus cuentas fuera cancelado, podrían desbloquear características premium específicas (Emperor Gifts) de manera permanente sin costes ni suscripciones adicionales, a diferencia de las Emperor Jewels, que son características premium exclusivamente utilizables por cuentas con suscripción premium activas y no usables de ninguna otra manera



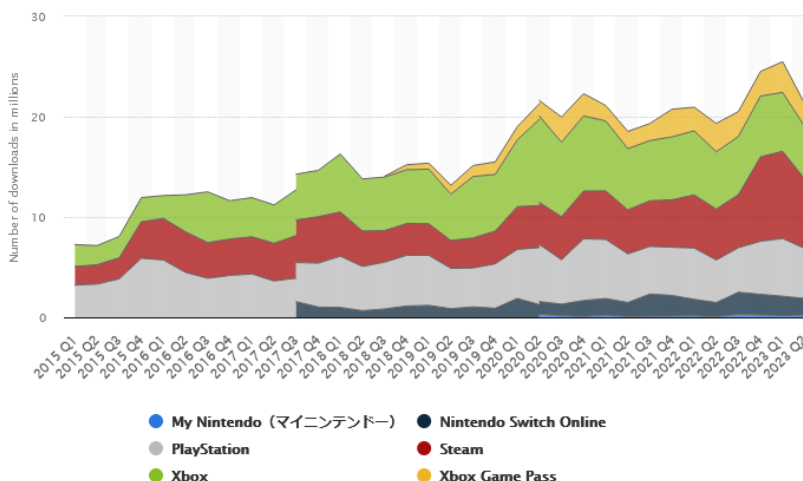
2. Estudio De Mercado

Para verificar que la idea de negocio era viable, se realizó un estudio de mercado en el que se recopiló información variada como el número de descargas de las aplicaciones compañeras a través de iOS y Android o la recepción (tanto negativa como positiva) que estas aplicaciones entre otras muchas características. Este estudio de mercado recopila información sobre los clientes y que es lo que estos buscan en aplicaciones compañeras, pues sin conocimiento de la clientela, no es posible establecer un buen negocio; información sobre las aplicaciones compañeras ya existentes, diferencias entre ellas, y el porqué de su rechazo o aceptación por parte de los usuarios, además de la diversidad de uso entre ellas y características extras que los usuarios piden de estas aplicaciones, entre otras cosas.

2.1 Estudio del sector

El sector de las aplicaciones compañeras en League of Legends es un caso con opiniones muy polarizadas, pues hay una base de clientes muy grande que utiliza estas aplicaciones, pero otra parte, que aun siendo más pequeña, suelen hacer más ruido, que no utilizan las aplicaciones. Independientemente de esto, las aplicaciones compañeras tienen por lo general muy buena aceptación entre los usuarios y muchos creadores de contenido o jugadores profesionales les dan uso, por lo que existe cierta base ya establecida para el crecimiento.

2.1.1 Número de aplicaciones en el mercado



Al principio, apenas existían aplicaciones compañeras, no sólo no existían en League of Legends, sino que apenas había en el mercado general de los videojuegos, pero con el tiempo, empezaron a surgir aplicaciones que otorgaban ventajas adicionales a sus usuarios, ventajas comúnmente consideradas como banales, pues eran ventajas que cualquier jugador podía lograr utilizando un boli y papel, o que requerían memorización innecesaria de ciertos aspectos del juego.

Ahora, cada año hay más y más aplicaciones compañeras para *League of Legends* u otros videojuegos competitivos o no, y con el auge de la inteligencia artificial y el análisis dinámico de la información en la pantalla, es solo cuestión de tiempo que surjan más y mejores aplicaciones.



2.2 Análisis De La Competencia

FACTORES	OP.GG	MOBALTICS	BLITZ
MERCADOS	Jugadores de League of Legends	Jugadores de League of Legends	Jugadores de League of Legends
PRODUCTOS O CARACTERÍSTICAS	Estadísticas, análisis del campeón y espectador de partidas	Estadísticas, guías ,consejos y analisis del jugador con informacion y consejos personalizados	Estadísticas, espectador y tienda en linea de merchandising
PRECIOS	Gratis	Normal - Gratis Version Premium - 6.99\$	Normal - Gratis Version Premium - 6.99\$
COMUNICACIÓN	sitio web,redes sociales y correo electronico	sitio web,redes sociales y correo electronico	sitio web,redes sociales y correo electronico
DISTRIBUCIÓN	sitio web oficial y tienda de aplicaciones	sitio web oficial y tienda de aplicaciones	sitio web oficial y tienda de aplicaciones
RECURSOS TECNICOS	Servidores y BBDD, API Riot Games, tecnologias web y movil, algoritmos y analisis de datos y la integración de terceros	Servidores y BBDD, API Riot Games, tecnologias web y movil, algoritmos y analisis de datos y la integración de terceros	Servidores y BBDD, API Riot Games, tecnologias web y movil, algoritmos y analisis de datos y la integración de terceros
RECURSOS ECONOMICOS	Publicidad, suscripciones (Premium) y venta de merchandising	Publicidad, suscripciones (Premium) y venta de merchandising	Publicidad, suscripciones (Premium) y venta de merchandising
RECURSOS HUMANOS	Desarrolladores y diseñadores, analistas, equipo de soporte, equipo de marketing, equipo de recursos humanos y administracion y gerentes	Desarrolladores y diseñadores, analistas, equipo de soporte, equipo de marketing, equipo de recursos humanos y administracion y gerentes	Desarrolladores y diseñadores, analistas, equipo de soporte, equipo de marketing, equipo de recursos humanos y administracion y gerentes

2.2.1 Ventajas y desventajas frente a la competencia

Como ya se mencionó anteriormente, varias de las características beneficiosas que Rift Royalty tiene en comparación a la competencia, son algunas funcionalidades como el chat estratégico, la comunidad y la oportunidad de hacer nuevas amistades y emparejarse para jugar partidas, acceso a coaching entre usuarios, y los diversos minijuegos que permiten a los usuarios entretenerse además de practicar otros aspectos más inusuales.

Todas estas características de Rift Royalty hacen de la aplicación más atractiva para el usuario promedio, aunque no quita que existan desventajas que ataquen al éxito de la aplicación como es la ya existente fama de las aplicaciones de la competencia o el *SEO* de estas mismas, pues son dos factores que benefician mucho a la competencia y que tan fácil pueden los usuarios encontrarlas en aplicaciones como la *Play Store*.

Para aprovechar al máximo las ventajas de la aplicación, Rift Royalty podría centrarse en campañas de marketing que resalten sus características únicas. Estrategias de promoción dirigidas a destacar el chat estratégico, la comunidad activa y los minijuegos exclusivos pueden aumentar la visibilidad y atraer a nuevos



usuarios. Además, fomentar la participación de la comunidad mediante eventos y programas de coaching podría fortalecer la conexión de los usuarios con la plataforma.

Para contrarrestar los desafíos mencionados, la aplicación debería abordar la cuestión de la reputación de la competencia. Esto podría lograrse a través de campañas de relaciones públicas que destaquen los aspectos positivos de Rift Royalty, además de implementar estrategias efectivas de SEO y patrocinio de la aplicación, que pueden mejorar la visibilidad en plataformas como la Play Store o Internet.

En última instancia, la clave para el éxito continuo de Rift Royalty reside en la capacidad de maximizar sus fortalezas, mitigar los impactos negativos y adaptarse de manera ágil a las dinámicas cambiantes del mercado de aplicaciones. La innovación constante, la escucha activa a los usuarios y la ejecución de estrategias bien planificadas son fundamentales para consolidar y fortalecer la posición de la aplicación en este entorno altamente competitivo

2.3 Estudio De Los Clientes

La base de jugadores de League of Legends es muy homogénea, repartiéndose en 87% hombres, 12% mujeres, y 1% no-binario. Añadiendo a esto que la edad media ronda entre los 20 a 30 años dependiendo mucho del contexto, se puede asumir que la gran mayoría de jugadores pueden tener tendencias competitivas y disfrutan de mejorar sus habilidades y alcanzar nuevas metas, algo que es un factor muy positivo para Rift Royalty, pues le da una base de clientes potenciales bastante grande.

Estos jugadores, mientras juegan sus partidas, tendrán a su disposición nuestra aplicación con todas sus funcionalidades.

Es importante destacar que, dentro de este grupo de jugadores, podemos diferenciar dos tipos: los jugadores competitivos, ya sean profesionales o no, y los jugadores casuales.

Los jugadores competitivos buscan mejorar su rendimiento y aumentar su nivel y rango dentro del juego. Nuestra aplicación será útil para ellos en la revisión de partidas, donde podrán ver sus estadísticas de manera detallada y analizar dónde fallan para poder mejorar.

Por otro lado, los jugadores casuales buscan principalmente la diversión, ya sea jugando solos o con amigos en grupo. Para este tipo de jugadores, nuestra aplicación ofrece la posibilidad de aprender más sobre el juego, como los campeones, los objetos y las sinergias entre ellos, además de encontrar otros compañeros casuales con los que jugar y divertirse.

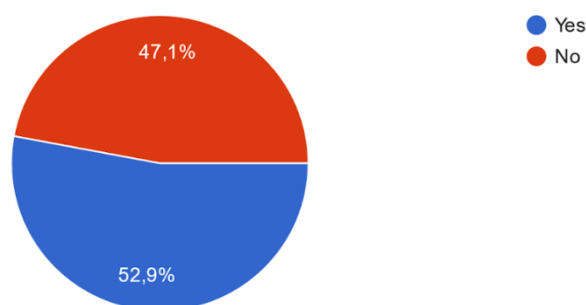
En resumen, nuestra aplicación está diseñada para satisfacer las necesidades de ambos tipos de jugadores, ofreciendo herramientas para mejorar el rendimiento y para aprender más sobre el juego, según las preferencias de cada usuario



2.4 Estudio Del Consumidor

Do you use any companion apps for League of Legends?

17 respuestas



En torno al uso de aplicaciones compañeras en League of Legends, se puede observar cómo un buen porcentaje de jugadores utilizan este tipo de aplicaciones, dato que podría tener correlación con el incremento de descargas de aplicaciones compañeras a lo largo de los años. Cómo ya se predijo con previas investigaciones, la comunidad está muy dividida en el uso de este tipo de aplicaciones, aunque no significa que no haya una base de clientes pequeña.

What are the main reasons why you don't use companion apps?

5 respuestas

I've never deemed it necessary for a casual playstyle.

Aprender a personalizar a mi gusto, runas, builds, full clears y acostumbrarme a los tiempos de los objetivos.

Oversaturated, convulated or too difficult to navigate interfaces

Los usé una temporada, en concreto Blitz, que es la más conocida. Pero cuando ya aprendería como buildearme, hacerme las runas y basicamente conocer el juego ya a un nivel más avanzado, no me era necesario. Es verdad que es muy útil y la han ido actualizando con más funciones, pero yo simplemente prefiero jugar tal cual es el juego.

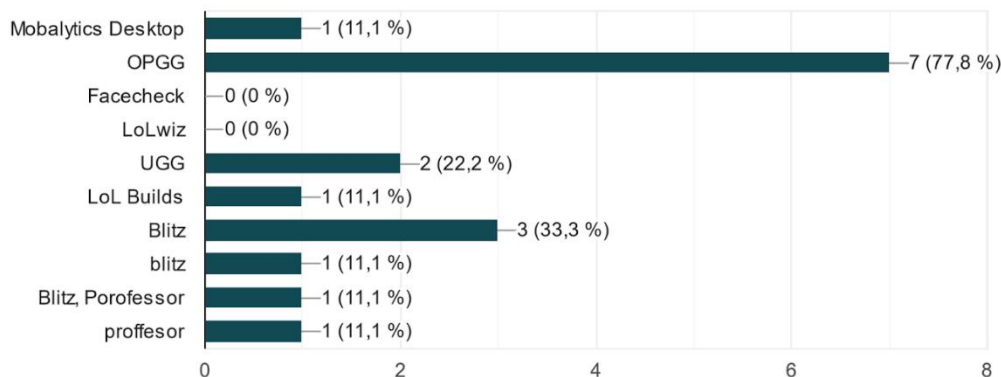
No me gusta

En esta pregunta observamos las razones por las que estas personas no usan este estilo de aplicaciones, podemos observar que hay problemas como una interfaz difícil de usar, que hay jugadores que consideran que estas aplicaciones no son del todo necesarias para jugadores casuales u otros jugadores que simplemente prefieren jugar y aprender a su ritmo sin ayudas externas.



What companion app do you use?

9 respuestas



En esta respuesta observamos que aplicaciones son las que más usan los jugadores, y se pueden resaltar las más usadas, estas siendo OP.GG, Blitz, U.GG, y Porofessor.

Esta información nos permite conocer que aplicaciones son las favoritas, o al menos las más usadas por los jugadores, para luego indagar más a fondo en ellas y entender el que las hacen tan atractivas y qué podríamos adoptar de estas aplicaciones.

What features do you like most about the apps you use?

5 respuestas

Information about builds and talents

it was the first i found, and it works fine

The interface is easy to use

Auto build/runes, updated to the versión, stats, winrate...

Jungle pathing to clear the first campaments.

Tips agains your lane enemy.

easy interface

En base a las respuestas obtenidas en el apartado de características favoritas de las aplicaciones que usan, se puede destacar el que la interfaz sea facil y sencilla de usar, pues no es de extrañar ya que un usuario que use este tipo de aplicaciones no quiere pensar demasiado en como utilizar la aplicación y prefieren una navegación fluida. Además de unos jugadores en especifico que les atrae el hecho de poder ver información sobre como jugar tu rol en la partida, que objetos comprar para su personaje, e información de como jugar contra tu rival.



What features would you like to see added to the apps you use?

2 respuestas

Social features would be an interesting choice.

Also, try to track the enemy lane champ abilities to give a precise cooldown timer, at least about the ult, taking into account the champion actual item build.

minigame guess the champion

En estas respuestas se pueden observar algunas de las características que más les gustaría ver a los jugadores ser añadidas en este tipo de aplicaciones, y se puede notar como por lo general, los jugadores desean funcionalidades más allá de la típica aplicación de análisis de partidas y ya, quieren aplicaciones que de un modo u otro puedan asignarles un valor sentimental mediante minijuegos de adivinar al campeón, o incluso de funciones sociales de muchos tipos. Motivos principales por los que se decidió que Rift Royalty debe tener funcionalidades de este estilo.

What are the first few things you look for when using a new app?

2 respuestas

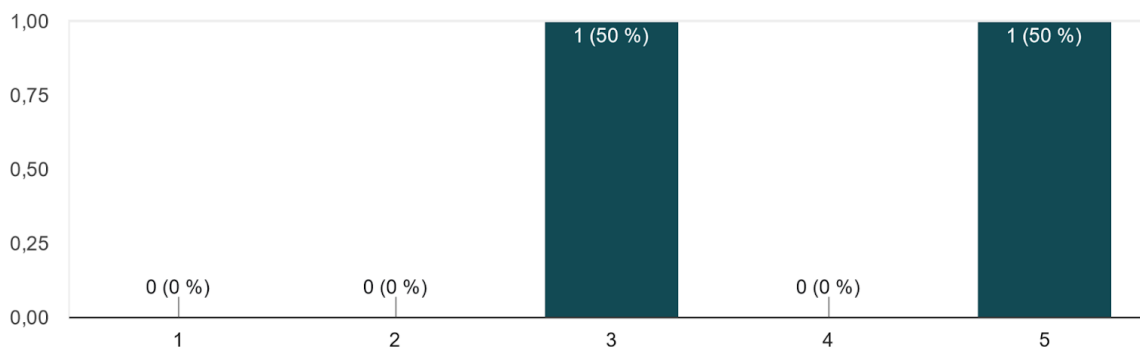
Easy to use, and mostly automated

builds and runes that are used the most

En esta respuesta preguntamos que es lo primero que miran los jugadores en una aplicacion nueva, algunos dijeron que fuera facil de usar y navegar por ella, asi como la informacion sobre las runas y builds mas usadas para cada campeon

How important is it to you to have an app that is easy to use and navigate?

2 respuestas





En esta respuesta como bien hemos observado en las anteriores la mayoría de jugadores quiere una aplicación fácil de navegar por ella e intuitiva.

What types of information do you typically use these apps for?

2 respuestas

Meta builds and tips for the champions

To check the ranks of my enemy team

En esta respuesta comprobamos para que usan los jugadores estas aplicaciones como hemos visto anteriormente para ver las builds o runas del *meta* o para ver los rangos del enemigo una vez están en partida.

What other types of features would be the most valuable to you in a companion app?

2 respuestas

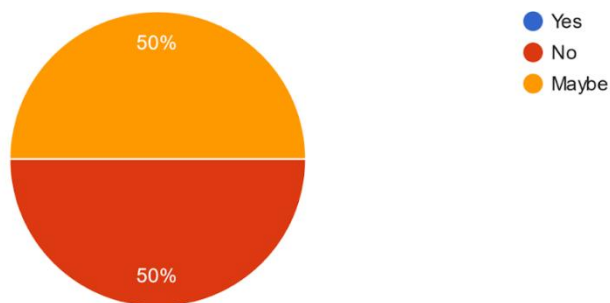
A well designed zone where you can see a small video and description of the combos of an champ, to learn them while the game is charging

They are good enough

En esta respuesta podemos observar como una funcionalidad de valor para los jugadores es la implementación de video guías sobre los combos del campeón que estas juegos o incluso un posible coaching.

Would you be willing to pay for a companion app that offered additional features or benefits?

2 respuestas



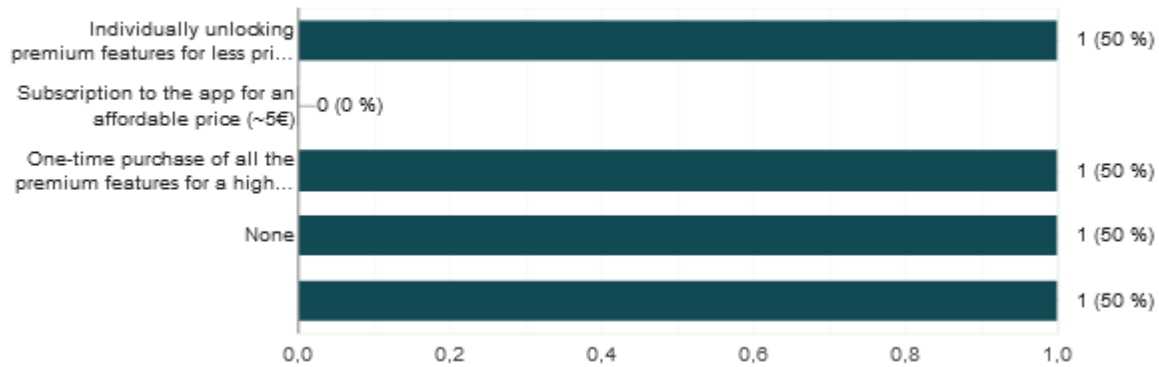
En esta respuesta vemos una división igualitaria sobre si los jugadores pagarían por tener funcionalidades adicionales o beneficios en la app. Creemos que esta igualdad es porque no se ofrecen a día de hoy beneficios suficientes para pagar una cantidad en diferencia con lo que tienes de manera completamente gratis.



Which of these features would you be willing to pay for in one of these apps?

 Copiar

2 respuestas



En esta pregunta observamos porque serían capaces de pagar los jugadores y la mayoría prefiere una versión premium donde pagar una vez y poder obtenerla o pagar las funcionalidades una a una pero por un precio menor.

2.4.1 Conclusiones Sobre El Formulario

En conclusión, tras analizar el formulario y realizar entrevistas con diferentes jugadores de League of Legends, hemos identificado varios aspectos cruciales para el éxito de nuestra aplicación. La interfaz clara y fácil de navegar es fundamental para una experiencia de usuario cómoda y satisfactoria. Además, hemos observado que los jugadores prefieren aplicaciones como OP.GG y Blitz debido a sus funcionalidades, por lo que nuestra aplicación debe ofrecer una combinación de las mejores características de estas aplicaciones para atraer a usuarios de ambas.

Una de las funcionalidades más importantes es la información sobre builds o runas en "meta" para el campeón que se está jugando. Esto es esencial para que los jugadores puedan optimizar sus estrategias y mejorar su rendimiento en el juego.

En cuanto al modelo de negocio, hemos determinado que una versión premium asequible, con compras integradas opcionales, es la mejor opción. Esto permitirá a los usuarios acceder a funcionalidades adicionales sin comprometer la experiencia de usuario para aquellos que no deseen pagar.

Es importante destacar que las funcionalidades desbloqueadas en la versión premium serán adquiribles para los usuarios que no sean premium, al igual que el resto de las funcionalidades de manera independiente. Además, ser premium proporcionará un descuento en todas las compras realizadas en la aplicación.



2.5 Análisis Interno

Nombre:

- Manel Serna Rosales

Formación Académica:

- Técnico Superior En Desarrollo De Aplicaciones Multiplataforma
- Técnico En Sistemas Microinformáticos y Redes

Experiencia Laboral:

- Prácticas de grado medio en Inicionet
- Prácticas de grado superior en KPMG

Cualidades personales destacadas

- Trabajador
- Versatilidad al tener capacidad para trab
- Trabajo en equipo

Puntos fuertes

- Interés en nuevas tecnologías e innovación
- Gusto por aprender

Puntos débiles

- Estrés elevado
- Dificultades a veces para concentrarse

Como potenciar los puntos fuertes

- Mediante formación continua puede seguir ampliando conocimientos y no perder el ritmo
- Trabajar en proyectos de equipo que requieran habilidades de diseño como de programación

Cómo disminuir los puntos débiles

- Manejo del estrés mediante planificación de tiempo o técnicas de meditación
- Estrategias de concentración y organización o gestión del tiempo

Grado de preparación para dirigir y gestionar una empresa

- Manel presenta un sólido perfil para liderar Rift Royalty. Su formación técnica, con títulos en desarrollo de aplicaciones y sistemas microinformáticos, respalda su capacidad para dirigir proyectos tecnológicos. La experiencia práctica en empresas como "Inicionet" y "KPMG" le aporta conocimientos del mundo laboral. La creación de Rift Royalty destaca su habilidad emprendedora, mostrando un enfoque multifuncional y compromiso con la mejora. Aunque enfrenta desafíos ocasionales de concentración, su disposición para aprender y adaptarse refuerza su capacidad de liderazgo.



Nombre:

- Alejandro Villanueva

Formación Académica:

- Técnico superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Cualidades personales destacadas

- Constancia y capacidad de resolución de problemas
- Habilidad para trabajar en equipo y comunicarse efectivamente.
- Motivación y compromiso con el proyecto.
- Capacidad para aprender rápidamente y adaptarse a nuevas tecnologías.

Puntos fuertes

- Habilidad para trabajar en equipo
- Responsabilidad
- Constancia

Puntos débiles

- Poca experiencia en proyectos
- Inexperiencia laboral
- Falta de organización

Como potenciar los puntos fuertes

- Colaboración con equipos de trabajo
- Participación en proyectos de mayor envergadura.
- Dedicación al trabajo día a día

Cómo disminuir los puntos débiles

- Participación en proyectos
- Empezar a trabajar con un aprendizaje continuo y mejora constante.
- Usar herramientas de organización

Grado de preparación para dirigir y gestionar una empresa

- Aunque el promotor no tiene experiencia en el desarrollo de un proyecto de esta envergadura, sí cuenta con un profundo conocimiento de League of Legends y aplicaciones similares. Si bien la falta de experiencia en la gestión empresarial y la gestión de proyectos a gran escala puede ser un desafío, el promotor tiene la capacidad de aprender rápidamente y adaptarse a nuevas situaciones. Con la capacitación adecuada y la colaboración con profesionales con experiencia en gestión empresarial, el promotor puede estar preparado para dirigir y gestionar una empresa de este tipo.



2.6 Análisis DAFO

DEBILIDADES	AMENAZAS
Competencia de otras aplicaciones en el sector Nueva aplicación en el sector Complejidad para los usuarios	Actualizaciones a League of Legends (negativo) Nuevas aplicaciones en el mercado Los jugadores pueden desinteresarse
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Unificación de las mejores funcionalidades de la competencia Adición de funcionalidades únicas como chat y minijuegos	Evolución constante de tecnologías Actualizaciones a League of Legends (positivo) Auge del mercado de la industria de las aplicaciones móviles y los videojuegos.

2.6.1 DEBILIDADES

Para combatir el hecho de ser una nueva aplicación en el sector, y ser capaz de enfrentarse a la ya establecida reputación de la competencia, se debe invertir en esfuerzos de marketing, promoviendo la aplicación con videos cortos creativos en redes sociales, y asociándose con otros creadores de contenido online para aumentar la visibilidad.



Para evitar que la complejidad de uso de la aplicación sea excesiva, se debe poner un enfoque alto en el diseño de una interfaz de usuario simple y fácilmente navegacional, además de añadir mini tutoriales paso a paso en la aplicación.

2.6.2 AMENAZAS

Las actualizaciones a League of Legends significan una constante actualización de la aplicación, por lo que se debe estar al tanto de los parches que vayan siendo lanzados y si hay información de interés que requiera ser introducida en la aplicación.

Las nuevas aplicaciones en el mercado pueden significar una demanda de mayor esfuerzo e ideación de funcionalidades. Para esto, es importante mantener el mejor SEO posible en las tiendas de aplicaciones donde se vaya a publicar la aplicación, y estar al tanto si otras aplicaciones similares del mercado lanzan nuevas tecnologías o funcionalidades que los usuarios requieran



Los jugadores pueden desinteresarse en la aplicación tras un tiempo usándolas, o simplemente pueden acabar por obteniendo un suficiente nivel de habilidad del juego que ya no requieren de aplicaciones que les ayuden, de aquí nace la necesidad de añadir funcionalidades únicas o personales como chats o minijuegos, pues son funcionalidades que añadirían un cierto valor sentimental o de diversión a la aplicación.



2.6.3 FORTALEZAS

Rift Royalty unificará las mejores funcionalidades de las aplicaciones más utilizadas y expandirá sobre ellas añadiendo más como puede ser la posibilidad de encontrar otros usuarios y jugar con ellos, además de la implementación de un chat expandido con características únicas no vistas en otras aplicaciones de League of Legends; varios minijuegos que sirvan como una forma entretenida de pasar el rato, ya sea mediante juegos de adivinanza o de agudeza auditiva, minijuegos de este estilo, que sean sencillos y entretenidos de utilizar, pueden ayudar a mantener a los usuarios a la larga aun si solo tienen la aplicación instalada para de vez en cuando jugar cinco minutos



2.6.4 OPORTUNIDADES

Se debe aprovechar el auge del mercado de las aplicaciones móviles, sobre todo de las aplicaciones compañeras, que también va acompañado del auge en la industria de los videojuegos y la creciente base de jugadores en League of Legends, siendo rápidos y precisos podemos garantizar que Rift Royalty encuentre un lugar entre muchos clientes potenciales.

De la misma forma que las actualizaciones para League of Legends pueden ser una amenaza, también pueden servir como oportunidades para crecer y destacar, pues si se sabe evolucionar rápidamente a los cambios y brindar información veraz e interesante, los usuarios tendrán más confianza en Rift Royalty y acudirán a ella para mantenerse al tanto de las noticias.

Con la constante evolución de tecnologías de inteligencia artificial en el campo de generación de contenido, es muy probable explotar estas tecnologías para conseguir resultados más óptimos y rápidos que la competencia, además de incluso ser capaces de implementar una propia IA en Rift Royalty que sirva como asistente personal.





3. Plan De Marketing

3.1 Objetivos generales y específicos

3.1.1 Diseño de una interfaz atractiva y fácil de usar para los usuarios

Específico: Diseñar una interfaz que para la aplicación sea fácil de navegar y a su vez intuitiva, y que sus colores y disposición de las pantallas sean atractivas y no cansen o agobien a los usuarios.

Medible: Se puede medir el diseño de interfaz mediante pruebas de experiencia de usuario con conocidos, o mediante los desarrolladores mismos utilizando la interfaz en desarrollo encontrando todas las posibles quejas que pueda haber.

Alcanzable: Es alcanzable dado que mediante prueba/error en el creado de las pantallas, y la comunicación con terceros, se puede ir mejorando la interfaz hasta lograr una interfaz realmente sencilla o fácil de aprender.

Relevante: Es muy relevante dado que como hemos observado en las respuestas obtenidas en la encuesta, nuestros clientes demandan mucho una interfaz intuitiva y fácil de usar

Línea De Tiempo: Antes del lanzamiento oficial de la aplicación se debe tener la interfaz completa y terminada, con toda la funcionalidad correspondiente.

3.1.2 Optimización del código de peticiones a la API y una sencilla implementación de los datos en la aplicación

Específico: Tras entender la API no sobrecargarla con llamadas innecesarias e implementar los datos de una manera sencilla y fluida en el código de la app.

Medible: Revisando las peticiones y comprobando que no se repiten, así como un código sencillo para el pintado de datos.

Alcanzable: Es alcanzable ya que solo necesitamos revisar el código una vez desarrollado y realizar prueba y error hasta conseguir una carga de la aplicación rápida.

Relevante: Es importante no sobrecargar la API para un funcionamiento más fluido y evitar bloqueos de la misma.

Línea de tiempo: Debería realizarse antes de la última revisión de la aplicación antes de la puesta en marcha en producción.



3.2 Comunicación

- **Publicidad en línea:** Utilizar anuncios en redes sociales como Facebook, X e Instagram, así como en motores de búsqueda como Google y en sitios web relacionados con League of Legends donde darnos a conocer para los jugadores del juego
- **Marketing de contenido:** Crear contenido relevante y valioso, como artículos, videos y guías, que muestran las funcionalidades y beneficios de la aplicación, y que atraigan a los jugadores de League of Legends a probarla.
- **Promociones y descuentos:** Ofrecer promociones especiales y descuentos a los jugadores de League of Legends para incentivarlos a probar la aplicación.
- **Relaciones públicas:** Utilizar relaciones públicas para generar cobertura mediática y aumentar la visibilidad de la aplicación entre los jugadores de League of Legends.
- **Venta directa:** Utilizar ventas directas para llegar a los jugadores de League of Legends y presentarles la aplicación de manera personalizada.
- **Servicio postventa:** Ofrecer un servicio postventa de alta calidad para fidelizar a los jugadores de League of Legends y garantizar su satisfacción con la aplicación.

En cuanto a los costos, la comunicación puede suponer un costo, dependiendo de los métodos utilizados. Por ejemplo, la publicidad en línea y las promociones pueden requerir una inversión financiera, mientras que el marketing de contenido y las relaciones públicas pueden requerir una inversión de tiempo y esfuerzo. Sin embargo, estos costos pueden ser compensados por el aumento en la base de usuarios y las ventas de la aplicación.

3.3 Distribución

- **Presentación personal:** Organizar eventos de lanzamiento y presentaciones en vivo para mostrar la aplicación a los jugadores de League of Legends y generar interés.
- **Acuerdos con asociaciones:** Establecer asociaciones con organizaciones relacionadas con el juego, como equipos profesionales, ligas amateur y comunidades de jugadores, para promocionar la aplicación.
- **Visitas personalizadas:** Realizar visitas personalizadas a tiendas de videojuegos, eventos de eSports y convenciones de juegos para mostrar la aplicación a los jugadores de League of Legends.
- **Página web y móvil:** Crear una página web y una aplicación móvil para promocionar la aplicación y permitir a los jugadores de League of Legends descargarla y probarla.
- **Redes sociales:** Utilizar las redes sociales, como Facebook, X e Instagram, para promocionar la aplicación y llegar a los jugadores de League of Legends a través de anuncios y publicaciones.
- **Influencers y streamers:** Colaborar con influencers y streamers populares de League of Legends para promocionar la aplicación y llegar a su audiencia.
- **Comunidades de jugadores:** Participar en comunidades de jugadores de League of Legends, como foros y grupos de Facebook, para promocionar la aplicación y obtener retroalimentación de los jugadores.
- **Publicidad en línea:** Utilizar anuncios en redes sociales, motores de búsqueda y sitios web relevantes para llegar a los jugadores de League of Legends y promocionar la aplicación.
- **Marketing de contenido:** Crear contenido relevante y valioso, como artículos, videos y guías, que muestren las funcionalidades y beneficios de la aplicación, y que atraigan a los jugadores de League of Legends a probarla.



- **Promociones y descuentos:** Ofrecer promociones especiales y descuentos a los jugadores de League of Legends para incentivarlos a probar la aplicación.
- **Relaciones públicas:** Utilizar relaciones públicas para generar cobertura mediática y aumentar la visibilidad de la aplicación entre los jugadores de League of Legends.
- **Venta directa:** Utilizar ventas directas para llegar a los jugadores de League of Legends y presentarles la aplicación de manera personalizada.
- **Servicio postventa:** Ofrecer un servicio postventa de alta calidad para fidelizar a los jugadores de League of Legends y garantizar su satisfacción con la aplicación.

3.4 Precio

La estrategia de precios para la aplicación "Rift Royalty" se basará en un modelo freemium, que ofrece una versión gratuita con características limitadas y una versión premium con características adicionales. La versión gratuita permitirá a los usuarios acceder a las funcionalidades básicas de la aplicación, mientras que la versión premium ofrecerá funcionalidades adicionales y una experiencia sin anuncios.

El precio de la versión premium se establecerá en función de la competencia y el valor percibido por los usuarios. Se realizará un análisis de mercado para determinar el precio óptimo que permita maximizar los ingresos y la adopción de la versión premium.

La versión premium se ofrecerá como una suscripción mensual o anual, con la opción de cancelar en cualquier momento. Los usuarios que elijan la suscripción anual recibirán un descuento en comparación con la suscripción mensual.

Además de la versión premium, se ofrecerán compras dentro de la aplicación para acceder a funcionalidades adicionales de manera individual. Estas compras estarán disponibles tanto para usuarios de la versión gratuita como para usuarios de la versión premium.



4. Presupuesto

CONCEPTO	PRECIO/UNIDAD	NUMERO DE UNIDADES	TIPO DE PAGO	COSTE TOTAL POR CONCEPTO
Equipo Material				
Alquiler De Oficina	€ 792.00	1	Mensual	\$ 9,504.00
PC Oficina	€ 950.00	18	Unico	\$ 17,100.00
Mesa Oficina	€ 200.00	15	Unico	\$ 3,000.00
Mesa Altura Ajustable	€ 299.99	3	Unico	\$ 899.97
Silla Oficina	€ 180.00	18	Unico	\$ 3,240.00
Armario Oficina	€ 210.00	1	Unico	\$ 210.00
Cajones Oficina	€ 130.00	18	Unico	\$ 2,340.00
Switch	€ 91.98	1	Unico	\$ 91.98
Raton Oficina	€ 12.97	18	Unico	\$ 233.46
Teclado Oficina	€ 19.99	18	Unico	\$ 359.82
Pantalla Oficina	€ 85.99	18	Unico	\$ 1,547.82
Cascos Oficina	€ 17.99	18	Unico	\$ 323.82
Alfombrilla Oficina	€ 1.49	18	Unico	\$ 26.82
Raton Personal [M]	€ 100.00	1	Unico	\$ 100.00
Teclado Personal [M]	€ 210.00	1	Unico	\$ 210.00
Pantalla Personal [M]	€ 130.00	2	Unico	\$ 260.00
Cascos Personal [M]	€ 170.00	1	Unico	\$ 170.00
alfombrilla personal [M]	\$ 40.00	1	Unico	\$ 40.00
Raton Personal [A]	€ 36.47	1	Unico	\$ 36.47
Teclado Personal [A]	€ 26.99	1	Unico	\$ 26.99
Pantalla Personal [A]	€ 94.00	1	Unico	\$ 94.00
Cascos Personal [A]	€ 21.99	1	Unico	\$ 21.99
alfombrilla personal [A]	\$ 10.59	1	Unico	\$ 10.59
AC	\$ 800.00	2	Unico	\$ 1,600.00
reposapiés	\$ 70.00	18	Unico	\$ 1,260.00
bandeja sobremesa	\$ 37.00	18	Unico	\$ 666.00
impresora	\$ 130.00	1	Unico	\$ 130.00
regleta	\$ 24.00	18	Unico	\$ 432.00
Cerradura digital	\$ 100.00	1	Unico	\$ 100.00
camaras de seguridad	\$ 85.00	4	Unico	\$ 340.00
Extintor CO2	€ 113.00	1	Unico	\$ 113.00
Pack extintor Oficina	€ 150.00	1	Unico	\$ 150.00
Desfilibrador semiautomatico	€ 1,400.00	1	Unico	\$ 1,400.00
Cable HDMI-USB	€ 15.00	15	Unico	\$ 225.00
Calendario planificaciones	€ 16.00	2	Anual	\$ 32.00
Lampara de escritorio tradicional	€ 85.00	3	Unico	\$ 255.00
Pizarra blanca móvil	€ 114.00	1	Unico	\$ 114.00
Pack rotuladores pizarra blanca	€ 13.00	1	Unico	\$ 13.00
Displate decoración	€ 89.00	3	Unico	\$ 267.00
Plantas para mesas decoracion	€ 2.00	7	Unico	\$ 14.00
Papelera de reciclaje	€ 40.00	1	Unico	\$ 40.00
	€ 7,115.44			\$ 46,998.73



CONCEPTO	PRECIO/UNIDAD	NUMERO DE UNIDADES	TIPO DE PAGO	TOTAL
Equipo Inmaterial				
Copyright	€ 75.00	1	Unico	\$ 75.00
Licencia OS W11	€ 130.00	1	Unico	\$ 130.00
Software Centralización Ordenadores	€ 100.00	1	Unico	\$ 100.00
Certificado SSL	€ 80.00	1	Anual	\$ 80.00
almacenamiento AWS	\$ 0.00125	2600	Mensual	\$ 39.00
Cerradura digital	\$ 100.00	1	Unico	\$ 100.00
Antivirus (15 dispositivos)	\$ 457.00	1	Anual	\$ 457.00
				\$ 981.00

CONCEPTO	SALARIO SEGÚN CONVENIO	SEGURIDAD SOCIAL	HORAS TRABAJADAS	COSTO TOTAL POR CONCEPTO
Análisis				
Investigación y análisis	10.77 €	3.28 €	134	1,882.70 €
Documentación	10.77 €	3.28 €	80	1,124.00 €
Estudio De Mercado	10.77 €	3.28 €	7	98.35 €
Desarrollo De La Idea	10.77 €	3.28 €	35	491.75 €
Desarrollo De Aplicación				
Formación	10.77 €	3.28 €	10	140.50 €
Diseño Gráfico	10.77 €	3.28 €	62	871.10 €
Branding	10.77 €	3.28 €	50	702.50 €
Gastos Generales				
Marketing a corto plazo	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Marketing a largo plazo	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Publicidad	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Partners	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Pagos de contratación permanente/temporal	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Pagos de contrato/servicio	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Mantenimiento Aplicación	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Mantenimiento Servidor	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
Actualización continua a la aplicación	10.77 €	3.28 €	POR DEFINIR	- €
				5,310.90 €

CONCEPTO	PRECIO/UNIDAD	NUMERO DE UNIDADES	TIPO DE PAGO	COSTO TOTAL POR CONCEPTO
Equipo Inmaterial				
Asesoramiento RGPD - LOPDGDD	€ 448.00	1	Anual	\$ 448.00
Luz Consumida	\$ 74.11 mW/h	1.50 mW/h	Mensual	\$ 1,333.98
Luz Consumida En Oficina	\$ 74.11 mW/h	4.00 mW/h	Mensual	\$ 3,557.28
Seguro Accidente Laboral	3.00% \$	39,021.98	Anual	\$ 1,170.66
Seguro Daños Por Incendio	0.50% \$	39,021.98	Anual	\$ 195.11
Seguro por robo y fraude	1.00% \$	39,021.98	Anual	\$ 390.22
Fibra y telefonía	38.80€ \$	1.00	Mensual	\$ 465.60
				\$ 7,560.85

PRESUPUESTO DE MATERIAL	PRESUPUESTO DE MANO DE OBRA	PRESUPUESTO DE GASTOS GENERALES TOTAL
47,979.73 €	7,606.70 €	7,560.85 €
		63,147.27 €



4.1 Fuentes de financiación

Este proyecto está pensado financiarse mediante, subvenciones y becas públicas, premios y concursos y si fuera necesario un crowdfunding, sobre las becas y subvenciones es algo que estudiaremos más en profundidad más adelante, así como la disponibilidad de concursos, y el crowdfunding lo haríamos mediante la pagina

4.2 Capacidad para obtener los recursos económicos necesarios

Nuestra capacidad de conseguir todo el dinero es incierta pero sí que podemos conseguir una gran cuantía mediante becas públicas para jóvenes emprendedores, así como presentándonos a concursos con premio lo que a la vez que dinero nos dará visibilidad de cara a darnos a conocer a algún inversor, otras de las opciones es hacer un crowdfunding lo que implicaría publicitar de todas las maneras posibles aunque la más efectiva puede que fuera por el mismo League of Legends donde los propios jugadores podrían aportar, a su vez si alguna persona que aporte es usuario de la aplicación tendría beneficios, y otra parte de este dinero vendría de los ahorros de ambos así como si fuera necesario y se nos concediera de algun préstamo bancario. Como se ha comentado anteriormente la financiación mediante becas o subvenciones se estudiará de cara a la presentación del proyecto en junio, así como los premios o concursos a los que presentarse como podría ser por ejemplo los premios Global eAwards Spain que realiza NTT Data.



5. Conclusiones

En conclusión "Rift Royalty" se presenta como una aplicación que tiene el potencial de ser una solución completa y atractiva para la comunidad de League of Legends. Con características únicas como un chat estratégico, una comunidad activa y minijuegos, la aplicación busca satisfacer las necesidades tanto de jugadores competitivos como casuales.

El estudio de mercado y del consumidor ha proporcionado información valiosa sobre las preferencias y necesidades de los jugadores de League of Legends. Los resultados de la encuesta y las entrevistas han permitido a "Rift Royalty" diseñar una interfaz atractiva y fácil de usar, así como optimizar el código para una experiencia de usuario fluida. Además, la aplicación ha sido diseñada para ser compatible con las últimas actualizaciones de League of Legends, lo que garantiza que los usuarios siempre tengan acceso a la información más reciente.

El plan de marketing y distribución se basa en la promoción en línea, la colaboración con influencers y streamers, y la participación en comunidades de jugadores. La estrategia de precios, basada en un modelo freemium, ofrece una versión gratuita con características limitadas y una versión premium con características adicionales. La versión premium se ofrece como una suscripción mensual o anual, con la opción de cancelar en cualquier momento. Los usuarios que elijan la suscripción anual recibirán un descuento en comparación con la suscripción mensual. Además de la versión premium, se ofrecerán compras dentro de la aplicación para acceder a funcionalidades adicionales de manera individual. Estas compras estarán disponibles tanto para usuarios de la versión gratuita como para usuarios de la versión premium.