

PROYECTO DE PRÁCTICAS ISI

WiseBet



ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

Integración de Sistemas Informáticos

Javier Cuartero Corredor

Juan de Dios Carrera Zazo

Víctor Felipe Jiménez Díaz

CURSO 2023/2024

Tabla de contenido

1. Nombre de la compañía, grupo, roles tecnológicos	3
2. Motivación	3
3. Objetivos y subobjetivos.....	4
4. 2-3 casos de uso	5
5. TAM & SAM, perfil cliente	6
5.1 TAM	6
5.2 SAM	7
6. Business model canvas, customer journey	8
6.1 Bussines model canvas.....	8
6.2 Costumer journey	8
7. KPIs & OKRs	9
8. Repositorio en Github.....	9

1. Nombre de la compañía, grupo, roles tecnológicos

El nombre que hemos elegido para nuestra empresa es *WiseBet*. Con este nombre queremos reflejar la funcionalidad que daremos a nuestros clientes, es decir, facilitarles información para que puedan realizar apuestas inteligentes basadas en informes generados a partir de un análisis de ciertas estadísticas.

El grupo está formado por Juan de Dios Carrera Zazo, encargado de la parte del backend, Javier Cuartero Corredor de la parte de testing y Victor Felipe Jiménez Díaz de la parte de frontend. Comentar que, estos roles son un poco orientativos, ya que los tres integrantes se ayudarán entre sí en las diferentes partes.

2. Motivación

En cuanto a la motivación del proyecto, viene por dos partes: pasión por la estadística y el deporte, y demanda en el mercado.

Una de las razones es que a los componentes del proyecto nos apasionan los deportes y todo lo que tiene está relacionado con la estadística en el deporte, concretamente en el fútbol.

La otra parte viene relacionada con que hemos visto según algunos datos, que las apuestas deportivas es la inversión que más dinero puede retornar a una persona joven con poca capacidad de inversión. Con esto no estamos diciendo que apostar sea la mejor inversión, de hecho, es una de las más arriesgadas, pero sí que con poco capital inicial puedes alcanzar un gran retorno. Por ello nos hemos lanzado a desarrollar esta aplicación web para intentar hacer de las apuestas una “inversión más segura”.

Además, habiendo hecho una pequeña investigación y análisis del mercado, hemos visto que existe una creciente demanda de herramientas analíticas en el ámbito de las apuestas deportivas. Los usuarios y apostadores buscan constantemente información confiable y análisis detallados para mejorar sus decisiones de apuestas.

20-03-2023 España

⌚ Tiempo de lectura 2:22 min

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) de España, ente regulador del sector online en dicho país, emitió su [reporte financiero del 2022](#), en el que anunciaron que los ingresos brutos o Gross Gaming Revenue (GGR) de todo el año alcanzaron los EUR 962,96 millones, unos USD 1.024 millones, fijando un aumento interanual del 18,12%.

De acuerdo al informe anual, que se realiza como paso previo a la publicación de los Datos del Mercado Español del Juego, **el número de jugadores activos en 2022 fue de 1.593.846, un 8,32% mayor que el año anterior**. Además, los depósitos y retiradas siguen su tendencia al alza, aumentando un 19,59% y 21,11%, respectivamente, respecto del 2021.

También hemos valorado muy positivamente su fácil capacidad de monetización

3. Objetivos y subobjetivos

Objetivo Principal:

Maximizar la rentabilidad y la satisfacción del cliente, para lograr su fidelización, al proporcionar recomendaciones precisas y confiables para las apuestas deportivas en el fútbol.

Subobjetivos:

1. Desarrollo de Plataforma:
 - Diseñar y desarrollar una plataforma en línea intuitiva y fácil de usar para acceder a diferentes estadísticas de fútbol y a las recomendaciones sobre las cuotas de varias casas de apuestas.
 - Integrar bases de datos confiables y actualizadas de estadísticas de los distintos futbolistas y equipos para poder analizarlos y decidir en tiempo real.
 - Implementar un sistema de notificaciones para informar a los usuarios sobre cambios importantes en las cuotas o en las tendencias que siguen los equipos o jugadores.
2. Análisis y Pronósticos:
 - Desarrollar algoritmos y modelos estadísticos avanzados para analizar datos históricos y actuales del fútbol y generar pronósticos y recomendaciones precisas y fiables.
3. Integración de Cuotas de Apuestas:
 - Establecer colaboraciones con varias casas de apuestas para acceder a sus cuotas y datos en tiempo real.
 - Desarrollar un sistema de comparación de cuotas para identificar las mejores oportunidades de apuestas en diferentes entidades.
4. Marketing y Adquisición de Clientes:
 - Utilizar tácticas de marketing digital, como publicidad en redes sociales, SEO y colaboraciones con influencers, para aumentar la visibilidad y la atracción de usuarios.
5. Servicio al Cliente y Retroalimentación:
 - Recopilar comentarios y sugerencias de los usuarios para mejorar continuamente la plataforma y los servicios ofrecidos.
6. Cumplimiento Legal y Ético:
 - Implementar medidas de seguridad y privacidad de datos para proteger la información confidencial de los usuarios.
 - Promover prácticas de juego responsable y ético entre los usuarios, proporcionando información y recursos sobre los riesgos asociados con las apuestas deportivas.

4. 2-3 casos de uso

1. Usuario Registrado Realiza una Apuesta:

Descripción: Un usuario registrado accede a la plataforma y examina las recomendaciones de apuestas generadas por el sistema, basadas en análisis estadísticos y cuotas de varias casas de apuestas.

Pasos:

1. El usuario inicia sesión en la plataforma utilizando su cuenta.
2. Explora las recomendaciones de apuestas proporcionadas para varios partidos de fútbol, que incluyen detalles como el equipo recomendado, el tipo de apuesta y la cuota.
3. El usuario decide realizar una apuesta en un partido específico seleccionando la opción correspondiente.
4. La plataforma redirige al usuario al sitio web de la casa de apuestas asociada para completar la transacción.
5. La plataforma actualiza automáticamente el estado de la apuesta en el perfil del usuario.

2. Análisis Histórico de Rendimiento de Apuestas:

Descripción: Un usuario revisa su historial de apuestas y realiza un análisis retrospectivo del rendimiento utilizando la plataforma.

Pasos:

1. El usuario accede a su perfil en la plataforma, donde puede ver un resumen de todas las apuestas previas realizadas.
2. La plataforma proporciona herramientas y gráficos para visualizar el rendimiento histórico de las apuestas, incluyendo ganancias, pérdidas, tipos de apuestas más exitosas, etc.
3. El usuario puede filtrar y ordenar las apuestas según diferentes criterios, como período de tiempo, tipo de apuesta, liga, etc.
4. El usuario puede aprovechar los insights obtenidos para explorar nuevas estrategias y mejorar su rentabilidad en el futuro.

3. Notificaciones Personalizadas de Oportunidades de Apuestas:

Descripción: Un usuario configura notificaciones personalizadas en la plataforma para recibir alertas sobre oportunidades de apuestas específicas que cumplen con ciertos criterios predefinidos.

Pasos:

1. El usuario accede a la configuración de notificaciones en su perfil en la plataforma.
2. Define los criterios específicos para las oportunidades de apuestas que le interesan, como cuotas mínimas, tipos de apuestas (ganador del partido, goles totales, hándicap, etc.), equipos o ligas favoritas, entre otros.
3. El usuario guarda las preferencias y activa las notificaciones.
4. La plataforma monitorea continuamente las cuotas de apuestas y los eventos deportivos en tiempo real.
5. Cuando se identifica una oportunidad de apuesta que cumple con los criterios predefinidos del usuario, la plataforma envía una notificación instantánea al usuario, informándole sobre la oportunidad y proporcionando detalles relevantes del evento y las cuotas.
6. El usuario recibe la notificación en su dispositivo móvil o por correo electrónico, según las preferencias configuradas.

5. TAM & SAM, perfil cliente

5.1 TAM

Nuestro TAM incluye a todas las personas interesadas en el fútbol a nivel mundial y que tienen acceso a internet y dispositivos compatibles para usar la aplicación web.

Para calcularlo, identificaremos la población total de aficionados al fútbol a nivel mundial, esto incluye a todos los seguidores del fútbol, independientemente de su localización.



Unos 3.5 billones de seguidores del fútbol.

Ahora debemos determinar el porcentaje de esa población con acceso a internet y dispositivos compatibles, ya que serán potenciales usuarios de la aplicación.

Según <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2023/10/ff23-internet-use/>.

Actualmente, un 67 % de la población mundial tiene acceso a internet, unos 5.4 billones de personas.

Una vez hemos reunido el total de seguidores de fútbol y el total de población de acceso a internet, estimaremos el gasto promedio potencial por usuario en aplicaciones o servicios similares a la nuestra, que es de unos 3\$.

Por lo que reuniendo todos estos datos y haciendo los siguientes cálculos:

$\text{SeguidoresFútbolConAccesoInternet} = \text{SeguidoresFútbolMundial (3.5 billones)} * \text{PorcentajeAccesoInternet (0.67)}$

$\text{SeguidoresFútbolConAccesoInternet} = 2345000000000000$

$\text{TAM} = \text{SeguidoresFútbolConAccesoInternet} * \text{GastoPromedioUsuario (3)}$

TAM = 7.035 mil millones de dólares

Lo que viene siendo unos **65.248.274.920,19 euros**.

5.2 SAM

Para calcular el SAM hemos considerado las limitaciones, como la capacidad de distribución, la localización geográfica del mercado, restricciones legales, y la segmentación del mercado.

Es decir, que, si solo consideramos la población de habla hispana, 500 millones de personas, y de esos 500 millones de personas les interesa el fútbol a un 40% --> 200 millones de personas.



De esos 200 millones, solo el 70% tiene acceso a internet -> 140 millones de personas.

De esos 140 millones de seguidores de fútbol, realmente el porcentaje de los que apuestan o son analistas, siendo este nuestro **perfil de cliente** es un 20%, por lo que nuestros clientes potenciales se reducen a 28 millones de personas. De estos 28 millones, consideramos que el 70% estaría dispuesto a pagar por una buena herramienta de estadísticas y pronósticos.

Nuestro mercado se reduce a 19.600.000 personas, y haciendo el gasto promedio de 3\$ por persona, nuestro **SAM** sería de **58.800.000\$** sin tener en cuenta posibles anunciantes en la página web.

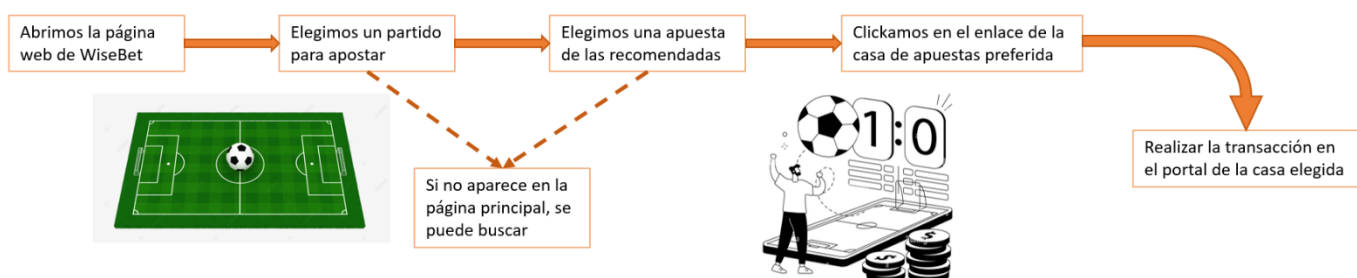
6. Business model canvas, customer journey

6.1 Bussines model canvas

Problemas Fiabilidad de los pronósticos Competencia en el mercado Seguridad y protección de datos 	Soluciones Algoritmos de pronóstico avanzados Transparencia de cuotas Seguridad y protección de datos mejoradas Key metrics Tasa de acierto de pronósticos Tasa de retención de usuarios	Propuesta de valor única Conocer con antelación el éxito de apuestas deportivas para poder sacar rendimiento económico	Unfair advantage Facilidad de acceso a los datos Alto porcentaje de acierto en pronósticos Canales Web con las cuotas recomendadas Informes de jugadores exitosos	Cientes potenciales Apostadores deportivos aficionados Apostadores deportivos profesionales Entusiastas del fútbol 
Costes Gastos por el acceso a los datos de apuestas Gastos de promoción y publicidad Gastos de trabajadores		Flujo de ingresos Pago por publicidad en la web Pago por informes seguidos de jugadores seleccionados Pago por análisis histórico de las apuestas del usuario Pago por acceso anticipado a datos de jugadores o equipos		

6.2 Costumer journey

Hacer una apuesta



Consultar información de un jugador



7. KPIs & OKRs

Key Performance Indicators (KPIs):

- Tasa de Acierto de Pronósticos: Porcentaje de pronósticos generados por la plataforma que resultan en apuestas exitosas.
- Retención de Usuarios: Porcentaje de usuarios que regresan a la plataforma después de su primera visita.
- Crecimiento de Usuarios Activos Mensuales: Porcentaje de aumento en el número de usuarios activos mensuales en la plataforma.
- Tasa de Abandono de la Plataforma: Porcentaje de usuarios que abandonan la plataforma después de visitarla sin realizar ninguna acción

Objectives and Key Results (OKRs):

- Mejorar la Precisión de las Recomendaciones de Apuestas

KR1: Aumentar la tasa de acierto de pronósticos en un 10% durante el próximo trimestre.

KR2: Implementar un sistema de feedback de usuarios para recopilar comentarios sobre la precisión de las recomendaciones de apuestas.

KR3: Evaluar y ajustar los algoritmos de análisis estadístico para mejorar la precisión de los pronósticos.

- Aumentar la Retención de Usuarios

KR1: Incrementar la tasa de retención de usuarios en un 15% en los próximos seis meses.

KR2: Implementar estrategias de marketing para ofrecer contenido relevante y atractivo para los usuarios.

KR3: Introducir un programa de fidelización para recompensar a los usuarios frecuentes con beneficios exclusivos.

8. Repositorio en Github

Link al repositorio GitHub: <https://github.com/VictorJimenezDlaz/WiseBet.git>