





¿Qué vamos a ver?

1. El Proyecto
2. Oportunidad de negocio
3. Research
4. Solución
5. PMV
6. Next Steps

PROYECTO

Un campamento de videojuegos interactivo, aprendiendo
un idioma desde donde tú quieras



GAME CAMP ONLINE

- Convertir campamento **presencial en** campamento **online**
- **12-18 años** adolescentes (campistas)
- **Low-Cost**
- **Todo online**
- Finalidad: **aprender un idioma** (español / inglés)

OPORTUNIDAD DE NEGOCIO

Campamento low-cost. Colaborando con todos los sectores



PARTNERS

Promoción mediante sus **redes sociales, eventos, y aulas**





BETAS POR FEEDBACKS

CAMPISTAS

JUNIORS

12-14

1º y 2º ESO



BROS

Red Team

TEENS

14-16

3º y 4º ESO



SONIC

Blue Team

MASTERS

16-18

1º Y 2º Bachiller



LINK

Green Team

MONITORES

- **3 profesionales contratados** como supervisores
- **9 monitores en prácticas**



POR CADA TEAM

1 Supervisor
3 Monitores
3 Niveles (Junior, Teen, Master)



WELCOME BOX



GA
Co

lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et ac- cumsan et iustoLorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh send to: martargra@gmail.com



A person wearing a dark hooded cloak stands on a rooftop, looking out over a dense city skyline filled with historic buildings, towers, and statues. The scene is slightly hazy, suggesting a morning or late afternoon atmosphere.

RESEARCH

Métodos de investigación

RESEARCH • PRIMEROS PASOS



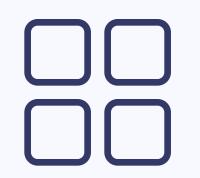
Encuesta



Estudio Competencia



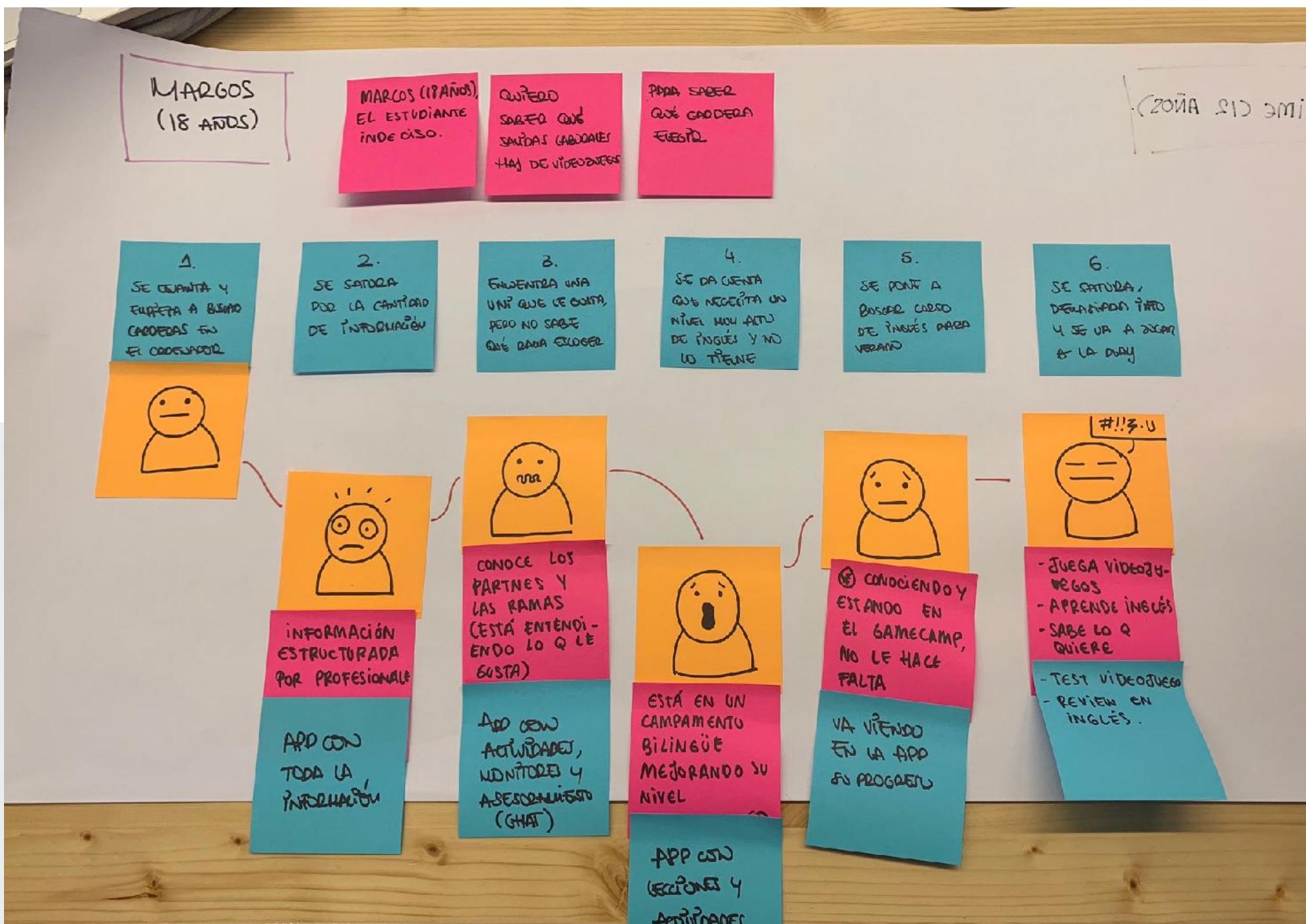
User Persona



Problem Statement

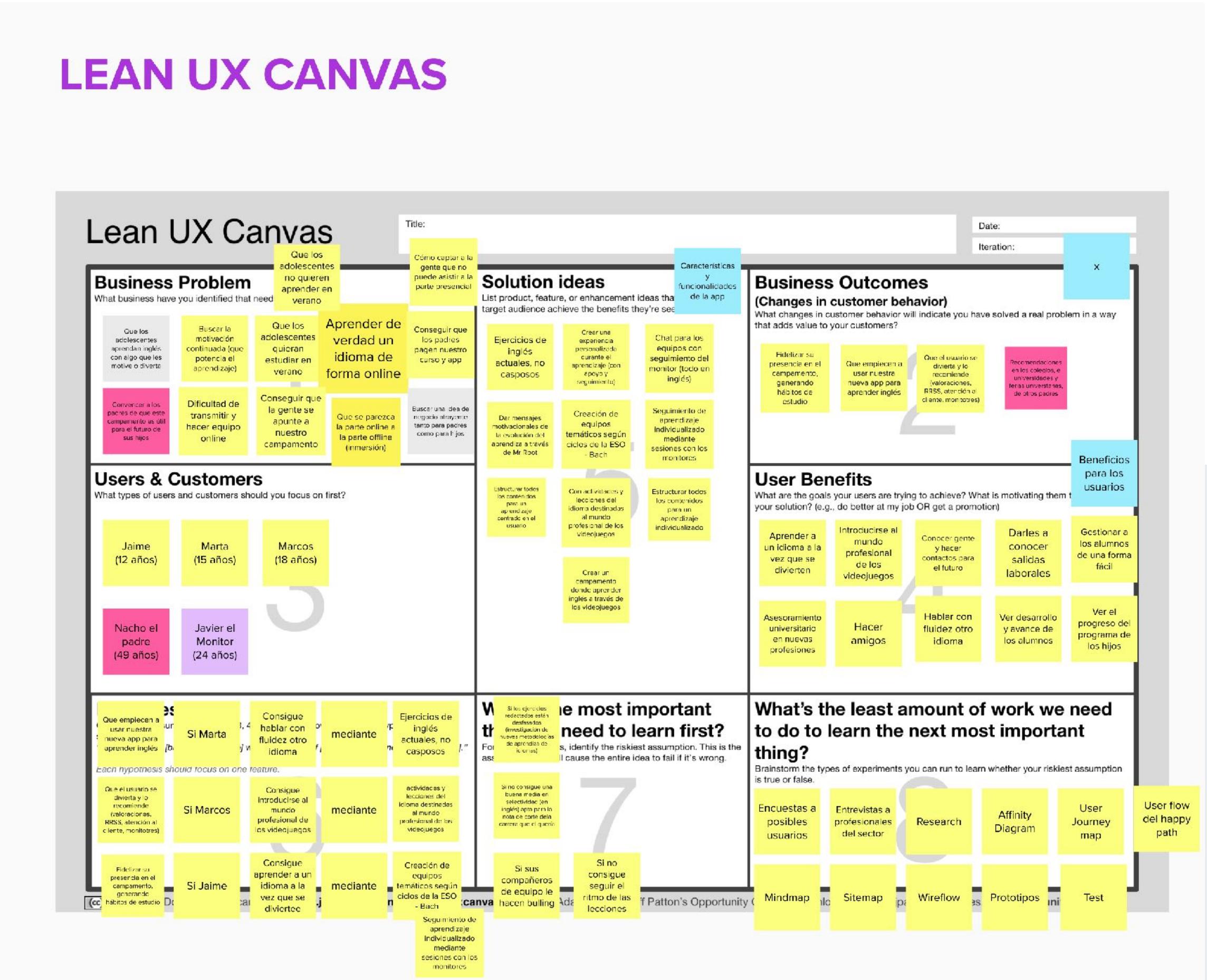


USER JOURNEY MAP

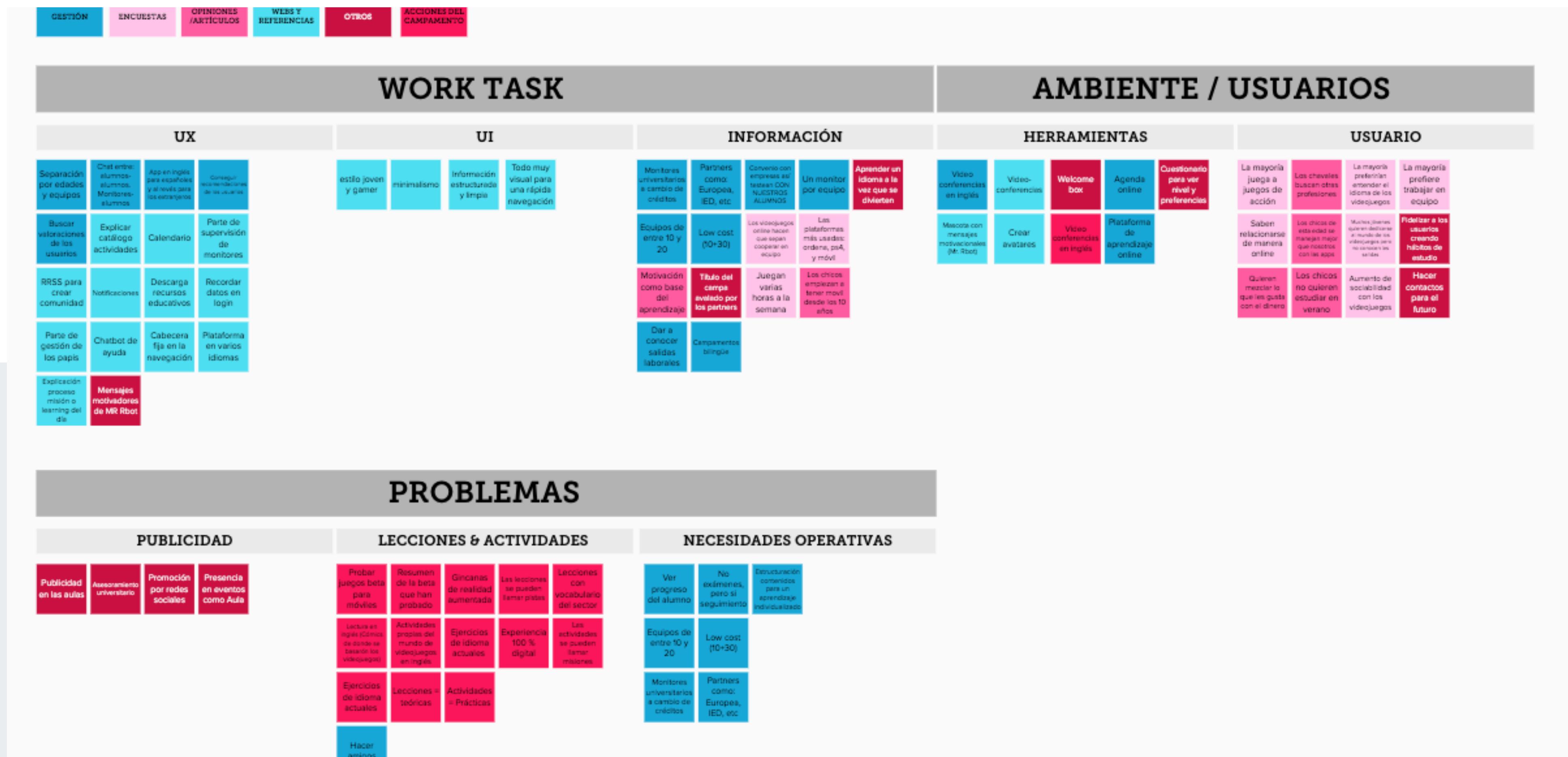


LEAN UX CANVAS

LEAN UX CANVAS



AFFINITY DIAGRAM

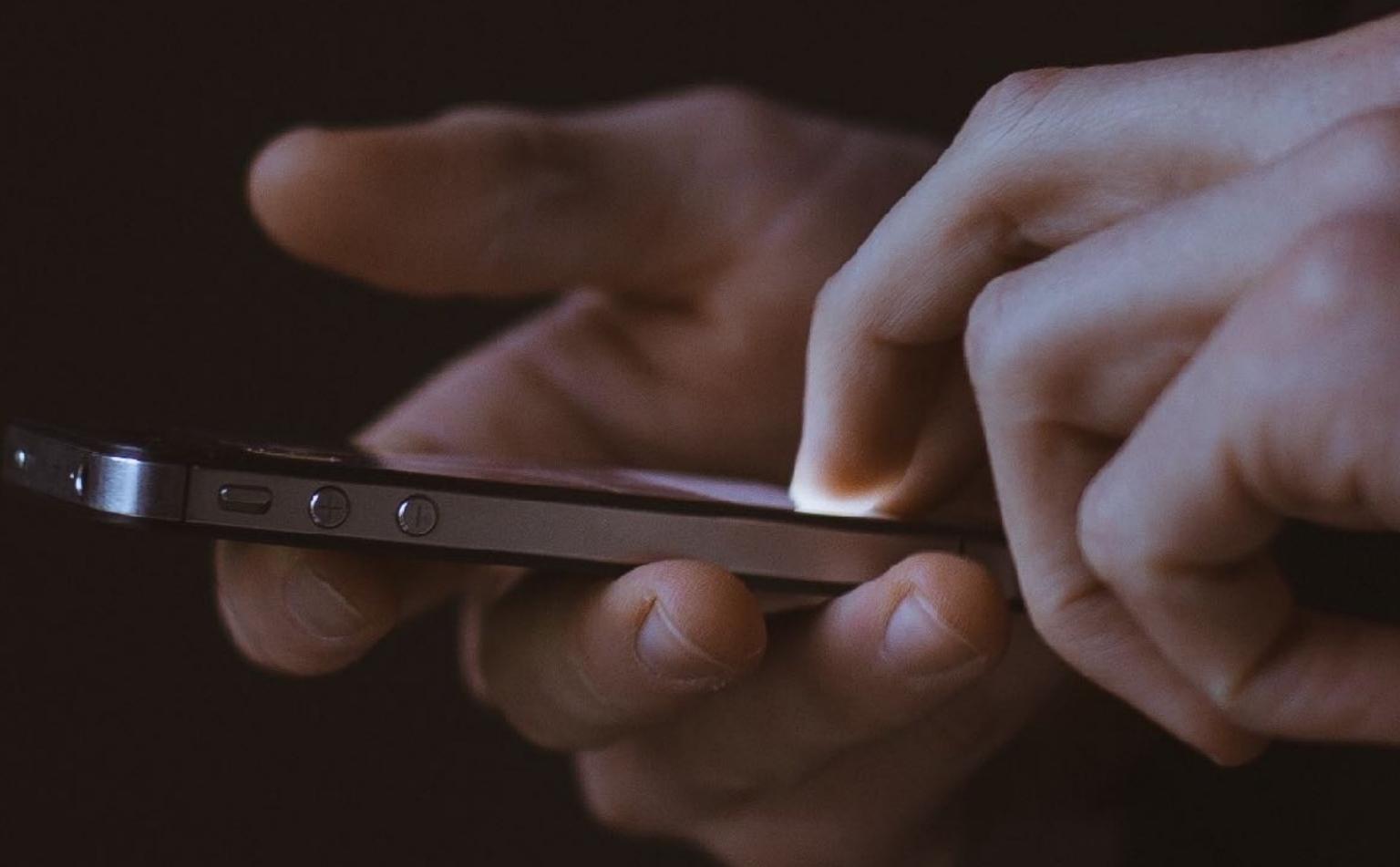


SOLUCIÓN

¿Web o App? ¿Qué es mejor para un GameCamp?

APP

¿porqué?



Generación tecnológica



Movilidad



Flexibilidad



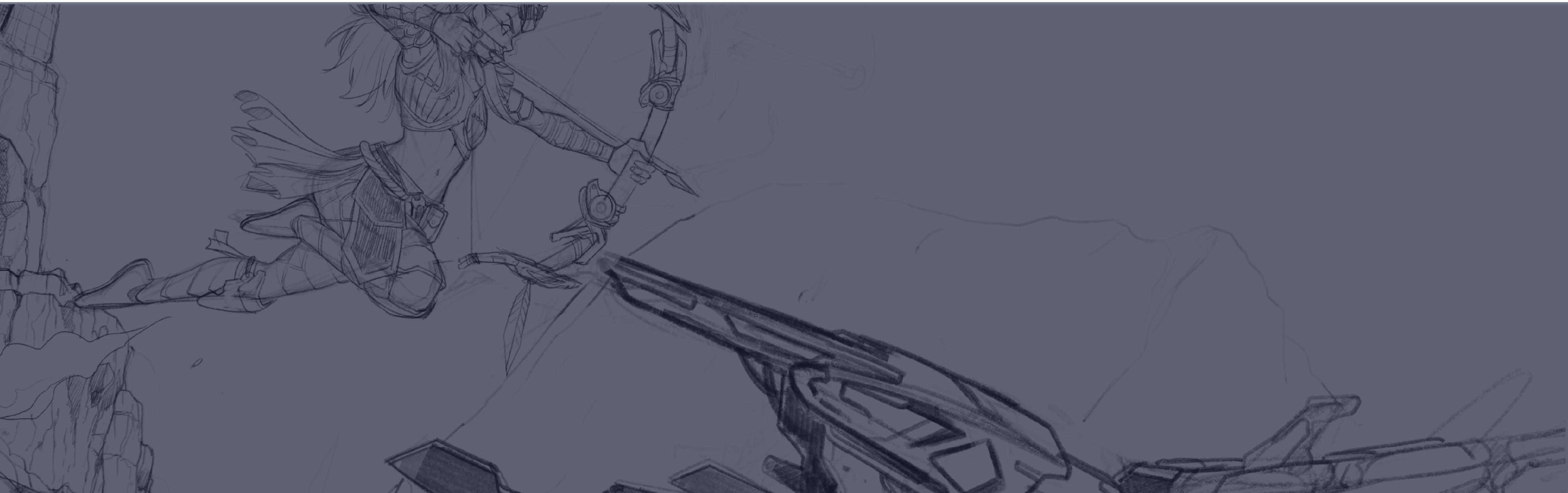
Fidelización



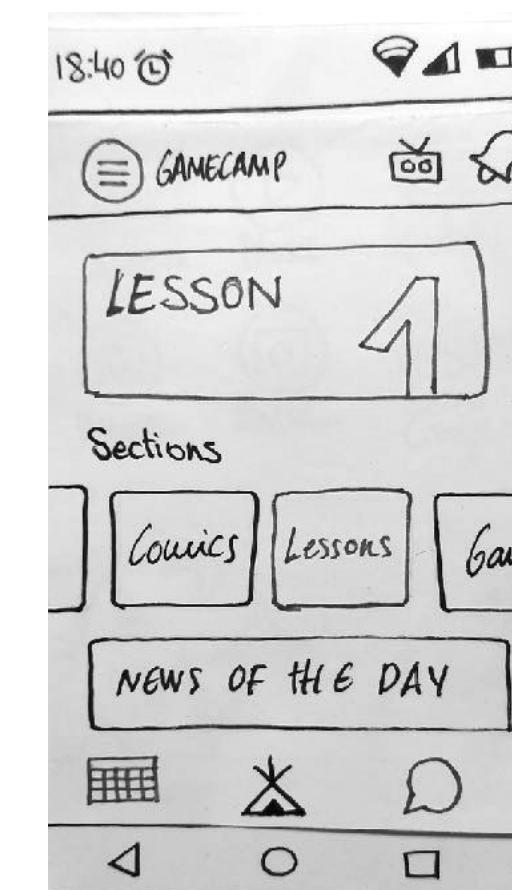
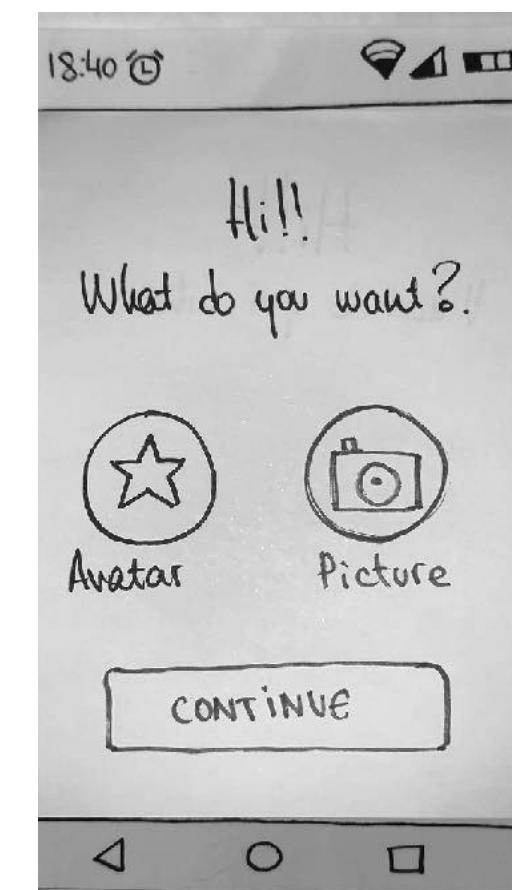
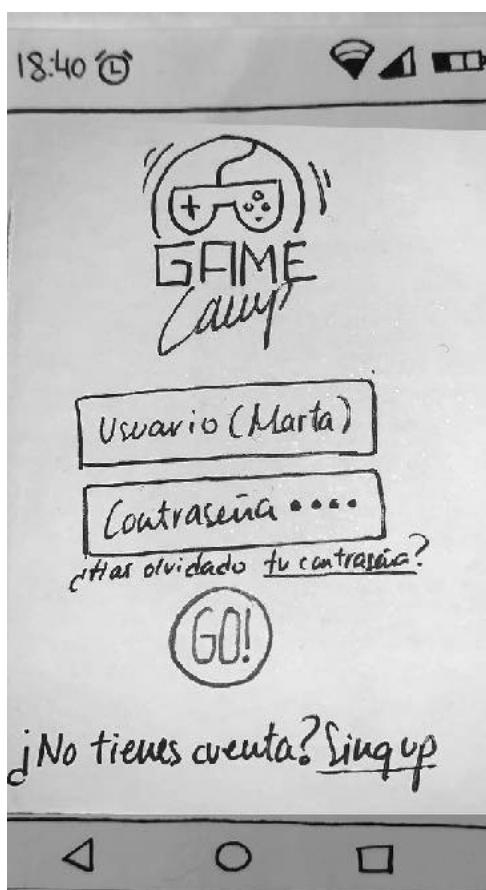
PMV

Producto Mínimo Viable

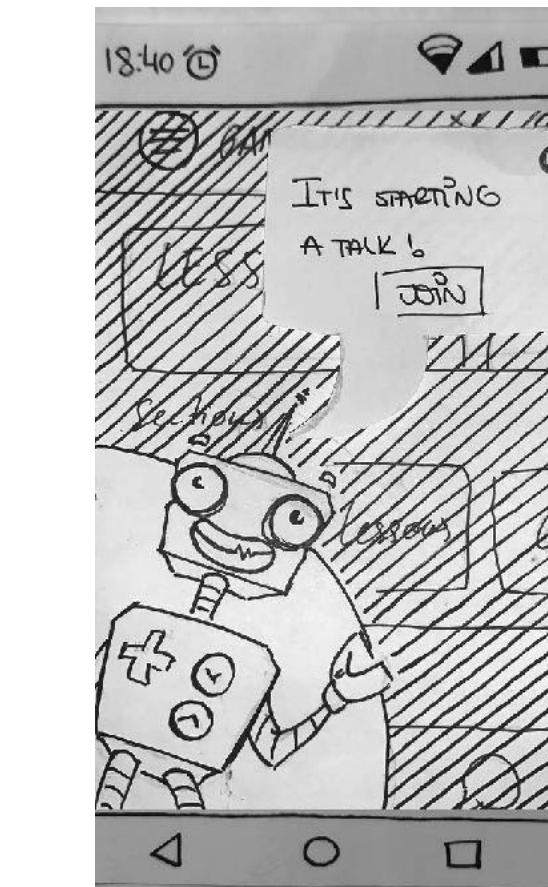
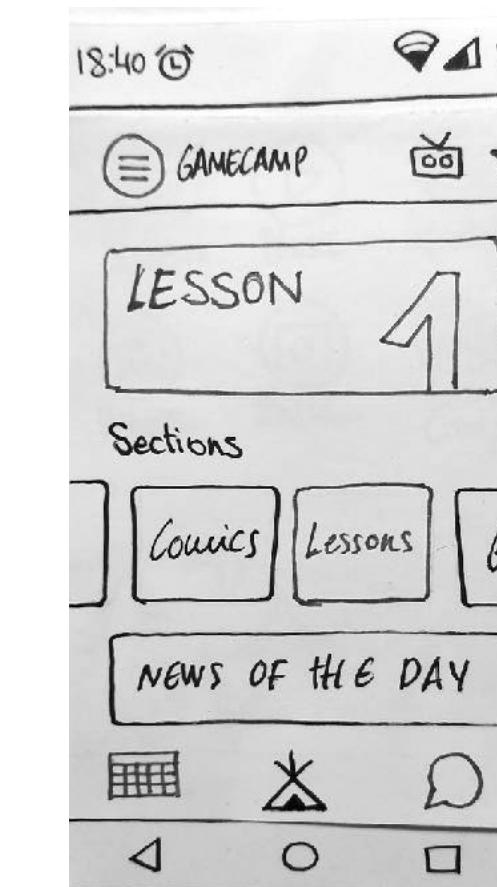
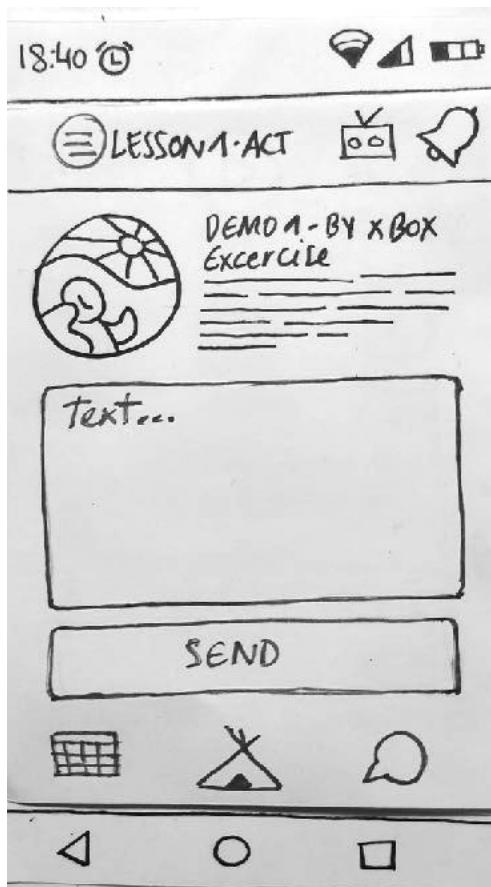
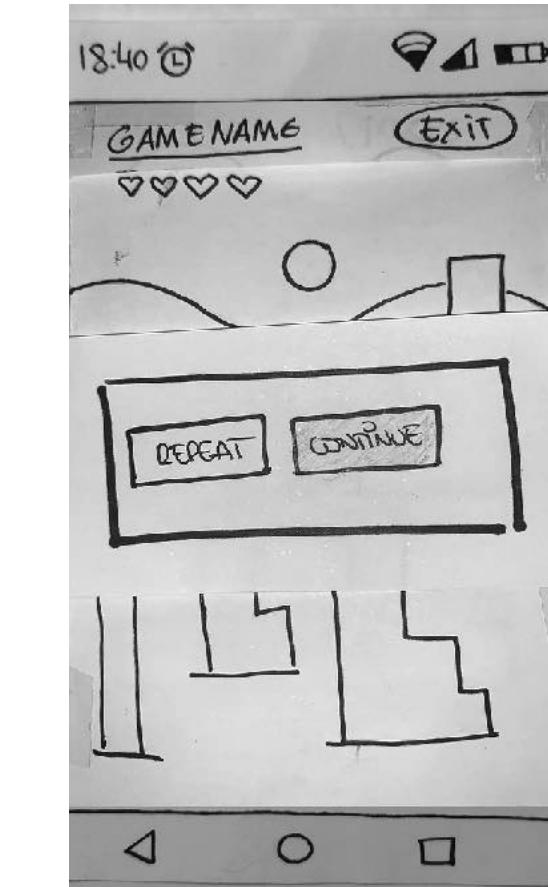
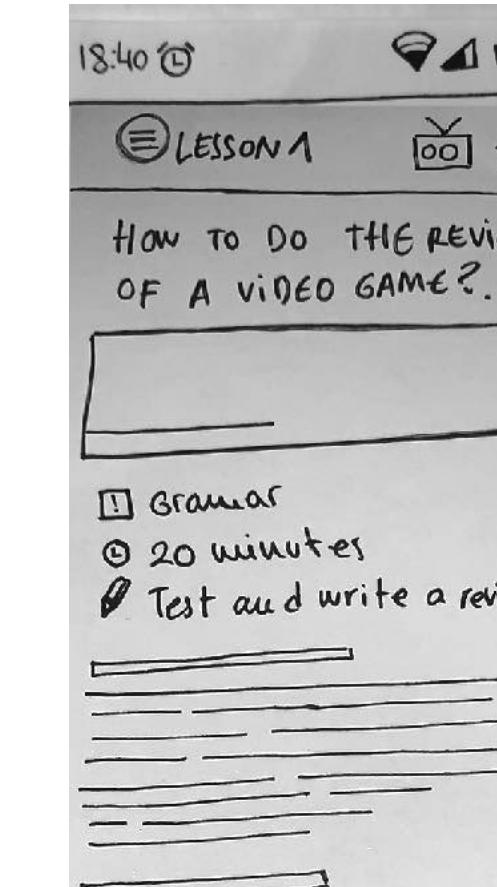
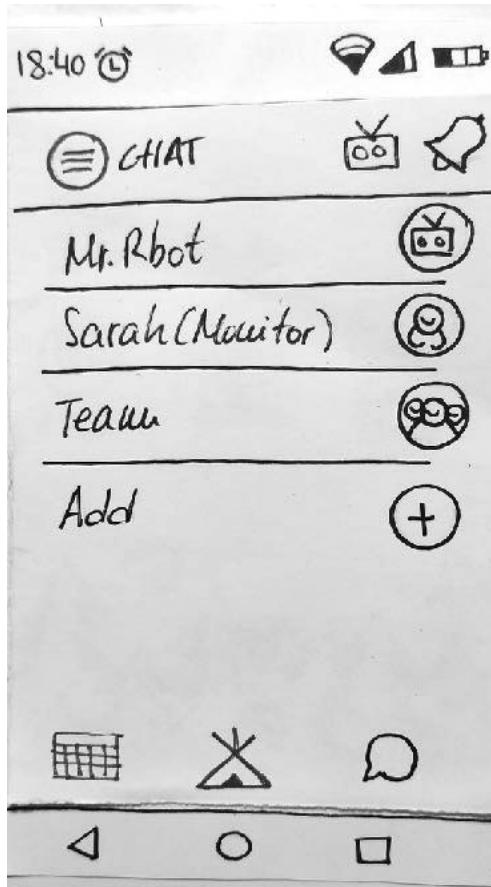
PROTOTIPO LOW-FI



WIREFRAMES LOW-FI



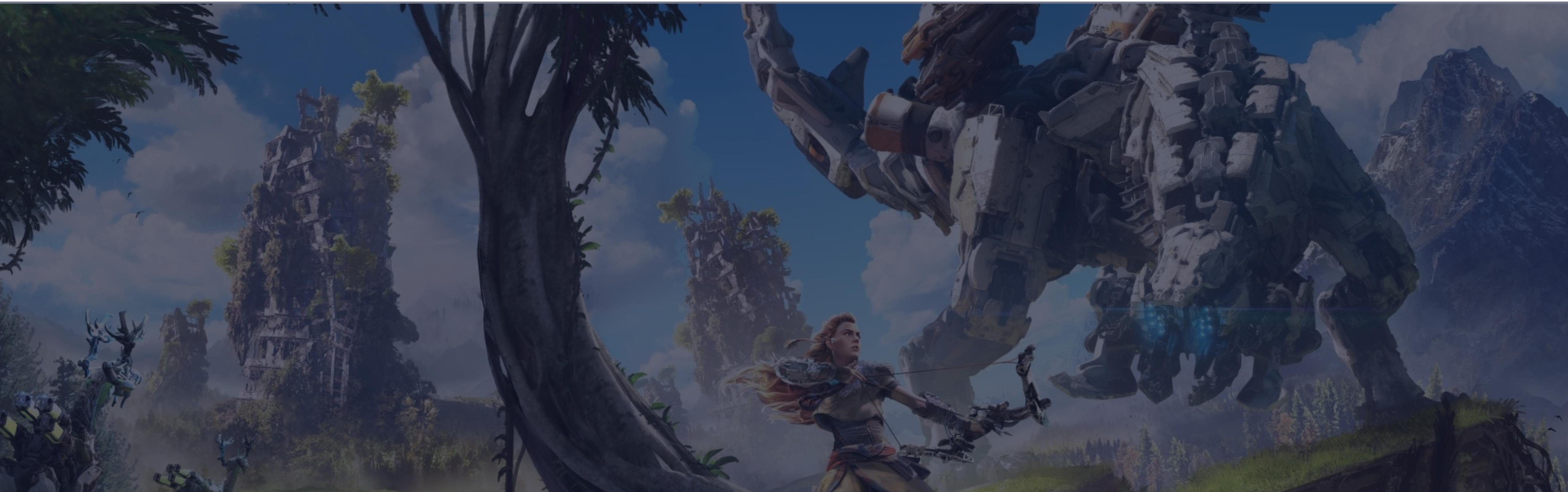
WIREFRAMES LOW-FI



CONCLUSIONES TESTING

- 01 Textos en español hasta el login
- 02 Primero registro, después login
- 03 Opción de saltar selección de avatar
- 04 Añadir modal de valoración de la Beta
- 05 Suprimir pantalla de progreso y unirla con Mr. Rbot
- 06 Añadir opción sin premium

PROTOTIPO MID-FI



PROTOTIPO MID-FI



WIREFLOW



NEXT STEPS

Los próximos pasos a desarrollar



SIGUIENTES PASOS

1. Web de acceso, matrícula e información
2. Pantallas para **padres y de los monitores**
3. App en **diferentes plataformas**
4. Juegos e **interacciones entre** los diferentes **teams**
5. Integrar **funcionalidad completa** de **chat**
6. **Gincanas GO!** (realidad aumentada)





