**Pitch Stop The Game**

1. **Introducción: Who are you and why you're here? Keep it short and sweet.**

Somos estudiantes de las carreras de Mercadotecnia y Negocios Internacionales, Relaciones Internacionales y Comunicación y Publicidad Audiovisual. Estamos organizando una aplicación de un juego tradicional que se jugaba en papel y lápiz, que consiste en girar la ruleta donde saldrá una letra y escribir ciertas categorías con esa letra específica y el primero que termina dice stop donde después se cuenta unos 10 segundos para darle oportunidad de pensar al otro. Y al final el que tenga las palabras correctas por medio de las categorías sin repetir palabras, tendrá la mayor puntuación. Esto ayudara a recordar un juego que la mayoría de las personas jugaron y poder ahora jugarlo de una manera más fácil y amigable con el medio ambiente.

También queremos enfocarnos a personas con problemas de lenguaje en el mismo juego. Al final si la persona no sabía que palabra poner en alguna categoría, le saldrá una lista de palabras que pudo haber puesto, definiciones de la palabra nueva que desean aprender de la lista de palabras. Esto para que personas puedan aprender nuevas palabras y mejor rendimiento al comunicarse con otras personas.

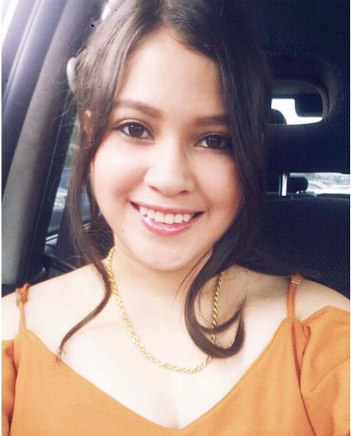
1. **Team: Show the people behind the idea and briefly describe their role.**

 Dulce Mejia – Community Manager

Profesional responsable de construir, gestionar y administrar la comunidad online alrededor de una marca en Internet, creando y manteniendo relaciones estables y duraderas con los usuarios y en general, interesado en la marca.

 Leidy Mendoza – Administradora de Finanzas

Profesional responsable con el propósito de maximizar el patrimonio de los accionistas, puede analizarse dividiéndola en las actividades que realiza repetitivamente y en aquellas que lo deben ocupar de tiempo en tiempo. De esta persona depende el crecimiento o quiebre de la empresa.

 Karen Galo – Marketing y Posicionamiento

Profesional responsable para la comunicación y la imagen de la empresa. Se encarga de desarrollar las estrategias y acciones de comunicación y marketing para posicionar la empresa o marca en la mente del consumidor será el Responsable de Comunicación y Marketing.

 Nancy Cruz – Game Developer

Profesional responsable del desarrollo de aplicaciones de videojuegos para dispositivos móviles. Diseña, desarrolla y realiza el mantenimiento de videojuegos ofreciendo soluciones creativas en cada momento, con el objetivo de construir el juego divertido y de calidad. Se encarga de la arquitectura del juego, y tiene una visión integral de todas las tareas y tecnologías involucradas en el desarrollo del videojuego, especialmente las relacionadas con la programación de la App .

1. **Problem: What problem are you trying to solve? Is it really a problem?**

Son 2 problemas que resolvemos con Stop The Game; en mi primer lugar realizamos un app que ya todos conocen que solo era jugado en papel y lápiz. Muchos jóvenes quieren volverlo a jugar solo que quizá ya no se puedan reunir para jugarlo, y pasar un buen tiempo con ellos. Entonces este juego ayuda que puedan volver a jugar el mismo juego tradicional solo que ya no en papel y lápiz sino en una app que los puedan conectar a todos en diferentes partes.

El segundo problema son los niños con problemas de lenguaje, en diversas ocasiones no saben cómo expresarse, que palabras decir o que palabras utilizar en oraciones, ellos no saben nuevas palabras y peor sus definiciones. Entonces Stop The Game soluciona esto porque cuando el app mire que no pudo decir una palabra con la letra específica que le tocaba, el app le mostrara en una ventana las palabras que pudo haber utilizado y si aprieta la nueva palabra se le mostrara su definición. Esto para que puedan aprender nuevas palabras y así usarlas al momento de hablar y escribir, desarrollando habilidades lingüísticas.

1. **Advantages: What makes your solution special? How are you different from others?**

Lo especial de la solución es que no solo es un juego que entretiene, sino un juego que también se aprende jugando. Se aprenden nuevas palabras y sus definiciones que las podrán utilizar en su vocabulario así expandiendo sus habilidades lingüísticas.

1. **Solution** (describe how are you planning to solve the problem)

Notamos que en un mundo tecnológico, hemos dejado atrás los juegos tradicionales con los cuales crecimos, este juego es uno de ellos. Tradicionalmente utilizábamos un lápiz y papel y se creaba un ambiente de diversión, pero a la vez existía una competencia sana. “El ser humano por naturaleza siente la necesidad de relacionarse, ser parte de una comunidad, de agruparse en familias, con amistades o en organizaciones sociales” (Oviedo, 2012)

Notamos que en un mundo tecnológico, hemos dejado atrás los juegos tradicionales con los cuales crecimos, este juego es uno de ellos. Tradicionalmente utilizábamos un lápiz y papel y se creaba un ambiente de diversión, pero a la vez existía una competencia sana. “El ser humano por naturaleza siente la necesidad de relacionarse, ser parte de una comunidad, de agruparse en familias, con amistades o en organizaciones sociales”

1. **Product** (how does your product or service actually work? Show some examples)

Stop The Game toma mucho las emociones, aparte de ser un juego tradicional, trae recuerdos de la infancia. Además se conoce como un juego divertido que trata de enlistar una serie de categorias como ser: nombre, apellido, cosa, animal, fruta, pais entre otros, los jugadores giran la ruleta y se definira con que letra llenaran las categorias correspondientes. Los usuarios son lo esencial para el desarrollo de la app. Funcionará tanto para niños, jóvenes, y personas con problemas de lenguaje, en el cual aprenderán nuevas palabras. Es proyectivo, porque se planea darle mantenimiento, tomando en cuentra los comentarios que le harán.

1. **Traction** (means having measurable set of costumers that serves to prove a potential)

Es bastante complicado tener un tamaño de mercado que sea del todo medible, para esto realizamos una Investigacion Cualitativa que consistio en:

* Hacer grupo focales y prototipar hasta asegurarnos que los usuarios tendrán la mejor experiencia.
* Realizar entrevistas a profundidad
* Para empatizar y centrar el producto en los usuarios (desing thinking)

1. **Market** (know or a least attempt to predict, the size of your target market)

Nuestra aplicación está dirigida a 2 segmentos de mercado:

* Niños y adolescentes entre las edades de 7 -19 años
* Jóvenes adultos entre los 20 - 30 años.

Que tengan acceso a un teléfono con sistema operativo android.

* Personas Introvertida y extrovertida.
* Que tengan acceso a internet.

1. **Competition** (what are the alternative solutions to the problems you are trying to solve?

**Se pretende que con la aplicación se mejore:**

* **Las Relaciones Interpersonales**
* **Aumentar la Inteligencia Lingüística**

Además para la comodidad y satisfacción del usuario se pretende lo siguiente:

1. Que la aplicación tenga Usabilidad (UX), lo más importante es la experiencia del usuario.
2. Aplicación para que las personas con problemas de lenguaje puedan aumentar su vocabulario de forma divertida.
3. Con Stop The Game se podrá disminuir el estrés y fortalecer los lazos de amistad y familiar.
4. Se podrán crear grupos llamados stopers dentro de la aplicación, con quienes se podrá competir o jugar con otros stopers. Esto para fomentar la relación continúa entre los usuarios y se sientan identificados con Stop hasta convertirlos en lovermarks.
5. Se creará una página de facebook, en el cual los usuarios se conecten directamente, para compartir experiencias, escribir recomendaciones o quejas y así mantener una buena relación.
6. **Business Model** (how are you planning to make money? Show a schedule when you expect revenues to pour in)
7. **Se recibirá ingreso por medio de:**

* Premium
* Advergaming
* Tienda

Los ingresos la empresa los obtiene de las cuentas Premium ($2.08 mensual), advergaming ($0.6 mensual) y la tienda ($25 mensual). En base a los datos estimados nuestros costos se acercarían en 30%. Se realizó un análisis financiero, proyectando el estado de resultados y los flujos a 5 años.

1. **Conocimiento de la Marca**

* Inbound Marketing
* **Social Media y Gamification:** Facebook e Instagram
* **Growth Hacking:** Blog, Referidos, Freemium
* **Adgaming:** Creat a positive brand experience
* Advergaming

1. **Otras Acciones**

* Alianzas con las escuelas para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.
* Lo utilizaran los psicólogos o psicopedagogos como parte de las terapias.

1. **Investing** (what is your planned budget? What kind of money are you looking for?)

**Se utilizaron 2 escenarios:**

* El primero utilizando recursos propios esto con un 17.25% de costo de capital. Al realizarlo los flujos son positivos a partir del primer año y la TIR es de 26%, el valor presente neto es de L. 60, 513.63. Esto demuestra que al utilizar fondos propios hay un beneficio y que el proyecto debe aceptarse.
* El segundo escenario es utilizando el concepto de apalancamiento, en este caso se plantea 35% de recursos propios a un costo de capital de 17.25% y el restante 65% se apalancaría mediante un préstamo bancario a una tasa del 11.97% anual que resultaría en una salida de efectivo todos los años. Al realizar la evaluación la TIR es positiva (87%) y el valor presente neto es de L. 386,254 lo cual demuestra que debe aceptarse el proyecto.

En ambos casos es favorable el resultado, pero nosotros como dueños decidimos optar por el apalancamiento, ya que es mejor diversificar el riesgo de nuestro negocio. Al mismo tiempo, al optar por el préstamo mejora la liquidez de la empresa y podemos realizar muchas más inversiones a corto plazo para mejorar la experiencia del usuario.

**Ingresos Largo Plazo**

* Tienda en la app para comprar monedas y así obtener pistas en los juegos
* Publicidad de otros juegos

1. **Contact** (leave your contact details and let people know how to reach you quickly)

**Correo Electrónico** (stopthegame4@gmail.com)

**Facebook:** stopthegame

**Instagram:** stopthegame4